





# LA FEDERAZIONE

La Federazione Italiana delle Comunità Terapeutiche (FICT) opera da oltre trent'anni.

È presieduta da un Consiglio di presidenza eletto ogni 3 anni tra i membri dell'assemblea dei soci. Non riceve contributi dallo Stato ed è riconosciuta come Ente Morale senza scopo di lucro con decreto del Ministero dell'Interno del 26 novembre 1999.

Nel 2000 ha ottenuto dalle Nazioni Unite lo status di Organizzazione Non Governativa (ONG) associata al Dipartimento della Pubblica Informazione. Collabora con la Federazione Mondiale delle Comunità Terapeutiche WFTC.

È presente in 17 Regioni d'Italia con una rete di 44 Associazioni ed Enti di Solidarietà sociale.

La FICT realizza progetti e servizi a livello Nazionale, oltre il Mediterraneo, in America Latina nell'ambito della Cooperazione Internazionale. Attua, inoltre, progetti a livello territoriale tramite i Centri Federati.



# INDICE

IL FENOMENO IN ITALIA E LA SUA EVOLUZIONE	5
LA COMUNICAZIONE SUL GIOCO D'AZZARDO: "VINCE SEMPRE IL BANCO"	9
CHI È IL GIOCATORE PATOLOGICO	13
IL RUOLO DEI FAMILIARI	15
SEI UN GIOCATORE PATOLOGICO?	17
DOVE CHIEDERE AIUTO: LA RETE "GIOCO D'AZZARDO" DELLA FICT	21

*“Il video poker è come fumare le sigarette nel senso che ti godi la prima sigaretta e le altre le accendi per vizio...”*

**Franco 25 anni**

*“Economicamente perdevo tanti soldi ma non mi sentivo un fallito, perchè una volta, durante la serata, vinci alle macchinette e questo mi faceva sentire un vincente almeno in un campo della mia vita”*

**Sergio 35 anni**

*“mi sono ritrovata schiava di questo “Grattare” fino al punto che alcune sere con la scusa di andare a comprare le sigarette, mi ritrovavo a “grattare” le schedine e a spendere diversi soldi..”*

**Gloria 20 anni**

# IL FENOMENO IN ITALIA E LA SUA EVOLUZIONE

## DAL GIOCO D'AZZARDO RICREATIVO A QUELLO PATOLOGICO (GAMBLING E INTERNET) - UNO SGUARDO SUL FENOMENO DEL GIOCO PATOLOGICO

Tutti i governi da vent'anni ad oggi hanno introdotto nuove forme di gioco autorizzato (slot machine, videolottery, giochi online, gratta e vinci, il lotto, il bingo etc) per ridurre le proposte di gioco illegale e per fare cassa (PREU - prelievo erariale unico).

Da recenti statistiche l'Italia si trova al quarto posto nel mondo **per la spesa per il gioco d'azzardo**: nel 2013 nel nostro paese sono stati giocati 84,7 miliardi e di questi circa 67 sono ritornati ai giocatori sotto forma di vincita. 17 definitivamente persi (tabelle seguenti)

Fonte Agenzia delle dogane e dei monopoli  
 Volumi di gioco ripartiti per regione (\*) dati in milioni di Euro

