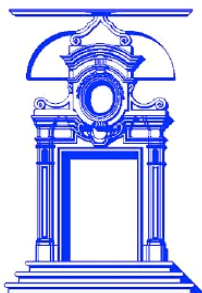


Università degli Studi
Suor Orsola Benincasa



FACOLTÀ DI SCIENZE DELLA FORMAZIONE
CORSO DI LAUREA SCIENZE DELLA COMUNICAZIONE

TESI DI LAUREA
IN
FORMAZIONE E CULTURA DIGITALE

GIOCO D'AZZARDO PATOLOGICO E CALCIO
SCOMMESSE

Relatore	Candidato
Ch.ma Prof.ssa	Vincenzo Orefice
Maria D'Ambrosio	Matr. 120002170

Anno Accademico 2016 - 2017

INDICE

• INTRODUZIONE	3
• CAPITOLO 1:	
- VLT e Slot Machine	4
- Le fasi del gioco d'azzardo	8
- Giocatori Anonimi e Gamblers Anonymous	12
- Gioco online e Virtual games	16
• CAPITOLO 2:	
- Dal Totocalcio alla Bolletta	20
- Le 10 regole per scommettere	27
- Fixed Match	30
- Bookmakers e affiliazioni	38
- Scommesse non sportive	41
• CAPITOLO 3:	
- Il mondo delle Ticket Redemption	45
- I giovani e il gioco	47
- Gioco e comunicazione	52
- Giovani e famiglie	58
- Conclusioni e proposte	60
• APPENDICE:	
- La storia di Nicola	63
• RINGRAZIAMENTI	72
• BIBLIOGRAFIA E SITOGRAFIA	74

INTRODUZIONE

Il fenomeno del gioco d'azzardo patologico si sta ingrandendo sempre di più disgregando molte famiglie, provocando divorzi, ma soprattutto colpendo l'intera società che sta perdendo l'importanza della cultura e il valore del lavoro. Dalla nascita della prima schedina del totocalcio con gli anni si è arrivati alla bolletta e alla diffusione sempre maggiore di giochi come slot, lotto, gratta e vinci e ticket redemption che coinvolgono i bambini.

Successivamente subentra internet e grazie allo sviluppo tecnologico il gioco ha trovato terreno fertile sviluppandosi anche tra i minori; difatti oggi abbiamo il fenomeno dei baby scommettitori che giocano violando la legge essendo minorenni. Ormai il gioco è alla portata di tutti dai più piccoli ai grandi tra cui anche le casalinghe. Il timore è che il fenomeno raggiunga livelli molto elevati, motivo per il quale bisognerebbe imporre e far rispettare le regole di gioco per una società migliore.

CAPITOLO 1

VLT e Slot Machine

Ci si gioca tutto. È questa la frase che più di ogni altra, rispecchia il nostro paese. Gli italiani sono tra i popoli al mondo più appassionati al gioco d'azzardo. Secondo i dati riportati su l'Espresso¹, nel 2016 abbiamo superato ogni record, con una spesa nel gioco di 95 miliardi di euro, il 4,7 % del nostro Pil; è come se ogni persona, neonati compresi, avesse puntato e magari perso 1583 euro. Una cifra impressionante che dovrebbe far allertare e al contempo riflettere tutti noi.

Dai dati dell'agenzia specializzata Agipronews possiamo notare che 26,3 miliardi di persone sono state inghiottite dalle slot-machine, mentre 22,8 miliardi dalle videolottery, comunemente chiamate VLT. Sono questi i due giochi che attraggono maggiormente i giocatori d'azzardo. Entrambi i giochi possiamo trovarli nelle sale o molto facilmente su internet in un casinò online; osservandole per la prima volta potremmo pensare che sono simili, in realtà si differenziano in cinque punti²:

-Cabinato ed estetica dell'apparecchio:

Vlt: sono di grandi dimensioni e sono dotate di poltrona incorporata e braccioli con porta bevande o posacenieri,

¹ Fabrizio Gatti, "Ci giochiamo tutto", articolo del 5 Febbraio 2017, l'Espresso n.6, pagina 42-47

² Vltgratis.it

insomma fatte ad hoc per dare la possibilità al giocatore di rilassarsi e avere tutto quello che gli serve a portata di mano.

Slot: dimensioni ridotte, collocabili anche in luoghi con poco spazio; non dotate dei comfort delle video lottery.

-Giochi disponibili:

Vlt: presentano un'ampia offerta di giochi in un'unica macchinetta dando la possibilità al giocatore di decidere a cosa giocare. Tutti i giochi contribuiscono alla crescita del jackpot.

Slot: presentano un solo gioco e non esiste il jackpot.

-Puntate e modalità di introduzione del denaro:

Vlt: l'importo minimo di puntata è di 50 centesimi fino ad un massimo di 10 euro. Per giocare si possono inserire monete, banconote, carte prepagate e smart card.

Slot: puntata minima di 50 centesimi, puntata massima 2 euro. Si può giocare solo inserendo monete nell'apparecchio.

-Vincite e modalità di erogazione:

Vlt: possono attribuire vincite fino ad un massimo di 5 mila euro oltre alla possibilità di concorrere per 3 tipologie di jackpot

progressivi. In caso di vincita viene stampato un biglietto che può essere convertito in denaro alla cassa della sala.

Slot: le vincite massime hanno un valore di 100 euro, erogabili soltanto in monete.

-Payouts o percentuale di pagamento

Vlt: hanno payout che supera l'85% e nelle modalità online sono ancora più alti.

Slot: Payout di circa il 76% e sono competitivi solo nelle versioni online.

Da tenere presente che le Vlt non sono suscettibili di frodi, truffe o manomissioni poiché sono prive di scheda al proprio interno. I giochi presenti sul server centrale vengono gestiti da organi competenti e controllati.

Un caso particolare è avvenuto a Roma e provincia dove gli uomini del comando della Guardia di Finanza insieme al personale d'ufficio regionale dei Monopoli di Stato del Lazio, dopo due mesi di indagini hanno messo sotto sequestro 19 macchinette, tutte appartenenti alla stessa società, evitando una truffa ai danni dello stato del valore di mezzo milione di euro.

Le slot inviavano dati fittizi alla rete telematica dei monopoli, attraverso dispositivi elettronici illegali che erano stati dotati di una doppia scheda di gioco non visibile alla rete. Grazie all'invio di informazioni false, il gestore riusciva a evadere la Preu³ per un imponibile che si aggira attorno ai 550 mila euro.

Quindi superata una certa soglia di giocate il contatore si fermava e non inviava più dati. Facendo risultare la slot machine non utilizzata quando invece incassava denaro⁴.

Quando un giocatore entra nelle sale slot trova un ambiente e un clima molto particolare che gli danno la possibilità di immergersi completamente, dimenticandosi del mondo esterno. *“Lì dentro, l'illuminazione è sempre molto bassa, artificiale e tendenzialmente bluastra; non un raggio di sole filtra all'interno, non ci sono finestre, dunque è impossibile accorgersi del trascorrere del tempo perché la luce è volutamente sempre identica. L'atmosfera serve al preciso scopo di far risaltare i colori magici e il tintinnio delle slot machine, le uniche attrazioni del posto. Ci sono poi, le zone fumatori, predisposte in ogni sala cosicché nessuno si allontani per una sigaretta. E' bene che tutti rimangano fissi alla loro*

³ Prelievo erariale unico

⁴ Marta Foscale, “Slot machines truccate, truffa da 550 mila euro. Blitz della Guardia di Finanza e dell'Ufficio regionale dei Monopoli di stato, trovate 19 macchinette contraffatte.”, articolotre.it, 20 luglio 2012 tratto dal libro di Mauro Croce e Francesca Rascazzo “Gioco d'azzardo giovani e famiglie”, 2013, Giunti, pagina 55

postazione e che non abbiano alcun motivo per uscire, continuando comodamente a giocare.⁵”

Nel nostro paese sono presenti 397 mila macchine da gioco, slot-machine più videolottery. Un apparecchio ogni 151 abitanti, superando la Germania e la Spagna rispettivamente con una macchinetta ogni 261 e 245 abitanti. La regione italiana a detenere il primato è l’Abruzzo con 11.154 slot-machine: una ogni 119 abitanti.

Accanto alle già conosciute slot e vlt si stanno sviluppando le **smart machine**. Esse rappresentano la nuova generazione di macchine che portano il gioco ad una dimensione algoritmica; profilano il giocatore cogliendolo nella vulnerabilità attraverso sensori di retina e rilevazione del calore del polpastrello, per cui se e quando apparirà un’immagine o un suono il giocatore si ecciterà e giocherà di più. Queste macchine profileranno il giocatore per giocare sulle sue fragilità. Sono macchine intelligenti, costruite e progettate proprio per creare dipendenza (addiction).

Le fasi del gioco d’azzardo

Secondo il Codice Penale art. 721 sono considerati giochi d’azzardo quelli *nei quali si rincorre il fine di lucro e la vincita o la perdita è interamente, o quasi, aleatoria.*

⁵ Nadia Toffa, “Quando il gioco si fa duro”, Aprile 2014, Rizzoli, pagina 23

Il disturbo da gioco d'azzardo è definito come un comportamento problematico che causa difficoltà o disagio clinicamente significativi. Molto spesso il giocatore afferma di aumentare le puntate semplicemente per rifarsi più rapidamente dalle sconfitte, un modo per cercare di eliminare quelli che sono i sensi di colpa. Il giocatore non percepisce che tutto questo lo porterà a delle conseguenze disastrose, riducendo la possibilità di far fronte ai propri impegni e responsabilità e mettendo a repentaglio la situazione familiare, sociale e lavorativa.

Infatti il Decreto Balduzzi del 13 Settembre 2012 n. 158, all'articolo 5, ha inserito il gioco d'azzardo nei Livelli Essenziali di Assistenza (LEA):

“si provvede ad aggiornare i Livelli Essenziali di Assistenza 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, Gioco d'Azzardo Patologico (G.A.P.)⁶.”

Custer ha descritto il progressivo coinvolgimento del soggetto nell'azzardo, la perdita del controllo e l'impatto delle conseguenze del gioco, attraverso un modello suddiviso in tre fasi⁷:

⁶ Gazzettaufficiale.it

⁷ Graziano Bellio e Mauro Croce, “Manuale sul gioco d'azzardo”, 2014, Franco Angeli, pagina 53-55

1. Fase della vincita: Il paziente gioca più spesso poiché convinto che il gioco d'azzardo sia una facile fonte di denaro. Preso dall'euforia è portato a sopravvalutare le vincite, che sono occasionali ma gli danno una forte carica, e sottovalutare le perdite che vengono negate e razionalizzate. In questo modo perde il controllo tanto da mettere al primo posto il gioco e il denaro, mentre le responsabilità lavorative e quelle familiari vengono messe in secondo piano, fino ad essere totalmente trascurate.

2. Fase della perdita: Mentre il giocatore perde progressivamente il controllo, aumentano sia le somme giocate sia la frequenza di gioco. È convinto che la fortuna gli abbia voltato le spalle ed è solo incappato in una fase negativa e che prima o poi dovrà seguire un periodo positivo e fortunato. Ritiene che l'azzardo e le scommesse potranno dargli l'occasione per rifarsi. Ma ciò comporta delle conseguenze: chiedere prestiti alla banca (fin quando è possibile), continuare ad ingannare parenti e amici chiedendo soldi in prestito e sperperare di nascosto i risparmi e i soldi destinati alla vita quotidiana e alla famiglia.

3. Fase della disperazione: il giocatore prende atto, di fronte ad una situazione economica, familiare e sociale molto difficile, che non riuscirà a risolvere i suoi problemi. I rapporti sociali e familiari sono compromessi e può tentare di risolvere la

situazione procurandosi denaro attraverso comportamenti illeciti come l'emissione di assegni a vuoto, frode, furto, truffa. I risparmi dei familiari vengono saccheggianti, il coniuge in casa viene derubato, oggetti di valore spariscono. La terza fase è quella in cui arrivano più richieste di aiuto, in taluni casi il giocatore tenta il suicidio.

I soggetti affetti da GAP provano vergogna, rimorso e sensi di colpa per la loro dipendenza al gioco, ma allo stesso tempo difendono o negano tali sentimenti disconnettendosi dalle proprie emozioni e allontanando il partner⁸.

Il giocatore d'azzardo patologico non capisce che ha un problema, continua a giocare perdendo tutto quello che ha in tasca. Spesso queste persone si rivolgono agli usurai peggiorando maggiormente la loro situazione, dopo a pagarne le conseguenze sono i familiari costretti a risanare il debito. Chi gioca non si rende conto del valore e della quantità dei soldi giocati arrivando a perdere anche la propria dignità.

I centri con le slot machine sono diventati dei luoghi di aggregazione. La cadenza dei suoni e delle immagini è ovviamente studiata, ha delle corrispondenze cerebrali, la ritmicità dei suoni permette di capire se un giocatore ha vinto o meno. In pratica grazie ai suoni ambientali anche se non sei

⁸ Lee B. "Well-being by Choice not by Chance: An Integrative, System - based Couple Treatment Model for Problem Gambling", 2012

accanto alla macchinetta e non stai giocando in realtà sei proiettato in quell'ambiente e stai giocando anche tu.