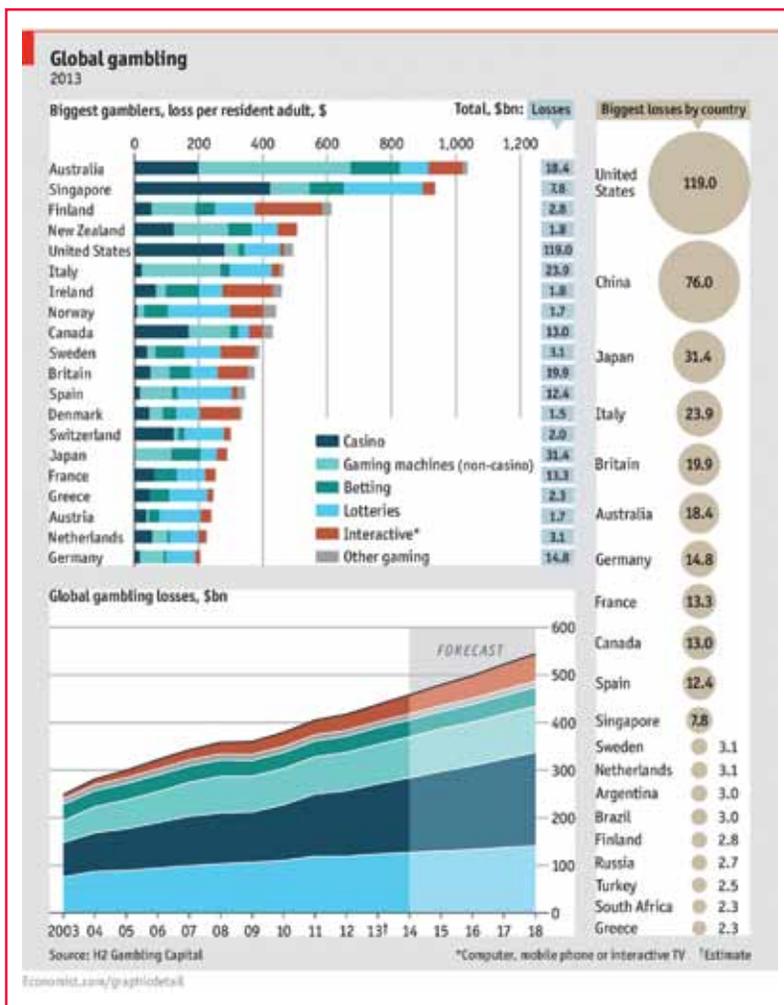
REGIONE	ANNO 2012			ANNO 2013		
	RACCOLTA	VINCITE	SPESA GIOCATORE	RACCOLTA	VINCITE	SPESA GIOCATORE
ABRUZZO	1.957	1.491	466	1.892	1.455	437
BASILICATA	496	369	127	467	352	116
CALABRIA	1.714	1.267	447	1.615	1.212	404
CAMPANIA	6.511	4.852	1.659	6.226	4.633	1.593
EMILIA ROMAGNA	6.181	4.739	1.442	5.967	4.642	1.325
FRIULI VENEZIA GIULIA	1.338	1.002	336	1.319	1.056	263
LAZIO	8.364	6.439	1.926	7.785	6.034	1.751
LIGURIA	2.060	1.558	502	1.906	1.457	449
LOMBARDIA	14.536	11.097	3.440	13.904	10.751	3.154
MARCHE	1.903	1.442	460	1.818	1.384	434
MOLISE	395	303	92	379	292	87
PIEMONTE	5.137	3.923	1.214	4.962	3.808	1.154
PUGLIA	4.011	2.994	1.017	3.913	2.963	950
SARDEGNA	1.557	1.129	428	1.485	1.086	400
SICILIA	4.187	3.195	993	3.901	2.883	1.018
TOSCANA	4.629	3.536	1.093	4.453	3.434	1.019
TRENTINO ALTO ADIGE	1.302	1.008	294	1.227	963	263
UMBRIA	1.099	840	259	1.037	801	236
VALLE D'AOSTA	141	106	35	130	98	31
VENETO	5.588	4.259	1.329	5.575	4.293	1.282
<b>TOTALE</b>	<b>73.107</b>	<b>55.548</b>	<b>17.559</b>	<b>69.961</b>	<b>53.595</b>	<b>16.365</b>

(\*) Il dato è riferito al gioco su rete fisica e non tiene conto del gioco telematico che, per definizione, non è attribuibile a porzioni di territorio.