Di storie legate al gioco d'azzardo patologico, quindi persone che hanno rovinato la loro vita, ce ne sono tante. La storia di Nicola⁹ ci fa capire fino a che punto può arrivare un giocare d'azzardo patologico.

Giocatori Anonimi e Gamblers Anonymous

Alcuni giocatori riescono ad uscire dal tunnel del gioco d'azzardo, e lo fanno grazie all'Associazione dei Giocatori Anonimi (GA). Quest'ultima nasce negli Stati Uniti grazie a Jim W, un giocatore compulsivo che aveva avuto problemi anche di alcolismo. Frequentando il gruppo di alcolisti anonimi decide di aiutare se stesso e quelli che avevano il problema del gioco compulsivo. Così il 13 settembre 1957 ci fu la prima riunione dei giocatori anonimi a Los Angeles. Da quel momento il gruppo dei giocatori anonimi si è sparso in tutto il mondo, in Italia arriva nel 1999, con la prima riunione tenutasi a Milano.

Per poter prenderne parte è necessario e sufficiente che il giocatore riconosca che non è più in grado di controllare il gioco d'azzardo poiché divenuto più forte di lui. Si inizia un

⁹ Appendice pag 61

programma basato su **12 Passi**¹⁰ che permette un recupero del giocatore partendo dal primo passo, cioè quello in cui si ammette la propria impotenza dinnanzi al gioco d'azzardo, procedendo pian piano ad affidarsi a qualcuno/qualcosa al di fuori del giocatore, a fare una panoramica dei propri comportamenti, guardandosi dentro e ammettendo difetti e debolezze. Al dodicesimo passo si trasmette la propria esperienza ad altri giocatori patologici.

1. Noi abbiamo ammesso la nostra impotenza di fronte al gioco e che le nostre vite erano divenute incontrollabili;
2. Siamo giunti a credere che un Potere più grande di noi avrebbe potuto riportarci alla ragione;
3. Abbiamo preso la decisione di affidare la nostra volontà e le nostre vite alla cura di un Potere Superiore come noi potremmo concepirLo;
4. Abbiamo fatto un inventario morale profondo e senza paura di noi stessi;
5. Abbiamo ammesso di fronte a Dio, a noi stessi e a un altro essere umano la natura esatta dei nostri torti;
6. Eravamo completamente pronti ad accettare che Dio eliminasse questi difetti nel carattere;
7. Gli abbiamo chiesto umilmente di eliminare le nostre deficienze;
8. Abbiamo fatto un elenco di tutte le persone che abbiamo leso e abbiamo deciso di fare ammenda verso di loro;

¹⁰ behavioraladdictions.it traduzione dell'articolo di Gamblersanonymous.org

9. Abbiamo fatto direttamente ammenda verso tali persone, laddove possibile, tranne quando avremmo potuto recare danno a loro o ad altri;
10. Abbiamo continuato a fare l'inventario personale e quando ci siamo trovati in torto, lo abbiamo subito ammesso;
11. Abbiamo cercato, con la preghiera e la meditazione, di migliorare il nostro contatto cosciente con Dio, come noi potremmo concepirLo, pregandoLo solo di farci conoscere la Sua volontà nei nostri riguardi e darci la forza di eseguirla;
12. Avendo ottenuto un risveglio spirituale come risultato di questi passi, abbiamo cercato di trasmettere questo messaggio ai giocatori compulsivi e di mettere in pratica questi principi in tutte le nostre attività.

Nel gruppo dei GA sono presenti anche le **12 tradizioni** finalizzate a mantenere l'unità del gruppo: i requisiti per far parte di GA, l'autonomia dei gruppi, il rifiuto di contributi economici esterni, la trasmissione del messaggio a chi ancora soffre nel gioco, l'importanza di fare servizio in GA e l'anonimato.

L'associazione giocatori anonimi è autonoma, si basa sull'autofinanziamento, non si affilia a nessun'altra organizzazione e non accetta contributi esterni. Nel gruppo c'è una regola ben precisa **tutti sono uguali**. Si crea un clima di accoglienza dove non si giudica. I membri del gruppo parlano

esprimendo le loro esperienze e riflessioni a turno, e non ci si interrompe. Il metodo si basa sulla testimonianza, non si cerca di convincere l'altro alle proprie idee, ma soltanto le si esprimono, l'altro se vuole e le ritiene utili, le adotterà.

Inoltre il giocatore in recupero si può scegliere uno “sponsor”, cioè un giocatore recuperato da un certo tempo, che si renda disponibile e con il quale si incontra per colloqui in cui condivide la propria esperienza. Il consiglio che si da ai membri è di non darsi obiettivi a lungo termine come “non giocherò più per tutta la vita”, ma di impegnarsi un giorno alla volta, per non cadere in reazioni depressive ed eventuali fallimenti. La collaborazione dei professionisti, sia del servizio pubblico che privato, è un modo per offrire prestazioni migliori ai propri pazienti giocatori patologici.¹¹

Non sono solo i giocatori a subire le conseguenze del GAP, ma anche i loro familiari con effetti devastanti di carattere economico, psicologico e relazionale. Per questo nel 1960 a New York sono nati i gruppi Gamblers Anonymous (GAM-ANON) con lo scopo di aiutare quelle persone dipendenti dall'ossessione di controllare il comportamento del proprio congiunto giocatore, persone che per far questo annullano anche la propria vita. I primi gruppi erano composti dalle mogli dei giocatori che si riunivano per parlare delle loro esperienze. In Italia questi gruppi sono presenti dal 2000 e attualmente sono

¹¹ Graziano Bellio e Mauro Croce, “Manuale sul gioco d'azzardo”, 2014, Franco Angeli, pagina 300-305

circa 43, sparsi per le diverse regioni italiane, in particolare nel centro-nord del paese.

Durante gli incontri si insegna ai membri a ridurre l'investimento affettivo verso il giocatore patologico, e a indirizzarlo verso se stessi, staccandosi da lui, ricominciando/cominciando ad occuparsi di sé, smettendo di annullarsi nel controllo del giocatore congiunto.

Poco presenti nel nostro paese, ma importanti sono i gruppi Gamblers Anonymous Teenagers (GAM-A-TEEN) nati per aiutare i figli e i parenti giovani dei giocatori compulsivi¹².

Gioco online e Virtual games

Il controllo del gioco è riservato allo Stato, che lo esercita, a partire dal 2000, tramite Amministrazione Autonoma Monopoli di Stato (AAMS). L'Amministrazione affida in concessione l'esercizio del gioco a privati, i quali apportano gli investimenti necessari e gli strumenti imprenditoriali idonei e gestiscono il gioco secondo regole, la cui osservanza è costantemente verificata e a tutela del pubblico. La normativa italiana intende conferire al gioco a distanza il carattere di intrattenimento, socializzazione e impiego piacevole del tempo libero, differenziandolo in maniera sostanziale da altri giochi, basati

¹² Graziano Bellio e Mauro Croce, "Manuale sul gioco d'azzardo", 2014, Franco Angeli, pagina 308-310

prevalentemente su comportamenti individuali e sulla distanza, sia fisica che temporale, tra il momento del gioco e quello della vincita.¹³

L'AAMS aveva come obiettivo quello di accrescere le entrate tributarie dello Stato, ma a partire dal 2003 cambia obiettivo proponendo di incrementare l'intera economia dei giochi con un portafoglio di azzardo smisurato. In seguito a queste rivoluzioni e cambiamenti nel 2012 confluisce nell'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli.

Il gioco online in Italia è stato regolarizzato nell'autunno 2008 e nel corso degli anni ha visto un graduale sviluppo dovuto all'introduzione progressiva di nuove forme di gioco. Ci sono varie tipologie che si possono raggruppare in tre categorie¹⁴:

- giochi tradizionali operanti nella versione online, come scommesse, bingo, lotterie, gratta e vinci;
- giochi di abilità (skills games) come il poker a torneo;
- giochi da casinò come le slot machine virtuali, roulette e poker cash.

Oggi giocare online è davvero molto semplice e alla portata di tutti. Basta semplicemente iscriversi ad un bookmaker e collegare la propria carta di credito e il gioco è fatto.

¹³ Agenziadoganemonopoli.gov.it

¹⁴ Graziano Bellio e Mauro Croce, "Manuale sul gioco d'azzardo", 2014, Franco Angeli, pagina 116

I giochi online virtuali rappresentano la nuova frontiera delle scommesse online. Queste sono disponibili dalle 6 del mattino fino alle 24 e c'è possibilità di scommettere su corse di cavalli, corse dei cani, calcio, automobilismo, ciclismo, motociclismo e tennis tutto rigorosamente virtuale cioè gli esiti degli eventi non sono reali, ma gestiti direttamente dal server programmato.

La puntata minima è di 0,50 euro e le scommesse effettuate non possono essere annullate anche se dovesse esserci un evidente errore di importo inserito. Le quote offerte dal bookmaker rimangono inalterate per tutto il periodo di accettazione del gioco. I giochi virtuali hanno una percentuale di ritorno compresa tra l'80% e il 90%.

Il mercato del gioco online, in particolare quello virtuale è in espansione continua e sono sempre di più le persone che approcciano a questo modo di scommettere; infatti nel mese di gennaio del 2017 la raccolta delle scommesse virtuali in agenzia, secondo i dati dei Monopoli di Stato, è stata di 128,7 milioni di euro. Di questi, secondo elaborazioni Agimeg, quasi 109 milioni (l'84,6%) sono tornati in vincita ai giocatori.

A detenere il primato è la città di Napoli, dove nel mese di gennaio si è giocato di più (19,8 milioni di euro, anche se la spesa effettiva – giocate al netto delle vincite – è stata di 3,3 milioni di euro), seguita da Roma con 9,3 milioni di euro puntati e una spesa effettiva di 1,5 milioni, poi Milano con

6,8 milioni giocati e spesa a 1 milione. Subito fuori dal podio si piazzano Palermo, con 6,4 milioni, e Caserta con 4,8 milioni.¹⁵

Si tratta di dati che fanno strizzare gli occhi per molte ragioni, a partire dal fatto che sono relativi ad un solo mese dell'anno e a poche città italiane. Seguendo questo trend, la strada risulta essere spianata per superare i 95miliardi di euro del 2016.

¹⁵ Agimeg.it

CAPITOLO 2

Dal Totocalcio alla Bolletta

L'idea del totocalcio nacque il 5 maggio 1946 da tre giornalisti sportivi: Massimo della Pergola e i suoi due soci, Fabio Jegher e Geo Molo, che inventarono la prima schedina Sisal. Al tempo la schedina era un piccolo foglio di carta composto da dodici squadre con accanto una colonna, all'interno della quale il giocatore doveva inserire i segni 1, x o 2. Il costo della schedina era di 30 lire; il giocatore portava a casa il montepremi solo se indovinava tutti e dodici gli esiti pronosticati.

Tre anni più tardi della Pergola propose il gioco al CONI¹⁶ e spiegò l'utilità della sua invenzione: *«Costo zero, i soldi che s'incassano sono quelli che la gente paga per la schedina al posto del vermouth; con quelli facciamo gli stadi, le piste d'atletica, le scuole di sport per i ragazzi, le palestre e tanto altro.»*

17

Quindi l'obiettivo era investire i soldi delle schedine nello sport e nel giro di poco tempo il totocalcio divenne il gioco più amato dagli italiani.

Il primo vincitore fu Emilio Biasetti, impiegato di Milano, che si aggiudicò un montepremi di 463.846 lire. Un altro vincitore fu Pietro Aleotti di Treviso che non si accorse di aver fatto 12, ma ricevette un telegramma dal ministero che gli comunicò la

¹⁶ Comitato Olimpico Nazionale Italiano è l'autorità di disciplina, regolazione e gestione delle attività sportive nazionali. Ente pubblico cui è demandata l'organizzazione e il potenziamento dello sport nazionale e promuove la massima diffusione della pratica sportiva.

¹⁷ "Che sogno fare dodici al totocalcio" articolo di Francesco Cevasco pubblicato su Corriere della Sera

vincita di 64 milioni di lire. Il ministero riuscì a rintracciarlo perché in passato al compilatore della schedina si suggeriva di mettere sul retro della stessa: il nome, cognome e la professione. Solo anni più tardi, nel 1951, le squadre presenti sulla schedina passarono a 13.

Col tempo però iniziarono a diminuire i giocatori al totocalcio a causa delle scommesse sportive che presero il sopravvento. Esse davano la possibilità di poter scommettere su eventi scelti direttamente dalle persone e non preimpostati come avveniva per il totocalcio.

La regolamentazione avvenne con il Decreto direttoriale n.128/02 il quale introdusse l'accettazione per via telematica o telefonica delle scommesse sportive da parte dei concessionari. L'obiettivo era fermare le scommesse illegali che avvenivano grazie alla presenza nel territorio italiano di bookmakers stranieri.¹⁸

Il D.M. n.156/01 in particolare stabilì le norme che riguardano le scommesse sportive o altri eventi diversi dalle corse dei cavalli. In particolare faceva riferimento alla scommessa a quota fissa, a totalizzatore, e quelle a quota fissa a totalizzatore su eventi simulati. L'art. 1 comma 1 in particolare attribuì al Ministero delle Finanze la competenza in materia di autorizzazione al concessionario per quanto riguarda la raccolta telefonica o telematica delle giocate.

¹⁸ Superscommesse.it

L'organo legale che coordina e regola la raccolta a distanza delle scommesse sportive per via telematica è l'AAMS¹⁹.

Oggi le possibili scelte da parte degli scommettitori sono molto ampie, c'è quasi l'imbarazzo della scelta, infatti, si può scommettere dal risultato finale, al goal/no goal, dal numero di cartellini e calci d'angolo del match al minuto esatto in cui viene segnato il primo goal della partita. Si può giocare in singola, puntando su un solo evento, o in multipla (in questo caso la quota di vincita è pari al prodotto delle singole quote offerte per gli esiti indicati per ciascun avvenimento) puntando su più eventi fino ad un massimo di 30, perché è da tenere presente che più squadre si inseriscono, più il bonus proposto dal bookmaker aumenta.

Questo è un aspetto importante poiché il giocatore con la speranza di vincere più soldi aggiunge altre squadre alla bolletta, dimenticando che maggiore è il numero di eventi presenti nella bolletta minore sarà la probabilità di vittoria finale.

La verità è che oggi è cambiato il modo di scommettere, soprattutto l'idea sociale e l'approccio nei confronti della scommessa. Prima quando si giocava al totocalcio si rincorreva la possibile vincita che avrebbe cambiato completamente la vita del vincitore, era un sogno fare il 13, qualcosa di lontano in cui però tutti speravano e cercavano di raggiungere. Oggi, invece, si scommette diversamente cercando una vincita che non cambi la vita, ma che dia la possibilità di togliersi qualche soddisfazione

¹⁹ Rif. Capitolo 1

o, quanto meno, soldi che possono essere reinvestiti nelle scommesse successive.

Siamo tutti alla ricerca della vittoria e viviamo di speranze proprio come affermava Totò nella sua poesia *‘A speranza* ²⁰ :

Nun piglio niente, ‘ossaccio... e che ‘mporta?

io campo sulamente cu ‘a speranza.

Cu chi mm’aggia piglià si chesta è ‘a sciorta,

chisto è ‘o destino mio... che nce aggia fa?

[...]

Invece io sto cu ‘a capa dinto ‘a luna,

tengo sempre ‘a speranza d’ ‘e ppiglià.

Questa speranza di vincere è uno dei motivi che spinge i giocatori di tutte le età a scommettere. Una delle categorie più esposte al gioco sono proprio i giovani, così durante la mia ricerca ho intervistato un ragazzo minorenne che fa parte dei tanti gruppetti di giocatori che frequentano i centri scommesse. Il mio obiettivo era capire cosa provano quando scommettono, come si comportano e cosa pensano di questo mondo.

Da quanto tempo scommetti e cosa provi quando lo fai?

Scommetto da quando avevo 12 anni, sono un appassionato di calcio e con il passare del tempo mi sono approcciato al mondo

²⁰ “‘A speranza” di Totò tratto dal libro “Il gioco” di Giuseppe Imbucci, Editore Marsilio 1997, pagina 21-22

delle scommesse calcistiche, guardando anche amici e familiari che a loro volta giocavano la bolletta e mi hanno incuriosito. Quando scommetto ho sempre la speranza di poter vincere, così da comprare qualcosa che desidero e magari con una grande vincita aiutare economicamente i miei genitori.

Quanti soldi destini alle scommesse e da dove prendi questi soldi?

Alle scommesse destino mensilmente circa 30 euro, un budget che divido nei giorni in cui decido di scommettere. Avendo 17 anni sono ancora uno studente e non ho un lavoro, quindi i soldi per giocare li ricevo da mio padre. Spesso gioco in compagnia di mio zio che anche lui è un giocatore assiduo.

Il gioco è vietato ai minori, tu come riesci a scommettere?

Sono consapevole che il gioco è vietato ai minori, ma riesco ugualmente a giocare poiché la stragrande maggioranza dei centri che frequento mi lasciano entrare senza controllare nessun documento. Qualche volta mi hanno chiesto l'età, ma ho risposto che ero maggiorenne e con molta facilità ho scommesso. Un altro centro invece, da pochi mesi sta seguendo gli orari di apertura e chiusura delle sale giochi e non permette ai minori di giocare. Chiedo il favore alle persone fuori al centro che giocano la bolletta al posto mio.

Quando scommetti segui i pronostici di qualche tipster²¹?

Non seguo nessun tipster in particolare, prima di scommettere controllo le classifiche dei vari campionati e seleziono le squadre che più mi piacciono. Capita che ascolto i consigli di amici e parenti.

Come ti comporti quando perdi?

Quando perdo mi arrabbio e mi sento frustrato e mi viene ancora più voglia di scommettere per recuperare la perdita precedente. Generalmente il sabato e la domenica ci sono molte partite in tutti gli orari. Se perdo una bolletta con le squadre pomeridiane rivado al centro scommesse giocando un'altra bolletta con le partite serali, in modo da avere un'altra chance di vittoria.

Hai mai scommesso su presunte partite Fixed²²?

Non ho mai scommesso sulle partite fixed anche perché non saprei dove trovarle. Qualche volta però guardando le partite ho avuto la sensazione che alcune potessero essere combinate. Un mio parente però è riuscito a trovare questi match e con una spesa di 10 euro è riuscito a vincere circa 4mila.

Hai mai giocato più di quanto volessi spendere?

Si mi capita spesso quando sono con i miei amici, andiamo in un centro scommesse e mi invogliano a giocare altre bollette

²¹ Rif. Capitolo 2, pagina 39

²² Rif. Capitolo 2, pagina 30

nonostante lo avessi già fatto. Qualche volta gioco insieme al mio amico, anche lui minorenne, alle scommesse virtuali, che secondo me sono ottime perché non bisogna aspettare molto tempo per conoscere il risultato. Dopo due minuti sappiamo se abbiamo vinto o meno e procediamo ad una nuova scommessa. La cosa positiva è che con le scommesse virtuali si possono giocare anche 50 centesimi e questo ci spinge ad effettuare molte più scommesse, senza rendercene conto. Per giocare utilizziamo il conto online del padre del mio amico.

Pensi che scommettere possa diventare una fonte di guadagno?

Si, scommettere può portare dei guadagni perché in caso di vincita elevata posso conservare una parte dei soldi e con il restante continuare a scommettere cercando di incrementare i guadagni. Penso che si possano ottenere ottimi risultati studiando bene il palinsesto e giocando solo sulle squadre di cui si è più sicuri.

Le sue risposte hanno avvalorato le tematiche trattate nella mia tesi; da sottolineare l'ansia e la voglia di rifarsi dopo una sconfitta. Questi determinano un contesto nel quale si perdono completamente le caratteristiche proprie del gioco ovvero il divertimento, la consapevolezza della possibilità di perdere e la complicità.

Le 10 regole per scommettere.

Se volessimo analizzare i comportamenti degli scommettitori all'interno delle sale scommesse, potremmo osservare che la maggior parte di loro non segue delle regole di gioco ben precise.

Difatti non esistono dei veri e propri “comandamenti” da seguire alla lettera che ci dicono come scommettere, ma per evitare di cadere nella dipendenza bisognerebbe porsi delle regole²³ di comportamento. Come ad esempio:

- **Gestire al meglio il budget:** è un aspetto molto importante da non trascurare, difatti è la prima cosa da fare. Stabilire un budget settimanale o mensile permette sin da subito di avere le idee chiare su quanto si è disposti ad investire sulle scommesse. Scommettere più di quanto si è stabilito è un errore che bisogna evitare. Esistono programmi di money management che aiutano in questo.
- **Mantenere il controllo quando si perde evitando il recupero istantaneo.** Dopo una sconfitta, spesso si incorre nella frustrazione e si è propensi a rigiocare con la speranza di recuperare i soldi persi. Atteggiamento sbagliato, infatti, dopo la sconfitta si perde quella lucidità che permette di scegliere le partite giuste.

²³ Superscommesse.it, bettingcorner.altervista.org, fantagazzetta.com

- **Tenere traccia delle scommesse effettuate** può essere molto utile poiché permette di avere un resoconto sia dei soldi investiti, sia delle schedine vinte o perse e dell'attuale budget. Attraverso questi dati si può capire dove e in quale circostanza si è sbagliato ad analizzare una partita. Dagli errori commessi quindi si impara a selezionare con più attenzione le partite sulle quali scommettere nelle scommesse successive.
- **Informarsi attraverso siti internet.** In questo caso il mondo di internet ci viene in soccorso. Sul web è possibile monitorare lo stato di forma delle squadre, eventuali squalificati, gol fatti e subiti e tante altre informazioni che possono indirizzare il nostro pronostico. Ci sono siti dove è possibile monitorare gli andamenti delle quote di ogni match e persino quanti soldi sono stati giocati su un determinato evento.
- **Mai giocare tanto per.** Un buon giocatore scommette solamente sulle partite che ha analizzato meglio, dopo aver fatto una selezione molto accurata. Evita di scommettere quando le partite non gli piacciono, in questo modo il suo budget rimarrà intatto. C'è bisogno di molto impegno, studio e soprattutto passione.
- **Scommettere su pochi eventi** è una delle regole da seguire. E' pur sempre vero che più squadre si inseriscono in schedina più il bonus e la relativa vincita finale aumentano; ma allo stesso tempo diminuisce la percentuale di vittoria ad ogni nuova squadra aggiunta nella schedina.

- **Mai scommettere quando si è nervosi** perché si è maggiormente esposti all'errore di valutazione durante lo studio di una partita. Serenità e tranquillità definiscono lo stato d'animo giusto quando si decide di scommettere.
- **Giocare sicuro** scegliendo sempre bookmakers che abbiano il marchio AAMS ben visibile. Scommettere su un bookmaker fuori dalle leggi italiane potrebbe essere un problema nel momento in cui si vogliono prelevare i soldi delle proprie vincite.
- **Non si diventa ricchi con le scommesse.** Chi crede che attraverso le scommesse può diventare ricco, deve cambiare idea. Difatti, si rischia di farla diventare una dipendenza che sfocia in problemi sociali e relazionali.
- **Divertirsi** perché non bisogna dimenticare che questo è sempre un gioco e tale deve rimanere, quindi accettare anche la sconfitta altrimenti si rischia di farlo diventare un vizio e imbattersi in problemi che con il passare degli anni possono degenerare arrivando a conseguenze spiacevoli.

Fixed Match

Al gioco non sempre corrisponde il valore della legalità che dovrebbe essere un principio base di ogni sport. Difatti accanto alle partite regolari possiamo trovare quelle “manipolate” come i fixed match.

I fixed match sono partite di cui si conosce il risultato ancora prima che vengano giocate. Secondo alcuni, questi match hanno un'unica caratteristica: **NO CHANCE TO LOSE**, ovvero nessuna possibilità di sconfitta. Quindi in virtù della vincita sicura si possono effettuare delle grandi puntate ottenendo vincite di grande spessore.

Quello della vendita dei fixed match è un fenomeno molto diffuso sul web, in particolare su Facebook, dove loschi individui pubblicano la ricevuta della scommessa coprendo le squadre giocate che sono visibili solo dietro pagamento. L'utente inesperto, preso dalla curiosità e dalla possibile vincita elevata, è tentato a contattarli.

I prezzi delle partite si aggirano sui 50-100 euro, spesso anche di più, se si acquistano più match. Il pagamento avviene attraverso skrill, neteller, paysafecard e tanti altri metodi che permettono al *fixed man* di celare la sua identità, rendendo impossibile rintracciare il destinatario dei pagamenti. Difatti anche le loro foto su Facebook ritraggono orologi, macchine di lusso o banconote evitando di mostrarsi di persona.

Trovarli è davvero molto semplice basta digitare le paroline magiche *fixed match, correct score, no chance to lose* e il gioco è fatto. Le partite in questione riguardano le serie minori dei campionati dei paesi dell'est Europeo (Romania, Grecia, Turchia ecc) e paesi asiatici come Giappone e Sud Corea. I segni sui quali indicano di scommettere sono risultati esatti e parziali finali quotati molto bene.

Molte delle foto delle schedine pubblicate sono rigorosamente modificate con programmi di grafica, ben visibile agli occhi di un esperto del settore. Altre foto sembrano essere reali. È tuttavia difficile trovare ricevute di giocate su siti AAMS che abbiano il codice identificativo dei monopoli di Stato. Il codice AAMS permette a tutti di controllare se la giocata risulta vincente e anche l'importo della stessa.²⁴

L'esito finale però non sorride agli scommettitori che cadono nella trappola di questi *Scammer* (truffatore) poiché le partite si rivelano perdenti e le loro pagine Facebook, nella maggioranza dei casi, al termine degli eventi, risultano chiuse e non più raggiungibili. Nonostante si è vittima di questo imbroglio, la possibilità di recuperare i soldi spesi non c'è.