## NEL MONDO SIAMO DAVVERO NOI ITALIANI QUELLI CHE GIOCANO D'AZZARDO PIÙ DI TUTTI?

In un recente rapporto presentato alla **ICE Gaming Conference**: coloro che spendono più di tutti sono gli australiani con oltre 1000 dollari a testa, segue Singapore con circa 900, i finlandesi con oltre 600 e a seguire neozelandesi, statunitensi e gli italiani, al sesto posto, attorno ai 450 dollari. Fra tutti gli altri,

### l'Italia è in testa nelle slot machine



## IN EUROPA.

Secondo la Commissione Europea, «stando alle previsioni, **nel 2015 le entrate annue si aggireranno intorno ai 13 miliardi di euro**: rispetto ai 9,3 miliardi di euro del 2011,

**si tratterebbe di un tasso di crescita totale di quasi il 40%».**

Secondo alcuni studi, il 12% di tutte le scommesse e i giochi d'azzardo sono ormai via Rete. Nel 2011 erano 6,8 milioni gli utenti nell'Ue.

**Il mercato del gioco d'azzardo online dell'Unione rappresenta il 45% del mercato mondiale.** Il gioco però rischia di diventare patologia: si stima che fra lo 0,1 e lo 0,8% della popolazione adulta soffra di disturbo da gioco d'azzardo e che un ulteriore 0,1-2,2% mostri un coinvolgimento nel gioco d'azzardo potenzialmente problematico. Sono problemi che riguardano anche bambini e adolescenti, sempre più a rischio proprio per la facilità di accesso a internet e dunque ai siti di gioco d'azzardo

## IN ITALIA.

**Il gioco d'azzardo è la terza industria italiana,**

con il 3 per cento del prodotto interno lordo nazionale, 5.000 aziende, 120.000 addetti, 400.000 slot machine, 6.181 punti gioco autorizzati, oltre il 15 per cento del mercato europeo e oltre il 4,4 per cento del mercato mondiale, il 23 per cento del mercato mondiale del gioco on-line.

Sono **15 milioni i giocatori abituali, 2 milioni quelli a rischio patologico, circa 800.000 i giocatori già malati.** Sono necessari 5-6 miliardi di euro l'anno per curare i dipendenti dal gioco, mentre **le tasse incassate dallo Stato sono 8 miliardi di euro.**

Le persone interessate al gioco sono le fasce più deboli e fragili della società: giocano il 47 per cento degli indigenti, il 56 per cento delle persone appartenenti al ceto medio-basso: il 70,8 per cento di chi ha un lavoro a tempo indeterminato, l'80,2 per cento dei lavoratori saltuari, l'86,7 per cento dei cassintegrati.

Giocano di più e con più soldi i ragazzi delle scuole professionali, il 61 per cento dei laureati, il 70,4 per cento di chi ha il diploma superiore, l'80,3 per cento di chi ha la licenza media. Giocano anche gli adolescenti: si stima che giochi il 47,1 per cento degli studenti tra i 15 e i 19 anni: il 58,1 per cento dei ragazzi e il 36,8 per cento delle ragazze. **Gli adolescenti sono più a rischio dipendenza:** circa il 4-8 per cento ha un problema di gioco e il 10-14 per cento è a rischio di diventare giocatore patologico.

**Giocano pure i bambini:** l'8 per cento dei bambini tra i sette e gli undici anni gioca con denaro on-line

DATI RELATIVI ALL'ITALIA, FONTE = DOSSIER AZZARDOPOLI 2.0

# LA COMUNICAZIONE SUL GIOCO D'AZZARDO: "VINCE SEMPRE IL BANCO"

Si calcola che nella pubblicità a favore dei giochi d'azzardo si investa, in Italia, circa mezzo miliardo di euro all'anno. I minori e le persone in difficoltà, quando non addirittura disperate per mancanza di lavoro, sono i più esposti alle sollecitazioni televisive. Sino ad oggi tutte le iniziative per l'adozione del divieto della pubblicità sono fallite: gli interessi in ballo sono giganteschi e si sacrifica l'interesse collettivo all'esigenza di fare cassa.