Le recenti tecnologie e la possibilità di scommettere on-line hanno contribuito ad ampliare le dimensioni di tale fenomeno tanto da creare, oggi, un vero e proprio business multimiliardario spesso correlato con altre attività criminali.

²⁴ “Fixed matches: bufala o verità?” Articolo di Mauro Sangilli, pubblicato nel maggio 2016 su pronosticideiguerriri.it

A tal proposito, il 18 settembre 2014 a Magglingen, il Consiglio dei ministri, su proposta del Ministro degli affari esteri e della cooperazione internazionale Angelino Alfano e del Ministro per lo sport Luca Lotti, ha approvato un disegno di legge per l'adesione dell'Italia alla Convenzione del Consiglio d'Europa sulla manipolazione di competizioni sportive.

Nello specifico, la Convenzione mira a:

- prevenire conflitti di interesse tra gli operatori delle scommesse sportive e gli organizzatori;
- incoraggiare le autorità di controllo delle scommesse sportive a lottare contro la frode, limitando o sospendendo, se necessario, la possibilità di effettuare scommesse sportive;
- lottare contro le scommesse sportive illecite, consentendo la chiusura o la limitazione dell'accesso agli operatori coinvolti e il blocco dei flussi finanziari tra questi ultimi e i consumatori.

In attuazione di quanto previsto dalla Convenzione, il disegno di legge identifica nell'Agenzia delle dogane e dei monopoli l'Autorità nazionale per la regolamentazione delle scommesse sportive. Viene inoltre introdotta una specifica disposizione in merito alla confisca dei beni che costituiscono il prodotto, il profitto o il prezzo del reato e viene sanzionata la responsabilità da reato della persona giuridica a vantaggio della quale ha agito il reo. Si prevede poi che le organizzazioni sportive e gli organizzatori delle competizioni adottino e implementino regole più rigide per combattere la corruzione.

Infine, vengono previste adeguate garanzie per informatori e testimoni.²⁵

In ambito nazionale, per quanto riguarda la FIGC²⁶, va evidenziato l'art. 6 del Codice di Giustizia Sportiva che prevede il "Divieto di scommesse e obbligo di denuncia" per i soggetti dell'ordinamento federale. Per quanto riguarda le conseguenze per coloro che si rendono complici di tale reato, esse possono rinvenirsi nell'art. 7, comma 1, che qualifica come illecito sportivo *"Il compimento, con qualsiasi mezzo, di atti diretti ad alterare lo svolgimento o il risultato di una gara o di una competizione, ovvero ad assicurare a chiunque un vantaggio in classifica"*.

Si tratta, invero, di un illecito disciplinare molto grave, sanzionato con l'inibizione o la squalifica per un periodo minimo di tre anni e con l'ammenda non inferiore a Euro 50.000,00. La commissione di tale illecito può comportare ripercussioni sulla società di appartenenza del tesserato. Essa, infatti, può essere ritenuta presuntivamente e/o oggettivamente responsabile per il fatto commesso dal proprio tesserato (comma 4) con irrogazione di una sanzione che va dalla penalizzazione di uno o più punti, alla retrocessione fino all'ultimo posto della classifica del campionato di appartenenza, fino alla non ammissione o esclusione dalla

²⁵ Comunicato stampa del Consiglio dei Ministri n. 10 tratto dal sito ufficiale governo.it

²⁶ Federazione Italiana Giuoco Calcio organizza e gestisce il gioco del calcio in Italia, dai Club alle nazionali

*partecipazione ad alcune manifestazioni (art. 18 CGS, lett. g – m).*²⁷

Un esempio è l'ex calciatore del Bari Antonio Masiello che il 15 maggio del 2011 siglò un'autorete nel derby pugliese contro il Lecce finito 0-2. Il suo gesto diede la possibilità al Lecce di restare in Serie A intascando una somma di denaro che per la Procura era di 50mila euro.

“Sì, l'autogol lo segnai apposta”

*“Voglio aggiungere – scrive l'ex difensore del Bari ai magistrati – che, quando il risultato era sullo 0-1, ho sfruttato un'occasione che mi si è posta per poter cristallizzare definitivamente l'esito di sconfitta per il Bari e per poter – quindi – ottenere il pagamento promessomi, realizzando così l'autogol con cui si è concluso l'incontro”.*²⁸

Le conseguenze del suo gravissimo gesto sono state pesanti: ha pagato prima con l'arresto nell'aprile 2012 per associazione per delinquere finalizzata alla frode sportiva; quindi con i deferimenti per illecito sportivo e violazione dell'articolo 1 di lealtà sportiva e divieto di scommettere, per i quali patteggia 2 anni e 2 mesi di squalifica (più 30mila euro di ammenda) solo per quanto riguarda il terzo filone d'inchiesta in ambito sportivo.

Con il quinto sono altri 3 anni e 15 giorni sempre patteggiati di

²⁷ “Il fenomeno del match fixing. Le novità introdotte dal legislatore europeo”. Articolo di Stefano Pellacani pubblicato su ejss-journal.com, 2015

²⁸ “Calcioscommesse, Masiello confessa ai pm “Quell'autogol lo feci per i soldi””. Articolo di RQuotidiano pubblicato nell'aprile 2012 su ilfattoquotidiano.it

squalifica dopo il deferimento per omessa denuncia e illecito sportivo.²⁹

In tutto sono stati quindi 5 anni e 2 mesi di squalifica. Attualmente gioca con l'Atalanta, squadra in cui era tesserato prima dell'apertura delle indagini.

Per di più la condotta punibile, come illecito sportivo, può integrare quanto previsto dalla norma penale ai sensi dell'art. 1, comma 1 della L. n. 401/89, che punisce con la reclusione da un mese ad un anno e con la multa da lire cinquecentomila a due milioni *“chiunque offre o promette denaro o altra utilità o vantaggio a taluno dei partecipanti ad una competizione sportiva organizzata dalle federazioni riconosciute dal Comitato olimpico nazionale italiano (CONI), dall'Unione italiana per l'incremento delle razze equine (UNIRE) o da altri enti sportivi riconosciuti dallo Stato e dalle associazioni ad essi aderenti, al fine di raggiungere un risultato diverso da quello conseguente al corretto e leale svolgimento della competizione, ovvero compie altri atti fraudolenti volti al medesimo scopo”*.

A differenza dell'illecito sportivo, che può essere commesso soltanto da un soggetto qualificato, la frode sportiva è un reato comune e, come tale, pur essendo caratterizzato dall'elemento corruttivo, può essere commesso da chiunque.

²⁹ “Il tabù Masiello”. Articolo di Alessandro Oliva del dicembre 2016 pubblicato su linkiesta.it

In ambito europeo la Commissione europea ha recentemente approvato la proposta di decisione del Consiglio relativa alla firma, a nome dell'Unione europea, della Convenzione del Consiglio d'Europa, sulla manipolazione delle competizioni sportive per quanto riguarda le questioni relative al diritto penale sostanziale e alla cooperazione giudiziaria in materia penale.

Lo scopo di tale Convenzione, come specificato al suo articolo 1, è quello di *“combattere la manipolazione delle competizioni sportive al fine di proteggere l'integrità e l'etica dello sport in conformità al principio dell'autonomia dello sport”*. A tal fine, l'obiettivo basilare della Convenzione è *“proteggere l'integrità e l'etica dello sport”*.³⁰

Nonostante tutto il problema continua a persistere in virtù di una mancanza di controllo e dell'assenza delle autorità competenti che non vigilano sul ripetersi di questi numerosissimi episodi. Oggi si sta cercando di trovare una soluzione al problema, infatti la FIFA³¹, organo di governo del calcio mondiale, ha stretto un accordo con *Sportradar Integrity Services* per la fornitura di una suite completa di servizi di monitoraggio, istruzione, intelligence per rafforzare ulteriormente l'integrità dello sport.

Secondo i termini della nuova intesa, Sportradar, leader mondiale nella rilevazione e nella prevenzione del match fixing, userà il suo premiato **Fraud Detection System** per identificare e

³⁰ “Il fenomeno del match fixing. Le novità introdotte dal legislatore europeo”. Articolo di Stefano Pellacani pubblicato su ejss-journal.com, 2015

³¹ Fédération Internationale de Football Association

analizzare qualsiasi attività di scommesse sospetta o modelli in una serie di competizioni internazionali e nazionali di tutto il mondo.

Le attività di monitoraggio riguarderanno vari tornei Fifa, tra cui la Coppa del mondo e le sue qualificazioni, la Fifa Confederations Cup, i tornei di calcio olimpici e tutte le sue competizioni giovanili, così come una vasta gamma di leghe nazionali e tutte le competizioni della confederazione.

Il presidente della Fifa, Gianni Infantino, afferma: *"Preservare l'integrità del gioco è fondamentale per la Fifa. Dato che la manipolazione delle partite è ancora una seria preoccupazione per tutti coloro che amano il gioco, Fifa lavorerà con Sportradar per rinvigorire e rafforzare il nostro programma di integrità. Fifa è impegnata ad affrontare il match fixing e a proteggere l'integrità del calcio per giocatori e tifosi"*.

Il Ceo di Sportradar, Carsten Koerl, aggiunge: *"È un onore incredibile stare fianco a fianco con la Fifa e anche con tutte le confederazioni in una dichiarazione chiara e inequivocabile di intenti e di resistenza. Abbiamo lavorato duro per guadagnare la fiducia di tutta una serie di soggetti interessati attraverso lo sport e, naturalmente, il calcio, e ora abbiamo la possibilità di mettere insieme tutto quel lavoro, esperienza e conoscenza e fornire al gioco un alto livello di monitoraggio e collaborazione. Ringraziamo il presidente Infantino e il suo*

*team per la fiducia e non vediamo l'ora di collaborare con la Fifa all'inizio di questa nuova era".*³²

La domanda sorge spontanea. Se una persona ha a disposizione un fixed match, e sicuro della vittoria può puntare tanti soldi, che bisogno ha di vendere la partita sul web? Questo deve farci riflettere e capire che, in realtà, i fixed match non esistono, o meglio esistono ma non per noi scommettitori comuni, essendo meno informati su quello che si nasconde dietro ad una partita. Il consiglio è di diffidare da queste persone e stare alla larga dai siti e pagine Facebook di riferimento.

Bookmakers e affiliazioni

I **bookmaker** sono le aziende che ci danno la possibilità di scommettere. Queste ultime per poter operare legalmente in Italia devono avere la licenza AAMS. Sono infatti vari i bookmakers che prima erano illegali e che da poco hanno ottenuto la licenza per operare legalmente in Italia come Planetwin365 leader in Europa.

*“I bookmakers sono lucidi, geniali e spietati, hanno una cultura calcistica portentosa, ne sanno più dei giornalisti sportivi, degli allenatori, dei calciatori e, sicuramente, di chi scommette”.*³³

³² “Infantino (Fifa): “Lotta al match fixing al primo posto””. Articolo di Redazione pubblicato su gioconews.it

³³ “Prima puntata. Scommettere sul calcio legalmente e divertendosi” di Federico Pistone, La Gazzetta dello Sport, 2011, pagina 140

Inoltre essi danno bonus molto vantaggiosi a chi apre un conto gioco online, sul quale è possibile scommettere h24, dando la possibilità al cliente di poter caricare il conto con carte di credito quali: Visa Electron, Mastercard, Maestro, Skrill (Moneybookers), Neteller, Paypal, Paysafecard, Posta Pay ecc. oppure andando semplicemente in agenzia e fare un versamento. Aspetto da tenere in considerazione sono le affiliazioni con i bookmakers.

Affiliarsi ad un sito di scommesse sportive è un ottimo sistema per entrare a far parte del *gambling business online*.

Un'affiliazione ad un bookmaker non richiede requisiti minimi. È un lavoro che non ha orari prestabiliti e non vi sono minimi di fatturato da rispettare. È un lavoro di piena autonomia, che può essere organizzato in qualsiasi modo. Un affiliato è un lavoratore indipendente, senza padroni ed orari, ma con un solo obiettivo: generare traffico di scommesse online.

Il lavoro di un affiliato di scommesse sportive è quello di procacciare nuovi clienti per il sito madre a cui si è affiliati.

Più giocatori registra, più possibilità avrà che questi giochino sul sito e scommettano sugli eventi sportivi.³⁴

Sul web e in particolare sui social sono presenti moltissimi utenti che promuovono il bookmaker con il quale hanno stipulato l'accordo. Su Facebook i **Tipster**, cioè coloro che propongono le loro scommesse e studi sulle partite aventi un elevato numero di fan, condividono dei link che danno la

³⁴ Portalegambling.com

possibilità ai loro fan di effettuare l'iscrizione al bookmaker proposto. Alcuni di loro creano un gruppo privato e l'utente può farne parte e di conseguenza ricevere i pronostici solamente se effettua l'iscrizione.

Infatti ci sono due possibilità diverse di guadagno, la commissione di tipo:

-CPA cost per action: si guadagna per ogni giocatore che deposita almeno una certa somma di denaro stabilita dall'azienda (non necessariamente in un unico versamento) e valida il conto gioco inviando fotocopia del documento di identità;

-RS Revenue Share: si riceve una percentuale sul giocato degli scommettitori, che sono sotto la propria rete, al netto delle commissioni spettanti al portale e con riporto del saldo negativo.

Comparando le due tipologie di commissioni disponibili, la migliore delle due secondo il mio parere è quella CPA perché permette dei guadagni che non dipendono dai risultati dello scommettitore, mentre con quelli RS bisogna sperare nel saldo negativo dello scommettitore. In questo caso il tipster ha tutto l'interesse di indirizzare i propri clienti alla sconfitta proponendo così pronostici non studiati alla perfezione.

Il pagamento delle commissioni maturate dall'affiliato avviene tramite Paypal, Skrill, Neteller o Bonifico Bancario. In genere le commissioni vengono pagate entro il 15 di ogni mese.³⁵

Ma come si fa a scegliere a quale bookmaker affiliarsi? Per fare in modo di avere un maggior numero di registrazioni è importante scegliere una piattaforma di scommesse con le migliori quote, un'ottima grafica del sito, varie modalità di pagamento disponibili, numero elevato di eventi sportivi disponibili ecc.

Scommesse non sportive

Il mondo delle scommesse è in continua evoluzione, difatti oggi si può scommettere praticamente su molti eventi non sportivi, dai reality televisivi agli Oscar, fino a puntare sui possibili vincitori dei premi Nobel o delle prossime elezioni presidenziali statunitensi.

Ad esempio in occasione dell'elezione del nuovo Papa i bookmakers hanno deciso di quotare ogni particolare e curiosità relativi alla figura del Pontefice che sarebbe stato eletto come ad esempio la sua età, la nazionalità, il nome che avrebbe scelto, la data in cui avrebbe avuto luogo la sua prima visita all'estero, la

³⁵ “Le Migliori Affiliazioni di Scommesse Sportive”. Articolo di Marco Lista pubblicato nel maggio 2014 su toplista.it

durata del Conclave, la durata del papato o la sua interruzione anticipata come accaduto in precedenza.

Come sappiamo ad essere stato eletto è Jorge Mario Bergoglio, Papa Francesco, che era quotato 41 volte la posta, riuscendo a ribaltare ogni pronostico visto che il favorito era il nostro connazionale Angelo Scola a quota 3,65.

I bookmakers più numerosi e fantasiosi sono proprio quelli inglesi, con almeno sedici siti che offrono scommesse su eventi non sportivi.

Per quanto riguarda la legislazione italiana, solo dal 2004-2005 l'AAMS ha istituzionalizzato le scommesse su avvenimenti non sportivi, tranne le scommesse su altri eventi molto particolari come ad esempio avviene in Inghilterra dove "l'unico limite, stando alla legge, è il divieto di scommettere sulla morte o meno di una persona." ³⁶

All'estero sono consentite queste scommesse particolari, in cui si può pronosticare la morte di un personaggio famoso e la relativa modalità di morte. Ovviamente un personaggio giovane avrà una quota molto alta; sarà bassa invece, per un personaggio con l'età avanzata.

³⁶ "Un gioco azzardato. Nuova frontiera del betting online: scommesse su eventi sportivi". Articolo di Lorenzo Clericuzio pubblicato nel maggio 2013 su ungiocoaazzardato.tumblr.com

In Italia, come detto in precedenza, queste scommesse non sono consentite, ma c'è chi si “diverte” a partecipare al totomorti, una sorta di gioco in cui è possibile scegliere dei personaggi famosi e sperare nella loro morte per fare punti e avanzare in classifica.

Per partecipare al totomorti è sufficiente registrarsi al sito ed indicare tre personaggi pubblici che secondo la propria idea lasceranno questo mondo. Bisogna però rispettare delle regole³⁷:

1. I personaggi scelti dovranno essere in vita e in buona salute al momento della scelta.
2. Non potranno essere scelti personaggi condannati a morte, sequestrati, dispersi, o la cui morte possa essere comunque facilmente prevedibile e/o non verificabile.
3. I personaggi scelti devono essere noti; per determinare la notorietà fa fede wikipedia. Solo i personaggi presenti sulla nota enciclopedia online saranno accettati.
4. I personaggi già scelti da altri concorrenti non potranno essere scelti nuovamente.
5. I personaggi scelti non potranno essere cambiati finché saranno in vita.

³⁷ Totomorti.com

6. Alla morte del personaggio, il concorrente è tenuto a segnalare la notizia dalla sua scheda di gestione personaggi. In sostituzione, potrà scegliere un nuovo personaggio.
7. Possono essere scelti personaggi nati dal 1901 al 1999 compresi; il punteggio che il concorrente ricaverà al momento del trapasso del personaggio scelto è uguale alle ultime due cifre dell'anno di nascita del personaggio. Ad esempio un personaggio nato nel 1912 frutterà 12 punti al concorrente che lo ha scelto.
8. È ammessa la sola scelta di esseri umani fisici individuali e non di istituzioni, aziende, gruppi di persone, piante, animali o entità astratte.

Sul sito in questione si legge: *“Non lasciate che solo i media possano speculare sulle morti celebri! Le scommesse non sono a fini di lucro, ma solo per un divertimento di pessimo gusto. Totomorti e i suoi giocatori non intendono augurare la morte a nessuno.”*

Resta il fatto però che nonostante la pessima idea, la piattaforma ha raggiunto circa 5 mila utenti iscritti e regolarmente attivi.

CAPITOLO 3

Il mondo delle Ticket Redemption

Chi crede che il gioco d'azzardo sia solo per le persone adulte, non conosce ancora il mondo delle Ticket Redemption, slot machine per i minori che a differenza di quelle utilizzate dai grandi, queste in cambio di soldi sputano ticket. Si trovano nei centri commerciali, nei cinema e nelle sale giochi e si stanno man mano sviluppando nel territorio italiano. Queste macchinette vengono viste dai bambini come dei semplici giochi, ma è molto semplice prenderci la mano e di conseguenza spendere un bel po' di soldi.

Ci sono tantissimi giochi disponibili, al costo di 50 centesimi o 1 euro, dipende dalla macchinetta, in cui è possibile fare una partita. In base al punteggio totalizzato dal giocatore la macchinetta sputa i ticket che verranno collezionati dal bambino. Una volta terminata la sessione di gioco bisogna recarsi alla **Ticket Eater** che restituirà un voucher una volta che avrà mangiato tutti i biglietti vinti dalle varie macchinette. Col il voucher ci si reca alla cassa dove è possibile scegliere un premio del valore dei punti cumulati sul biglietto. Ed è lì che c'è l'inganno. I punti da accumulare per poter ottenere un premio ambito dal bambino sono tantissimi e con pochi euro spesi non si riesce a raggiungere quella cifra.

Mi sono recato di persona presso una di queste sale giochi che hanno le Ticket Redemption per toccare con mano questo ambiente e cercare di approfondirlo. Dopo aver analizzato tutte le macchinette presenti per capirne il funzionamento ed aver osservato il comportamento dei bambini, ho intervistato la responsabile chiedendole di raccontarmi ciò che aveva visto durante il suo periodo di lavoro. Molto spesso ha dovuto fermare i papà che si sono fatti prendere troppo la mano anche loro nel giocare, dimenticandosi i figli che giravano tranquillamente da soli per la sala senza tenerli d'occhio. I bambini hanno manifestato interesse giocando a queste macchinette e una delle scene frequenti è vedere i bambini piangere davanti alla vetrina perché vogliono un determinato premio, ma a causa dei pochi punti accumulati non è possibile riceverlo.

Ho provato anche io a giocare, con 1 euro ho fatto una partita e ho totalizzato 6 ticket. Mi sono recato alla vetrina per osservare i premi disponibili: penne, bracciali, orecchini, collane, quaderni, puzzle, album e tantissimi altri oggetti relativi ai cartoni che oggi piacciono ai bambini. Alcuni di questi superavano i 3000 punti, vi lascio immaginare a quanto dovrebbe ammontare la spesa per poter raggiungere una cifra del genere. Facendo qualche calcolo sarebbe meglio comprare il premio direttamente in un negozio evitando così che il bambino sviluppi addiction e giochi per tante ore.

Una delle regioni a prendere posizione e a muoversi a questo è l'Emilia Romagna, infatti come dichiarato dalla consigliera Valentina Ravaioli insieme alla collega Lia Montalti, è stato approvato un emendamento che introduce nell'ambito della legge al contrasto alle ludopatie, il divieto per i minori di utilizzare le cosiddette Ticket Redemption, ovvero apparecchi per il gioco, attivabili con moneta o altri strumenti di pagamento, che possono distribuire tagliandi per ottenere premi e che coinvolgono sempre più bambini, avvicinandoli pericolosamente al mondo delle slot e alla cultura del “vincere facile”.³⁸

A febbraio del 2017, il Consiglio dei ministri ha esaminato alcune norme regionali e ha deciso di non impugnare la legge che vietava le Ticket Redemption.

I giovani e il gioco

Il gioco d'azzardo purtroppo non colpisce solamente gli adulti, bensì anche i giovani che sono quelli più esposti alla dipendenza. Secondo i dati riportati dalla Camera il 47,1% degli studenti tra i 15 e i 19 anni, cioè oltre un milione e 200 mila ragazzi, giocano d'azzardo. Un numero incredibile! Puntano ovunque bar e tabaccherie 35%, sale scommesse 28%, il computer di casa 19%; infine l'8% dei minori tra i 7 e 11 anni scommette soldi in Internet.³⁹

³⁸ Jamma.it

³⁹ Fabrizio Gatti, “Ci giochiamo tutto”, articolo del 5 Febbraio 2017, l'Espresso n.6, pagina 44

Ma com'è possibile tutto questo, se il gioco è vietato ai minori di 18 anni?

Uno dei tanti problemi è la vicinanza alle sale giochi che stanno crescendo come funghi su tutto il territorio nazionale, in ogni angolo della strada. Difatti, come approvato in Consiglio Regionale del Lazio⁴⁰, sarà vietata la nuova installazione di apparecchi da gioco a meno di 500 metri da scuole, impianti sportivi, strutture sanitarie o altri luoghi di aggregazione giovanile.

Questi sono i cosiddetti luoghi sensibili dove c'è maggiore affluenza di giovani e di conseguenza per la tutela del minore non dovrebbero esserci macchinette o sale che permettono di giocare.

Da sottolineare anche la scarsa capacità di controllo, che di fatto permette ai giovani di giocare. Nel corso della mia attività di ricerca ho potuto constatare personalmente che spesso al minore viene data la possibilità di giocare. I ragazzi dovrebbero essere allontanati dall'agenzia ed alcuni che vengono fermati e lasciati fuori chiedono aiuto a persone maggiorenni che a loro volta, poiché non hanno una sensibilità tale da capire che il minore non deve giocare, prendono il biglietto e giocano la schedina al posto del ragazzo che quindi anche se non è entrato nel centro scommesse ha ottenuto quello che voleva.

⁴⁰ Consiglio Lazio: apparecchi da gioco vietati a 500 metri dai luoghi sensibili, 15 Febbraio 2017, Gioconews.it

E tutto questo accade nonostante ci siano forti conseguenze per il titolare dell'esercizio, infatti come riportato dall'articolo 24 del D.L. n.98 del 2011, comma 21: *Il titolare dell'esercizio commerciale, del locale o, comunque, dal punto di offerta del gioco che consente la partecipazione ai giochi pubblici ai minori di anni diciotto è punito con la sanzione amministrativa pecuniaria da euro cinque mila a euro venti mila. Indipendentemente dalla sanzione amministrativa pecuniaria e anche nel caso di pagamento in misura ridotta della stessa, la violazione prevista dal presente comma è punita con la chiusura dell'esercizio commerciale, del locale o, comunque, del punto di offerta del gioco da dieci fino a trenta giorni. Per i soggetti che nel corso del triennio commettono 3 violazioni, anche non consecutive, del presente comma è disposta la revoca di qualunque autorizzazione o concessione amministrativa;*⁴¹

Secondo i dati riportati dal Comune di Napoli, la Campania è al terzo posto per ordine di fatturato con 688 milioni di euro e una spesa pro-capite di 119,30 euro per ogni cittadino. Il giro d'affari stimato ogni anno in Campania è di 9 miliardi di euro. Con i dati resi noti dal Dipartimento delle dipendenze dell'Asl nel settembre del 2015 gli adolescenti a rischio in Campania sono il 13% contro l'11% in Italia.

Altro aspetto da prendere in considerazione è l'orario di apertura delle sale. Come stabilito dall'ordinanza n.2 del 1 giugno 2016:

⁴¹ Camera.it

le sale gioco presenti nel territorio comunale non potranno rimanere aperte oltre le seguenti fasce orarie: dalle ore 9:00 alle ore 12:00 e dalle ore 18:00 alle ore 23:00, festivi compresi. Il titolare di ciascuna licenza potrà scegliere il proprio orario di esercizio entro i predetti limiti massimi, dandone preventiva comunicazione al Servizio Sportello Unico per le Attività Produttive (SUAP) del comune.