La pubblicità si presenta in una forma attraente, studiata da operatori esperti, e le modalità di diffusione sono invadenti, non rispettano spazi: è intrusiva, spezza il flusso delle trasmissioni radio-televisive, così come si insinua nelle pagine di quotidiani e periodici: è ripetitiva, non si accontenta di dire le cose una sola volta, ma riproduce i messaggi fino a comportare il pericolo di un vero e proprio condizionamento.

La situazione è particolarmente complessa per i giovanissimi. Studi condotti dai vari Stati membri indicano che nell'Unione Europea il tasso di diffusione delle ludopatie tra gli adolescenti è nettamente superiore a quello degli adulti.

## MA PERCHÉ I RAGAZZINI SONO ATTRATTI DAL GIOCO D'AZZARDO? E QUALI RISCHI SI CORRONO? QUAND'È CHE IL GIOCO DIVENTA UN RISCHIO?

L'Autorità garante ha voluto indagare il rapporto che esiste fra gioco d'azzardo e adolescenti italiani, focalizzando l'attenzione sulla conoscenza che i ragazzi hanno del fenomeno, sulle loro abitudini e sull'influenza che subiscono dall'esterno: la pubblicità, che vede spesso protagonisti personaggi famosi, la presenza di luoghi per giocare d'azzardo a portata di mano, le abitudini di coetanei e familiari. **A tal fine ha commissionato un'indagine ad hoc all'Istituto SWG.** Più di mille interviste telefoniche rivolte ad un campione rappresentativo di ragazzi italiani dai 14 ai 17 anni, con l'obiettivo di mettere a fuoco impressioni e giudizi sull'argomento.

## L'INDAGINE SWG: SINTESI DEI RISULTATI

Indagine quantitativa basata su interviste telefoniche con metodo CATI effettuate nel periodo dal 26 giugno al 2 luglio 2014 ad un campione rappresentativo di 1008 ragazzi italiani di età compresa tra 14 e 17 anni

**Dall'indagine risultano alcuni segnali di attenzione:** gli adolescenti sanno come giocare d'azzardo: le scommesse sportive sono il gioco d'azzardo più popolare tra gli adolescenti seguito a ruota dal gratta e vinci; la pubblicità televisiva è di gran lunga il mezzo attraverso cui i nostri ragazzi hanno conosciuto i giochi d'azzardo; sono i siti sportivi ad avvicinare i ragazzi al gioco d'azzardo; la vicinanza ai luoghi dove è possibile giocare denaro: 3 ragazzi su 4 ce l'hanno a portata di mano, nel 30% dei casi vicino scuola; il potere di attrazione dei giochi d'azzardo risiede soprattutto nella possibilità di avere qualche soldo a disposizione

**Gli adolescenti italiani sanno che l'azzardo non è un gioco come tutti gli altri e** il 56% gli associa la consapevolezza di un divieto: il 43% sa che è vietato ai minorenni, il 16% lo ritiene illegale e il 7% pensa che sia consentito solo all'interno dei casinò. 4 ragazzi su 10 associano al gioco d'azzardo la sensazione di rischio e il 14% lo ritiene "da malati".

**Quasi tutti i ragazzi (il 99%) conoscono almeno un gioco d'azzardo: il 97% il gratta e vinci e l'88% i giochi con estrazione di numeri mentre conoscono meno (l'80% circa) le macchinette (slot e videopoker), le scommesse, i giochi di carte online e il bingo.** I ragazzi più grandi (16-17enni) appaiono più informati soprattutto su scommesse, giochi di carte e videopoker.

### La pubblicità televisiva è il più importante veicolo di conoscenza

dei diversi tipi di giochi, ma nell'iniziazione vera e propria al gioco è **particolarmente rilevante il passaparola di amici** che già praticano questa attività.

**Il web** ha un ruolo da comprimario tra i canali di conoscenza: dopo i social network, **sono i siti sportivi ad avvicinare i ragazzi al gioco d'azzardo.**

Sebbene il "gratta e vinci" sia il più praticato, **le scommesse sportive rappresentano il gioco d'azzardo più popolare** tra gli adolescenti con una capacità attrattiva superiore a molti altri giochi d'azzardo tradizionali più noti e rivelano così un potenziale d'attrazione da tenere sotto controllo.