Invece, la disciplina dell'orario massimo di funzionamento degli apparecchi tipo videolottery, slot machine, ecc., collocati negli esercizi pubblici e nei bar, ha la seguente cadenza: dalle ore 9.00 alle ore 12.00 e dalle ore 18.00 alle ore 20.00, di tutti i giorni, festivi compresi. Multe salate per i trasgressori che possono arrivare fino alla chiusura degli esercizi.

*L'obiettivo dei nuovi orari – afferma l'Assessore alle Attività Produttive Enrico Panini – è molto preciso: contrastare in città la crescente diffusione del Gioco d'Azzardo Patologico che colpisce le fasce più deboli della popolazione e gli adolescenti, vera e propria piega. La difesa della salute per noi è un imperativo irrinunciabile.*⁴²

Ma siamo davvero sicuri che questi orari vengono rispettati? L'esperienza condotta sul campo dimostra che purtroppo non è così, o meglio non è sempre così. Nei vari centri scommesse in cui ho girato, sono riuscito ad effettuare scommesse anche fuori gli orari consentiti e in molti di questi non ho mai trovato

⁴² Comune.napoli.it

cartello che limitasse gli orari di gioco, cosa che dovrebbero avere tutte le agenzie.

Infatti come indicato nell'articolo 7, comma 5°, della Legge 8 novembre 2012, n. 189: *“Conversione in legge, con modificazioni, del decreto-legge 13 settembre 2012, n. 158, recante disposizioni urgenti per promuovere lo sviluppo del Paese mediante un più alto livello di tutela della salute”*

*“Ai fini del presente comma, i gestori di sale da gioco e di esercizi in cui vi sia offerta di giochi pubblici, ovvero di scommesse su eventi sportivi, anche ippici, e non sportivi, sono tenuti a esporre, all'ingresso e all'interno dei locali, il materiale informativo predisposto dalle aziende sanitarie locali, diretto a evidenziare i rischi correlati al gioco e a segnalare la presenza sul territorio dei servizi di assistenza pubblici e del privato sociale dedicati alla cura e al reinserimento sociale delle persone con patologie correlate alla G.A.P.”*⁴³

Sono riuscito però ad avere una piccola soddisfazione personale. Per verificare la mia ipotesi di lavoro sono andato in uno di questi centri ad effettuare una scommessa fuori dagli orari consentiti e nonostante questo mi è stata validata. La scommessa è risultata vincente ed il giorno dopo sono andato a riscuotere la vincita di nuovo fuori dagli orari consentiti, ma questa volta mi viene detto che non potevo riscuotere poiché non era la fascia

⁴³ Gazzettaufficiale.it

oraria giusta. A questa risposta mostro la scommessa dimostrando che era stata convalidata fuori dagli orari consentiti. Per giustificarsi, mi viene detto che qualche giocata fuori orario la permettono, ma le vincite devono essere pagate entro gli orari previsti. Grande contraddizione. Così il giorno dopo sono ritornato all'agenzia per riscuotere la vincita e, con grande gioia, noto che è stato messo il cartello con le fasce orarie. Una piccola vittoria personale sperando che vengano rispettate le regole.

Gioco e comunicazione

Un ruolo fondamentale nel gioco lo ricopre sicuramente la comunicazione. Siamo letteralmente bombardati da messaggi che arrivano sulla posta elettronica, presenti sui motori di ricerca, sui social ecc, che ci permettono con un semplice click di andare direttamente su un sito di gioco online.

Studio Agimeg su dati Nielsen: ecco i numeri degli investimenti pubblicitari, divisi per macro settori sul gioco, su televisione, radio, quotidiani, periodici, internet ed altri canali.

TELEVISIONE: Sul piccolo schermo sono finiti 61 milioni di euro così suddivisi:

- campagne istituzionali 2,3 milioni (+52,4% rispetto al 2015);
- giochi numeri e scommesse sportive 39,3 milioni (+71,4%);
- giochi online 14,3 milioni (-2,6%);

-lotterie 5,0 milioni (+20,3%).

In totale si tratta di 71,6 milioni investiti nella pubblicità sul gioco con un incremento – sempre per quanto riguarda la televisione – del 40,7%.

RADIO: Per la prima volta nel 2016 sono stati fatti sulla radio investimenti pubblicitari, circa 45mila euro (+32,4%), su campagne istituzionali sul gioco. In totale sulla radio è stato speso in messaggi promozionali poco più di 1 milione di euro. La fetta più grande, 956mila euro (+27% rispetto al 2015), è stata assorbita dai giochi numeri (Lotto, 10eLotto, SuperEnalotto, Win for life, ecc), mentre sui giochi online sono stati spesi nel 2016 solo 26mila euro, dato che comunque equivale a quasi il doppio di quanto speso l'anno prima. Nessun investimento sulle lotterie. Comunque la radio è stata più apprezzata dagli operatori di gioco, visto che lo scorso anno gli investimenti sono cresciuti del +32,9%.

QUOTIDIANI: Sono cresciuti del +65,1% gli investimenti pubblicitari sul gioco nel 2016, rispetto all'anno prima, sui quotidiani. In totale sui quotidiani sono stati spesi circa 4 milioni di euro. Se la parte più consistente, oltre 3,4 milioni (+73,3% rispetto al 2015), è stata assorbita da giochi numeri e scommesse sportive, la crescita percentuale più alta (+131,1%) è stata registrata dalle campagne di tipo istituzionale (spesi circa 372mila euro). Crollo degli investimenti sul gioco online (-42,8%) e lotterie (-20%).

INTERNET: Gli investimenti su internet sono quelli ad aver fatto registrare, rispetto ad altri canali, la crescita minore. I 4,4 milioni spesi nel 2016 rappresentano, infatti, un dato in crescita del +6,3% rispetto ai circa 4,2 milioni del 2015. Su internet 2,3 milioni di euro (+134% rispetto al 2015) sono stati investiti su pubblicità riguardanti giochi numeri e scommesse sportive, con quest'ultime che hanno concentrato la maggior parte della spesa. E' stata di 1,6 milioni (-44%) la spesa per campagne istituzionali. Calano a sorpresa (-4,6%) gli investimenti (354mila euro) sul gioco online, mentre è quadruplicata (262mila euro) la spesa per le lotterie.

PERIODICI ED ALTRI CANALI: Sono stati poco meno di 1,2 milioni gli investimenti, sul settore del gioco, effettuati nel 2016 su periodici, cinema, cartellonistica ed altri canali. Si tratta di un dato che equivale ad un raddoppio della spesa rispetto al 2015. Gli investimenti sono stati così suddivisi: 624mila euro sui periodici, 62mila euro sui cinema, 468mila euro sugli altri canali. Il 93% degli investimenti ha riguardato giochi numerici e scommesse sportive.⁴⁴

La forte presenza di questi messaggi induce le persone al gioco, colpendo prevalentemente la categoria dei nativi digitali e dei minori che passano parte delle ore della loro giornata sul web.

⁴⁴ Studio Agimeg su dati Nielsen: ecco i numeri degli investimenti pubblicitari, divisi per macro settori sul gioco, su televisione, radio, quotidiani, periodici, internet ed altri canali, 15 marzo 2017, Agimeg.it

Mark Griffiths sottolinea che, essendo Internet un canale di diffusione perfetto per i giochi d'azzardo, è probabile che negli anni si assista a un sempre crescente consumo di giochi attraverso Internet.⁴⁵

Ci viene nuovamente in aiuto l'articolo 7 che al comma 4 recita:

“Sono vietati messaggi pubblicitari concernenti il gioco con vincite in denaro nel corso di trasmissioni televisive o radiofoniche e di rappresentazioni teatrali o cinematografiche rivolte prevalentemente ai giovani.

Sono altresì vietati messaggi pubblicitari concernenti il gioco con vincite in denaro su giornali, riviste, pubblicazioni, durante trasmissioni televisive e radiofoniche, rappresentazioni cinematografiche e teatrali, nonché via Internet nei quali si evidenzino anche solo uno dei seguenti elementi:

- a) incitamento al gioco ovvero esaltazione della sua pratica;*
- b) presenza di minori;*
- c) assenza di formule di avvertimento sul rischio di dipendenza dalla pratica del gioco, nonché dell'indicazione della possibilità di consultazione di note informative sulle probabilità di vincita pubblicate sui siti istituzionali dell'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato e, successivamente alla sua incorporazione ai sensi della legislazione vigente, dall'Agenzia delle dogane e dei monopoli, nonché dei singoli concessionari ovvero disponibili presso i punti di raccolta dei giochi”.*

⁴⁵ Mauro Croce e Francesca Rascazzo, “Gioco d'azzardo giovani e famiglie”, 2013, Giunti, pagina 93

Sono molte le pubblicità relative alle agenzie di scommesse dove è presente un Testimonial. Questi sono personaggi famosi, tra cui i calciatori di grande livello come Francesco Totti in uno spot per il 10 e lotto. Il più convincente è lo spot con l'attore Claudio Amendola di Bet365 in cui dice la famosa frase: "Io sono membro del più grande gruppo di scommesse sportive online al mondo. Io sono membro di Bet 365".

Messaggi questi fuorvianti per i tanti giovani e adulti che guardano la tv perché spingono a seguire il loro idolo; per non parlare dell'importanza delle frasi che dovrebbero essere maggiormente sottolineate come: *il gioco è vietato ai minori e può causare dipendenza patologica* vengono dette dalla voce esterna al video solamente negli ultimissimi secondi in modo velocissimo senza darle il giusto peso.

Eppure il comma 4-bis dell'articolo 7 è molto chiaro: *La pubblicità dei giochi che prevedono vincite in denaro deve riportare in modo chiaramente visibile la percentuale di probabilità di vincita che il soggetto ha nel singolo gioco pubblicizzato. Qualora la stessa percentuale non sia definibile, è indicata la percentuale storica per giochi similari. In caso di violazione, il soggetto proponente è obbligato a ripetere la stessa pubblicità secondo modalità, mezzi utilizzati e quantità di annunci identici alla campagna pubblicitaria originaria, indicando nella stessa i requisiti previsti dal presente articolo*

*nonché il fatto che la pubblicità è ripetuta per violazione della normativa di riferimento.*⁴⁶

Gioca responsabilmente, frase inserita sempre nelle pubblicità e sulle pagine dei vari bookmakers che risulta essere un vero e proprio ossimoro, un assurdo per il giocatore patologico, al pari di quella che potrebbe essere un'*ubriacatura moderata* o un *eccesso limitato*.⁴⁷

Difatti non possiamo dire che lo stato adotta prevenzioni contro il gioco d'azzardo se parte degli introiti derivano proprio da questo. Non è possibile sperare in miglioramenti per i giocatori patologici se s'incentiva il giocatore a giocare attraverso le pubblicità per di più con la presenza di un testimonial. Non possiamo sperare che i giovani lascino perdere il gioco se sono persistenti messaggi legati al gioco di così facile portata. Infatti come dice Tracy Schrans, President Focal Research Consultants Ltd: ***“Se il gioco responsabile fosse stato un successo allora l'industria avrebbe chiuso per mancanza di introiti”***.⁴⁸

⁴⁶ Acadi.it

⁴⁷ Mauro Croce e Francesca Rascazzo, “Gioco d'azzardo giovani e famiglie”, 2013, Giunti, pagina 169-170

⁴⁸ Natasha Dow Schull, “Addiction by design” tradotto in italiano “Architetture dell'azzardo”, 2006, Sossella editore

Giovani e famiglie

Anche le donne sono entrate nel mondo dell'azzardo, e la prevalenza del disturbo è influenzata dalla crescente disponibilità dei giochi caratterizzata da una pubblicità sempre più invasiva e mirata. Sappiamo tutti che fare la spesa in alcuni supermercati spesso dà la possibilità di accumulare dei punti e poter prendere un premio, a Bologna in un supermercato di una nota catena che ha negozi in tutta Italia, dal 2013 si è pensato di non accumulare punti, bensì Gratta e Vinci. Infatti con soli 10 euro di spesa, una soglia che una semplice casalinga raggiunge quotidianamente, si ricevono due Gratta e Vinci per un monte premi che può arrivare fino a 100 mila euro.

Come afferma Carla Landuzzi, sociologa dell'Università di Bologna *«Regalare i Gratta e Vinci al supermercato è una mossa molto astuta di marketing, e un atto criminale allo stesso tempo. È evidente che anche chi non ha l'abitudine di utilizzare il proprio denaro per acquistare biglietti di lotteria istantanea, in questo modo ci si avvicina ingenuamente, come se fosse la cosa più innocente del mondo. E il tetto minimo di dieci euro di spesa, va da sé, è ridicolo: oggi prendendo quattro cose al supermercato, sei già arrivato a dieci euro alla cassa. Quindi sono alla portata di tutti»*.⁴⁹

⁴⁹ Caterina Dall'Olio, "Il supermarket gioca d'azzardo. Gratta e vinci per chi fa la spesa", 12 Febbraio 2017, Avvenire.it

Con questa semplice e astuta operazione di marketing anche la casalinga che non ha mai speso soldi nel gioco inizia ad avere un approccio che pian piano può sfociare in una vera e propria dipendenza. Magari non si ferma ai soli biglietti ricevuti dalla spesa, ma ne acquista degli altri.