Il bacino di giocatori d'azzardo risulta però potenzialmente più ampio rispetto a quello rilevato se si considera che **7 adolescenti su 10 conoscono le regole di almeno un gioco d'azzardo**, 3 su 4 hanno un luogo dove poter giocare denaro "a portata di mano" - nel 30% dei casi vicino a scuola - e solo il 16% non trova nulla di interessante nel gioco d'azzardo, che invece esercita il suo potere di attrazione soprattutto per la possibilità di avere qualche soldo a disposizione e perché aiuta a **sentirsi più grandi.**

Gli adolescenti italiani paragonano questa dipendenza a quella da **droghe pesanti** e infatti descrivono il giocatore tipo come una persona che ha perso il controllo, s'illude di diventare ricca ed è malata.

Vivono il gioco d'azzardo come **una trasgressione** e rivelano che proverebbero senso di colpa, imbarazzo e paura di punizioni se venissero scoperti a giocare dai genitori. Il controllo dei genitori, insieme alla difficoltà di effettuare pagamenti, rappresenta un limite rilevante soprattutto se si cerca di giocare d'azzardo online, mentre per l'off line il maggior deterrente è rappresentato dai controlli degli esercenti e delle forze dell'ordine. Solo un'esigua minoranza pensa che non esistano particolari ostacoli per un minore che desideri fare un gioco d'azzardo.

Nel sondaggio i ragazzi hanno dimostrato di essere più avanti della semantica: non conoscono il termine ludopatia (il 77% non ne ha mai sentito parlare), ma molti (45%) hanno affrontato il tema in famiglia. **Sanno che la dipendenza dal gioco d'azzardo può colpire chiunque e credono che lo Stato non faccia abbastanza per prevenire questo rischio.**

Infine, i ragazzi italiani passano molto tempo nel web, al quale si connettono mediamente poco più di 3 ore al giorno, utilizzando diversi dispositivi: il 68% utilizza lo smartphone, il 39% ha un computer personale e il 14% utilizza un tablet. Complessivamente 2 ragazzi su 3 possono accedere alla rete senza controlli, perché dotati di dispositivi personali. **La pubblicità in tv è il più importante canale di conoscenza, ma un ruolo di rilievo gioca anche il web, con i social network e i siti sportivi**, più frequentati dai ragazzi, particolarmente sportivi, che praticano il gioco d'azzardo con regolarità. Alla domanda del questionario "Dove hai visto o sentito la pubblicità?" La maggioranza ha risposto in tv, seguita dai social network e internet.

## COME RIDURRE I RISCHI?

La Commissione Europea ha adottato una **Raccomandazione sui servizi di gioco d'azzardo online** che incoraggia gli Stati membri a realizzare un livello elevato di protezione per i consumatori con una particolare attenzione per i minorenni: agli Stati viene richiesto di garantire che essi non abbiano accesso al gioco d'azzardo online e di ridurre le occasioni di contatto che avvengono ad esempio attraverso la pubblicità o la promozione mediante altri mezzi audiovisivi.

Propone di adottare alcuni principi da inserire nei servizi del gioco d'azzardo online, nella pubblicità e nella sponsorizzazione responsabile di questi servizi, ovvero realizzare un **livello elevato di protezione per i consumatori, per gli utenti e i minori:**

- dare informazioni di base presenti sui siti web di gioco d'azzardo per comprenderne i rischi
- i minori non abbiano accesso al gioco d'azzardo online e prevedere norme atte a ridurre al minimo i contatti tra i minori e il gioco
- dare ai giocatori strumenti per tenere sotto controllo il gioco, come la possibilità di fissare limiti di spesa, di ricevere messaggi di allerta sulle vincite e sulle perdite e di sospendere temporaneamente il gioco. I giocatori dovrebbero inoltre avere accesso a linee telefoniche cui chiedere assistenza sul loro comportamento di gioco e avere la possibilità di autoescludersi dai siti di azzardo.

**Attenzione particolare viene riservata anche alla pubblicità e alla sponsorizzazione del gioco d'azzardo online: queste dovranno essere più trasparenti e**

**socialmente responsabili**, rileva la Commissione, per la quale “ad esempio, le comunicazioni commerciali non dovranno contenere dichiarazioni infondate sulle possibilità di vincita, incitare al gioco d'azzardo o lasciare intendere che il gioco d'azzardo risolve i problemi sociali, professionali, personali o finanziari”. C'è spazio anche per la richiesta di un'adeguata formazione dei dipendenti degli operatori del gioco, che dovrebbero essere in grado di capire i problemi di disturbo da gioco d'azzardo dei giocatori/consumatori.

La Commissione invita inoltre gli Stati a realizzare **campagne di sensibilizzazione** sui rischi legati al gioco d'azzardo.

# CHI È IL GIOCATORE PATOLOGICO

Il gioco d'azzardo è come una droga, come l'alcol o la nicotina e determina una fortissima dipendenza psicologica. Si affida ad una "potenza astratta e insensibile" (Dio o gli Dei; le forze magiche: la Fortuna o il Destino), che viene caricata proiettivamente di poteri assoluti e opposti. Questa necessità nasce nell'uomo, come ricorda Galimberti (1999), dalla oggettiva "precarietà dell'esistenza", che impone all'individuo la ricerca di "forme protettive e rassicuranti, in assenza di forme di controllo della realtà interiore o della realtà esterna". Una delle caratteristiche fondamentali del gioco e perciò anche del gioco d'azzardo, è il pascaliano "divertissement", la distrazione, cioè ciò che contribuisce a sollevare l'animo ed è in grado di fornire gratificazione. Il fenomeno del gioco non sarebbe assolutamente comprensibile, né potrebbe esistere al di fuori di una risposta gratificante.

Il gioco, ed in particolare il gioco d'azzardo, può trasformarsi in un'attività patologica proprio per questa stretta correlazione tra i meccanismi biologici e le valenze psicologiche della gratificazione. In questi casi è come se i normali sistemi di inibizione della ricerca delle gratificazioni risultassero fuori uso e tale ricerca divenisse fuori controllo e compulsivamente ripetuta.

**Il gioco compulsivo è stato riconosciuto definitivamente come una patologia a parte nel 1980, quando l'A.P.A. lo introdusse nella III versione del Manuale Statistico e Diagnostico delle malattie mentali (DSM), classificandolo nella categoria dei Disturbi del Controllo degli Impulsi. Attualmente il DSMIV (1994) lo definisce come un comportamento "persistente e ricorrente come indicato da cinque (o più) dei seguenti criteri:**

- 1) È eccessivamente assorbito dal gioco d'azzardo
- 2) Ha bisogno di giocare d'azzardo con quantità crescenti di denaro per raggiungere l'eccitazione desiderata
- 3) Ha ripetutamente tentato con insuccesso di controllare, ridurre o interrompere il gioco d'azzardo

- 4) È irrequieto o irritabile quando tenta di ridurre o interrompere il gioco d'azzardo
- 5) Gioca d'azzardo per sfuggire a problemi o per alleviare ad un umore disforico
- 6) Dopo aver perso denaro al gioco, spesso torna un altro giorno per giocare ancora ("rincorrendo" le proprie perdite)
- 7) Mente ai familiari, al terapeuta o ad altri per nascondere l'entità del proprio coinvolgimento nel gioco
- 8) Ha commesso azioni illegali per finanziare il gioco d'azzardo
- 9) Ha messo a repentaglio o ha perso una relazione significativa, il lavoro o opportunità scolastiche o di carriera per il gioco d'azzardo
- 10) Fa affidamento sugli altri per reperire denaro o per alleviare una situazione finanziaria disperata causata dal gioco d'azzardo".

Chi è quindi il giocatore patologico? Alcuni autori hanno tentato di definire un confine fra giocatore sociale e patologico.