Eppure il ruolo della famiglia è di vitale importanza nel momento in cui il figlio inizia a giocare d'azzardo. I minori sono da tenere sotto controllo, bisogna vigilare ed aiutarli ad uscire da questa dipendenza.

Oggi a causa dello sviluppo delle tecnologie è tutto molto semplice, i giovani possono aggirare il divieto di giocare in denaro e registrarsi sui siti di giochi con le credenziali e gli estremi dei documenti dei genitori o di un adulto. Inizia tutto come un gioco, ma se non si ha il controllo diventa molto di più di un semplice passatempo.

Anche i dati relativi ai giovani sono impressionanti: secondo quanto riportato dal Comune di Napoli si stima che giochi il 47,1% degli studenti tra i 15 e i 19 anni: il 58,1% dei ragazzi e il 36,8% delle ragazze.

Il giovane che gioca può apparire aggressivo, silenzioso, preoccupato, avere bisogno di altro denaro al di fuori della paghetta che già riceve ecc, ed è proprio qui che deve scendere in campo la famiglia. È fondamentale il ruolo protettivo che tutte le figure adulte presenti nella vita dei ragazzi possono assumere. I genitori possono aiutare il giovane a ridimensionare il ruolo dell'azzardo nella loro vita, liberarsi del desiderio di

vincere a ogni costo, e lasciare che il gioco torni a essere semplicemente un gioco.⁵⁰

Alcuni ragazzi approcciano al gioco per il semplice fatto che vedono la mamma giocare al lotto o il padre alle scommesse o alle slot, quindi seguono il loro esempio. In questa circostanza i genitori dovrebbero capire che il loro comportamento è diseducativo per il minore e va ridimensionato, spiegandogli che un uso improprio o eccessivo del gioco può portare a sgradevoli conseguenze.

Conclusioni e Proposte

*Ogne settimana faccio 'na schedina:
mm' 'a levo 'a vocca chella ciento lire,
e corro quanno è 'o sabbato a mmatina
'o Totocalcio pe mm' 'a jì a ghiucà⁵¹*

La verità è che si è un po' tutti giocatori sociali, ognuno almeno una volta nella sua vita ha giocato sfidando la fortuna. La verità è che ogni settimana si è disposti a rinunciare a qualcosa che sia una pizzecca, un pacchetto di gomme o altro, ma difficilmente si rinuncia alla schedina o ai numeri al lotto, i soldi per il gioco in un modo o nell'altro si fanno uscire sempre. Si acquista speranza inseguendo numeri e risultati sportivi, dissipando ricchezza materiale per acquistare ricchezza immateriale, perché

⁵⁰ Mauro Croce e Francesca Rascazzo, "Gioco d'azzardo giovani e famiglie", 2013, Giunti, pagina 110

⁵¹ "A speranza" di Totò tratto dal libro "Il gioco" di Giuseppe Imbucci, Editore Marsilio 1997, pagina 21

si vive di speranza, credendo che prima o poi la vita possa cambiare in meglio.

Il gioco è una vera e propria fonte di business perché se da un lato ci sono delle leggi che regolano vari comportamenti, dall'altro le pubblicità ingannevoli invitano a giocare. Non si possono fare spot in cui si dice: "ti piace vincere facile?" A chi non piacerebbe? Perché le persone pensano che il gioco sia un modo per guadagnare senza lavorare, il sogno di tutti in pratica, peccato che non è assolutamente così. Oggi bisognerebbe amare il proprio lavoro e valorizzare i propri sacrifici senza sperperare i guadagni nei giochi.

Bisognerebbe partire dal basso ovvero dai giovani, educarli al gioco con dei seminari, incontri nelle scuole che dimostrino l'importanza della cultura rispetto alla ricchezza inseguita quando si gioca. Far capire quali sono i pericoli che s'incorrono e le relative conseguenze se si percorre il tunnel del gioco d'azzardo.

Proporrei maggiori controlli fuori alle sale giochi, impedendo ai minori di entrare. Cercare in qualche modo di seguire il modello americano in cui i minori non possono entrare nelle sale dove si gioca d'azzardo, avvicinarsi all'area giochi e assistere al gioco altrui.⁵²

⁵² Graziano Bellio e Mauro Croce, "Manuale sul gioco d'azzardo", 2014, Franco Angeli, pagina 127

Inoltre bisognerebbe creare spot pubblicitari di forte impatto che mostrino i pericoli della ludopatia, in modo da lasciare il segno nello spettatore che lo guarda. Lanciare queste campagne pubblicitarie attraverso i vari mezzi di comunicazione: radio, televisione, quotidiani e internet, divulgando sempre di più questa problematica.

Aiutare maggiormente le persone che soffrono di dipendenza patologica, aumentando il numero delle SerT (servizi territoriali) da parte dello Stato, con un programma più accurato e mirato ai singoli individui.

Tutte queste iniziative sociali si potrebbero realizzare se lo Stato decidesse di investire i proventi del gioco in esse.

APPENDICE

LA STORIA DI NICOLA

È buio, c'è odore di umido e muffa. La moglie, le figlie, gli amici, i colleghi di lavoro sono tutti preoccupati per lui. Non sanno più dove sia finito Nicola, il suo cellulare suona a vuoto per ore, poi è staccato, e lui non si fa vivo. È sparito dal nulla, come una bolla di sapone, senza lasciare traccia. Nik, come lo chiamano tutti, non ha perso la memoria, non si è smarrito, non è stato aggredito. Peggio.

Intanto a casa, Silvia, sua moglie, pensa e ripensa alle cose dette nei giorni precedenti alla sua scomparsa. Non si dà pace per avergli gridato di essere un fallito per l'ennesima volta durante l'ennesimo litigio.

-Che Nicola si sia ammazzato? Impossibile!?- pensa Silvia, non ci vuole credere, lui non avrebbe mai abbandonato la sua trottolina e le loro piccole, di nove e sei anni, col faccino identico a quello di papà. Non può averlo fatto. E infatti non è così.

Nik non si è ucciso e non è impazzito. Nik si è costruito un rifugio, come quando da piccolo, in campagna, si nascondeva per ore nella casa rosa abbandonata, una cascina diroccata e fatiscente che a lui però pareva una reggia perché lì si sentiva protetto.

Mentre tutti lo cercano, Nicola ha la faccia illuminata dalla luce del computer e se ne sta seduto con la mano sul mouse. Ci sono volute settimane di preparazione per organizzare la sua fuga. Il luogo l'ha inquadrato da subito: il garage sotto casa, dove la sua famiglia tiene le biciclette, attrezzi da lavoro arrugginiti e mensole piene di niente. Sottoterra a meno di dieci metri quadri, ma con elettricità, un lavandino e acqua corrente. Un posto chiuso e sicuro, di cui la moglie e le figlie non hanno nemmeno le chiavi. Un vero e proprio bunker.

Nicola, per giorni, non ha pensato ad altro. Era eccitato all'idea di nascondersi lì dove nessuno potesse disturbarlo, né vederlo. A rendere perfetto quel luogo mancava soltanto un dettaglio: la connessione internet. Difficile ma non impossibile.

Un giorno, il tecnico Fastweb è venuto a cablare il suo rifugio e Nik gli ha fatto trovare un vecchio computer, posizionato su un tavolino traballante. La faccia attonita del tecnico al lavoro in quel buco umido strideva con quella radiosa di Nicola, che ha chiesto eccitato se anche lì sotto si andasse a 10mega. Il tecnico, dopo aver risposto di sì, a mezza bocca, si era dileguato: è stata l'ultima persona a vedere Nicola prima che la saracinesca si chiudesse.

Il viaggio di Nicola ha inizio. Non gli manca nulla: il pc connesso, una stecca di sigarette, un plico di Gratta e Vinci e la sua moneta portafortuna... perché lui gratta solo con quella. Con

la mano sinistra fuma, mentre con la destra muove nervosamente il mouse.

Nik apre due tavoli di poker Texas Hold'em: un testa a testa e un torneo. Negli ultimi anni è esploso il fenomeno del poker texano, la variante americana del gioco di carte che ha appassionato milioni di persone, cioè il poker classico, quello a cinque carte. Ispirato dai film in cui Terence Hill giocava e nei suoi occhi azzurri si rifletteva sempre un poker d'assi, mentre due li teneva di scorta sotto il cappello pronti all'uso. Così ha imparato il gioco del poker, Nik.

Coppia, doppia coppia, tris, full, scala, colore, un gioco di astuzia, abilità e un po' di fortuna, ora disponibile anche on line. Ci s'iscrive, nome, cognome, soprannome di battaglia, e si comincia. Inizialmente si gioca con soldi finti, ma ci si diverte lo stesso, almeno all'inizio. Certo, dopo un po' si fa avanti il brivido di puntare i soldi veri. In questo caso basta inserire il codice fiscale e il numero della carta di credito per caricare la somma di denaro che si vuol rischiare, e così fa Nik.

Le partite ai suoi tavoli stanno per iniziare: la prima è "uno contro uno", il secondo tavolo è un torneo con ottantadue iscritti. Ma viene sbattuto fuori in neanche mezz'ora, succede anche ai migliori. Vero. E allora ne apre altri due, e poi altri due, e ancora altri due. Tutto in meno di una manciata d'ore. Forse è meglio cambiare tattica, giocare più tight, come dicono in televisione, insomma più chiusi, più prudenti, scommettendo soltanto quando hai un punticino in mano, anche se è meno

divertente perché il gioco si rallenta un bel po', e, per ammazzare l'attesa, Nik si apre anche due pagine di Gratta e Vinci on line che si grattano con una monetina virtuale, telecomandata dal mouse.

Nik ha tutto sotto controllo, ha tutto quello che ha sempre sognato e che ora sta vivendo. Peccato che non possa vedersi al di fuori. Se ne sta lì seduto, gobbo sul computer che fievolmente gli illumina la faccia, muove a malapena la mano con cui impugna il mouse, si alza per fare la pipì nel lavandino, fa scorrere l'acqua e poi ne prende una sorsata. Passano ore, non si sa più se è notte o giorno.

Nicola è paralizzato, neanche si accorge se vince o perde; non è quello l'importante, quello che conta è continuare a sognare indisturbato. È continuare a non pensare: così si sente felice.

Nessuno che scassa i maroni, senza la paura di essere scoperti da Silvia, che può entrare all'improvviso.

-È il momento dei miei adorati grattini-. Se n'è comprati trecento, da cinque e dieci euro, acquistati in autogrill diversi perché così aumentano le possibilità che si trovi quello vincente. Questa è la sua tattica. Nik prende la moneta portafortuna, una lira del 1938. Ma prima di iniziare a sverniciare sente dei passi e abbassa il volume del pc. Sente il rombo di un motore, è un diesel potente, è la bmw di Pisciotta, il dirimpettaio. Ma allora sono le 7:30, quello esce sempre allo stesso orario per andare a lavorare nella banca dove Nik ha il mutuo...

-Se sono le 7:30 ho giocato 20 ore di fila- pensa. Nik non ha fame, non ha sonno, e purtroppo non ha nemmeno un pensiero per le proprie figlie, perché esattamente a quell'ora toccherebbe a lui portarle a scuola, ma non ci pensa, non c'è tempo, soprattutto ci sono i suoi adorati Gratta e Vinci che aspettano

Inizia a togliere piano la golia argentata che copre le combinazioni vincenti. È come se stesse spogliando una bella donna: lo fa lentamente, delicatamente, gustandosi ogni attimo, cercando di intuire i disegni stilizzati, i numeri. La monetina raschia e scoperchia i simboli di cui conosce perfettamente le combinazioni. I Gratta e Vinci sembrano non finire mai. Nik riscopre questa polverina argentata, che pare polvere di stelle. Si accende l'ennesima sigaretta, non accorgendosi di averne un'altra appoggiata al bordo della scrivania. Nel garage sotto casa, passa ore e ore a imbottirsi di false speranze, di sogni di vittoria, di paranoie. Anche adesso, nonostante sia solo, nonostante non ci sia più alcun rumore, a parte il click del suo mouse, Nik ha l'ossessione che qualcuno lo stani. -Potrebbero avermi visto entrare; qualcuno potrebbe intravedere la luce del monitor dalla fessura della saracinesca- continua a ripetersi.

Si alza di scatto, non riesce a camminare: ha le gambe intorpidite, con le formiche che gli friggono sui polpacci. Sbatte i piedi a terra per far circolare il sangue, e una volta passati i crampi cerca qualcosa per bloccare la serranda del garage. Fruga in quel mucchio di cianfrusaglie finché trova una corda mezza

marcia. Riesce a legarla tra la maniglia che serve a sollevare la saracinesca e la sedia dove sta seduto. Ora deve soltanto risolvere il problema della luce che filtra all'esterno. Usa il telo che copriva gli attrezzi e lo lega a due ganci infilati sul soffitto, e se lo fa cadere alle spalle, creando una specie di tenda, che tanto somiglia a quella che i bambini si costruiscono per giocare agli indiani.

C'è un uomo di quarantasette anni solo, sotto terra, a digiuno, che si sfama di acqua e sigarette da ventiquattro ore, immobile sotto un lenzuolo bagnato di muffa, ipnotizzato davanti a un computer. Se soltanto per un attimo riuscisse a guardare quest'istantanea della sua vita ne rimarrebbe sconvolto. E invece no. Nella sua testa è tutto sotto controllo, nessuno può entrare, nessuna luce, nessun rumore. Si ricomincia. Avanti con le puntate, avanti con il Gratta e Vinci on line. Nik è felice. Passano le ore, troppe ore. Arriva il suo momento. Il minitorneo a cui sta giocando, e in cui sono partiti in settantadue, lo vede protagonista. Sono rimasti in due. La posta in gioco è alta: cinquemila euro. Gli sudano le dita, è sicuro di avere una mano vincente. Sul tavolo ci sono le tre carte del flop: donna, otto, jack. Nik ha un nove e un dieci. È scala! Il computer sputa altre due carte sul tavolo: il turno è un due, e l'ultima (river) è un quattro.

-È fatta. Vado di all in, e vediamo se mi viene dietro, 'sto coglione non ha in mano niente!!- Clicca e ... salta la connessione internet. -Nooooooooo!!!- Gli esce dalla bocca un

grido disperato. Sferra un pugno al monitor, che si rompe, assieme alle nocche della mano; prova odio, rabbia, che presto si trasforma in nausea e conati. È come se qualcuno gli prendesse lo stomaco e lo strizzasse. Nik vomita nel solito lavandino, dove piscia e dove beve da quattro giorni. Si sdraia a terra.

Ha bisogno di aria, deve respirare. Cerca di slegare la corda che blocca la maniglia, ma non è facile, è molto stretta e gli fa male la mano! Non ce la fa! Allora prima sferra altri due pugni alla saracinesca e poi inizia a tirare e per fortuna la corda si spezza all'apice dello sforzo. Spinge la porta basculante verso l'alto e si rotola fuori. Incamera aria a pieni polmoni, gli gira la testa, gli batte forte il cuore, forse è un infarto?, ma no, è tachicardia, è ansia, è paura, è la sua malattia....

Prova ad alzarsi ma non ci riesce: è ubriaco fradicio di gioco. È notte, ha le chiavi di casa e il cellulare in tasca. Accende il vecchio Nokia tenuto insieme dallo scotch; cinquantadue chiamate senza risposta e un botto di sms. Ne apre alcuni: "Dove sei? Perché non rispondi? Ma ci dobbiamo preoccupare?". "Nicola dimmi solo se stai bene". Erano quasi tutti della moglie.

"Questa volta è finita, chissà Silvia che cosa avrà pensato, che mi sono ammazzato... sarebbe meglio per tutti" mormora.

Potrebbe andare a casa, dare una carezza alle sue bambine che dormono, sdraiarsi nel letto accanto al suo amore. Ce la può

fare. S'incammina verso la rampa di scale. Sono quattro piani a piedi. A fatica arriva sul pianerottolo, ed entra senza far rumore. Il profumo di casa lo abbraccia. Profumo di buono, profumo di sempre. Si dirige verso il bagno e accende la luce vicina allo specchio. Si guarda le mani: palmo e dorso sono ricoperti dalla polverina argentata dei Gratta e Vinci. Le strofina forte, ma quella patina non si stacca. Apre l'acqua, si riempie le mani di sapone liquido e comincia a sfregare. Si sfrega anche la faccia ... forte, fortissimo e vorrebbe grattare via la pelle. Grattare. È arrivato il momento di vedersi allo specchio. Quasi non si riconosce. La barba è sfatta, ha gli occhi gonfi, cerchiati da occhiaie violacee, i capelli sono unti e appiccicati alla testa, le labbra secche... Nik si è ridotto veramente male. Non ha mangiato né dormito per quattro giorni di seguito. Che follia! Sono matto, pensa. Percorre il lungo corridoio fino alla stanza delle piccole, apre la porta a vetri ed entra piano nella cameretta illuminata dalla luce a bassa frequenza di Serena, la figlia minore, che ha paura del buio. Si affaccia sui lettini e guarda i suoi angioletti biondi. Che belle, siete gli unici amori del papà, pensa con un pizzico di malinconia e di vergogna, perché in realtà gli amori del papà sono ben altri. Rimbecca loro le coperte e per un attimo ripensa ai giorni trascorsi come un topo nel garage sotto casa. “A raccontarlo non ci crederebbe nessuno” si dice. Esce dal balcone della cucina e si accende una sigaretta. E, assorto, si gode la città di notte. C'è silenzio, ma nella testa sente ancora i rumori delle fiches, un'eco tremenda.

Come dal nulla, ecco Silvia, che lo stringe forte e gli sussurra nell'orecchio parole dolci: "Supereremo questo momento. So dove sei stato in questi giorni. Ci siamo noi. Ti vogliamo bene". Un'esplosione di fiducia e amore. Nik quasi non ci crede. E fa bene.

All'improvviso apre gli occhi e si ritrova sdraiato sulla rampa del garage, bagnato dalla pioggia. Era un sogno. Un bellissimo sogno, ma la realtà è un'altra. Nik è coperto dai debiti, ha perso il lavoro e continua a giocare. Oltre ai soldi ha perso Silvia, che l'ha sbattuto fuori di casa. E ha perso le sue figlie, che non vede da otto mesi⁵³.

Questa vicenda mi ha insegnato tanto, mi ha fatto capire a cosa arriva il giocatore patologico pur di giocare, di non farsi notare dagli altri con l'obiettivo di celare la sua droga: il gioco. Il prezzo da pagare quando si entra in questo tunnel è veramente molto alto. La vera vincita non è quella economica che questi giocatori potrebbero avere, e quasi mai ottengono; ***la vera vincita si fa quando si smette di giocare***, quando si cerca di risanare i debiti, di recuperare i rapporti sociali e familiari lasciati da parte e persi durante il periodo in cui si è giocato.

⁵³ Nadia Toffa, "Quando il gioco si fa duro", Aprile 2014, Rizzoli, pagina 35-45

RINGRAZIAMENTI

Il grande giorno è arrivato, un altro capitolo della mia vita è stato chiuso, il sogno si è realizzato.

Molte sono le persone da ringraziare, in primis i miei genitori, in particolare mia mamma che ha dovuto trovare un lavoro per darmi la possibilità di studiare ed intraprendere questo percorso. Senza di lei tutto questo non avrebbe avuto modo di esistere e le sarò sempre grato e riconoscente per tutto quello che ha fatto per me.

Ringrazio il mio amico Francesco Crespo, perché dopo una chiacchierata con lui decisi di prendere in mano la mia vita ed iscrivermi alla facoltà di Scienze della Comunicazione. La miglior scelta che potessi fare.

Un ringraziamento particolare va alla professoressa Elena Amodeo che ha sempre creduto nelle mie potenzialità, mi ha spronato dicendomi che avrei dovuto intraprendere la carriera universitaria, ha saputo guardare oltre laddove io non riuscivo a vedere. Una persona a cui voglio un gran bene e porterò per sempre nel mio cuore.

Ringrazio la mia relatrice Maria D'ambrosio e il professore Vincenzo Moretti che hanno creduto nella mia idea di tesi e mi hanno dato la possibilità di realizzarla.

The last but not least ringrazio Viviana, la mia compagna di avventura, con la quale ho condiviso momenti belli e brutti, ma insieme ne siamo usciti sempre a testa alta e più forti di prima. È stato bellissimo condividere questo percorso con te.

Questa laurea mi ha fatto crescere, diventare una persona più matura, più sicura di me e soprattutto di lottare sempre per raggiungere i propri sogni. **SE NON TI DISTINGUI TI ESTINGUI** è questa la frase che racchiude le mie idee e ripeterò tutte le volte che ce ne sarà bisogno.

“Nella vita tu realizzerai i tuoi sogni, se credi in te”

Vins

Bibliografia

- Federico Pistone, “*Prima puntata. Scommettere sul calcio legalmente e divertendosi*”, La Gazzetta dello Sport, 2011
- Fabrizio Gatti, “*Ci giochiamo tutto*”, articolo del 5 Febbraio 2017, l’Espresso n.6, pagina 42-47
- Nadia Toffa, “*Quando il gioco si fa duro*”, Aprile 2014, Rizzoli,
- Graziano Bellio e Mauro Croce, “*Manuale sul gioco d’azzardo*”, 2014, Franco Angeli
- Mauro Croce e Francesca Rascazzo, “*Gioco d’azzardo giovani e famiglie*”, 2013, Giunti,
- Giuseppe Imbucci, “*Il gioco*”, Editore Marsilio, 1997
- Natasha Dow Schull, “*Addiction by design*” tradotto in italiano “*Architetture dell’azzardo*”, 2006, Sossella editore

SITOGRAFIA

CAPITOLO 1

2: <http://www.vltgratis.it/vantaggi-differenze-vlt-newslet>

6: http://www.gazzettaufficiale.it/atto/serie_generale/caricaArticolo?art.progressivo=0&art.idArticolo=5&art.versione=1&art.codiceRedazionale=012G0180&art.dataPubblicazioneGazzetta=2012-09-13&art.idGruppo=1&art.idSottoArticolo1=10&art.idSottoArticolo=1&art.flagTipoArticolo=0

8: <https://www.uleth.ca/dspace/handle/10133/568>

10: <https://www.behavioraladdictions.it/gamblers-anonymous-i-12-passi/>

<http://www.gamblersanonymous.org/ga/content/recovery-program>

13: https://www.agenziadoganemonopoli.gov.it/portale/monopoli/giochi/gioco_distanza/gioco_dist_descrizione

15: <https://www.agimeg.it/lotto/scommesse-virtuali-gennaio-puntati-1287-milioni-euro-1846-tornato-forma-vincita-napoli-roma-milano-sul-podio>

CAPITOLO 2

17: <http://lettura.corriere.it/che-sogno-fare-dodici-al-totocalcio/>

18: <http://www.superscommesse.it/guide/3.5/regolamentazione-scommesse-sportive.html>

23: <http://bettingcorner.altervista.org/le-10-regole/>
http://www.superscommesse.it/notizie/i_10_comandamenti_dello_scommettitore-8332.html
https://www.fantagazzetta.com/scommesse/consigli-del-giorno/05_03_2011/10-regole-doro-per-iniziare-a-scommettere-150749

24: <https://pronosticideiguerrieri.it/fixed-matches-bufala-o-verita/>

- 25: <http://www.governo.it/articolo/comunicato-stampa-del-consiglio-dei-ministri-n-10/6644>
- 27: <http://www.ejss-journal.com/index.php/il-fenomeno-del-match-fixing-le-novita-introdotte-dal-legislatore-europeo>
- 28: <http://www.ilfattoquotidiano.it/2012/04/02/calcioscommesse-ancora-bufera-manette-giocatore-serie/201707/>
- 29: <http://www.linkiesta.it/it/blog-post/2016/12/01/il-tabu-masiello/24893/>
- 32: <http://player.gioconews.it/scommesse/66-generale/36377-accordo-con-sportradar-infantino-fifa-lotta-al-matchfixing-al-primo-posto>
- 34: <http://www.portalegambling.com/affiliazione-scommesse/affiliazioni-scommesse.html>
- 35: <https://www.toplista.it/migliori-affiliazioni-di-scommesse-sportive/>
- 36: <http://ungiocoazzardato.tumblr.com/post/50994176610/nuova-frontiera-del-betting-online-scommesse-su>
- 37: <http://totomorti.com/>

CAPITOLO 3

- 38: <https://www.jamma.tv/politica/lemilia-romagna-vieta-ai-minori-le-ticket-redemption-92656>
- 40: <http://www.gioconews.it/politica-generale/51625-consiglio-lazio-apparecchi-da-gioco-vietati-a-500-metri-da-luoghi-sensibili>
- 41: <http://leg16.camera.it/561?appro=636>
- 42: <http://www.comune.napoli.it/flex/cm/pages/ServeBLOB.php/L/IT/IDPagina/30747>
- 43: http://www.gazzettaufficiale.it/atto/serie_generale/caricaArticolo?art.progressivo=0&art.idArticolo=14&art.versione=1&art.codiceRedazionale=14G00030&art.dataPubblicazioneGazzetta=2014-03-12&art.idGruppo=0&art.idSottoArticolo1=10&art.idSottoArticolo=1&art.flagTipoArticolo=0
- 44: <https://www.agimeg.it/datitalia/studio-agimeg-dati-nielsen-neri-degli-investimenti-pubblicitari-divisi-macro-settori-sul-gioco-televisione-radio-quotidiani-periodici-internet-ed-altri-canali>
- 46: <http://www.acadi.it/3-it-243051-pubblicita-nel-settore-gioco.php>
- 49: <https://www.avvenire.it/attualita/pagine/il-supermarket-gioca-dazzardo-gratta-vinci-per-chi-fa-la-spesa>