Lo psicoanalista Edmund Bergler, che più di altri si è occupato dell'analisi di pazienti sofferenti di gioco d'azzardo patologico, ha disegnato nella sua opera "La psicologia del giocatore" (1957) una descrizione sistematica del giocatore compulsivo, distinguendolo da quello che egli chiama "il giocatore della domenica" (Sundaygambler), poichè "not everyone that gambles is a gambler...".

**Le caratteristiche del giocatore patologico per Bergler sarebbero le seguenti:**

**1) Egli deve giocare frequentemente; 2) Il gioco prevale su tutti gli altri interessi: "interessi, affetti, hobby"; 3) Il giocatore patologico è pieno di ottimismo e non impara dagli errori; 4) Il giocatore patologico non si ferma in caso di vincita; 5) Il giocatore patologico rischia in eccesso; 6) Una sensazione di piacevole tensione è percepita durante il gioco; una tensione che è nel contempo dolorosa e gratificante: "Il desiderio impellente per questa particolare tensione frequentemente sovrasta il desiderio di vincere".**

(fonte: [http://www.giovediscienza.it/uploads/quando\\_il\\_gioco\\_diventa\\_un\\_problema.pdf](http://www.giovediscienza.it/uploads/quando_il_gioco_diventa_un_problema.pdf))

# IL RUOLO DEI FAMILIARI

Il gioco è una malattia che può essere fermata se riconosciuta in tempo, con l'aiuto dei familiari. Ma come riconoscere i campanelli d'allarme? Il giocatore patologico sembra un'altra persona, è assente e distaccato, diventa irascibile senza un motivo preciso. Potete ritrovarvi con ammanchi di denaro ingiustificabili: vi dirà bugie, a volte anche banali.

**Il problema non si risolve tra le mura domestiche: si tratta di una malattia e va curata con l'aiuto di esperti.**

## VIVI CON UN GIOCATORE PATOLOGICO?

Dall'esperienza dei nostri servizi una prima indicazione legata alla patologia del gioco d'azzardo, può essere compresa tramite una o più risposte alle seguenti domande:

- 1) Siete perseguitati dai creditori?
- 2) Questa persona si è mai assentata dal lavoro per il gioco?
- 3) Promette spesso ed invano di smettere di giocare: implora per avere un'altra possibilità, ma poi gioca e gioca di nuovo?
- 4) Cerchi nei vestiti di questa persona o guardi il suo portafoglio quando si presenta l'occasione, o in altre circostanze controlla le sue attività?
- 5) Provi a controllare la vita di questa persona?
- 6) Senti che la vostra vita insieme è diventata un incubo?

*“quando ho preso coscienza che il mio uomo avesse questo tipo di problema ormai era già tardi, economicamente aveva toccato il fondo...”*

Anna 33 anni.

*“Il gioco è come una droga ti fa morire lentamente e non te ne accorgi...”*

Luca 38 anni

*“prometteva mari e monti per disattendere tutto il giorno dopo, devi metterlo alle strette e costringerlo a chiedere aiuto ”*

Emanuela 40 anni

# SEI UN GIOCATORE PATOLOGICO?

## TEST PER LA VALUTAZIONE DELLA DIPENDENZA DAL GIOCO D'AZZARDO

The South Oaks Gambling Screen Lesieur H.R., Blume S.B., (1987), Am J Psychiatry, 144:9

Questo è un test per aiutarti a stabilire se potresti avere un Disturbo da Gioco d'Azzardo Patologico che richieda l'attenzione di un professionista. Questo test (SOGS 1987) non è ideato per fare la diagnosi di un disturbo o per sostituirsi alla consultazione o alla diagnosi di un professionista.

1. Indicare quali, tra i seguenti tipi di comportamenti "d'azzardo", avete seguito durante la vostra vita. Per ogni tipo di comportamento segnare solo una risposta: "mai", "meno di una volta a settimana", "una o più volte a settimana".

	MAI	meno di 1 volta a settimana	più di 1 volta a settimana	
A				Giocare a carte per soldi
B				Scommettere su cavalli, cani, o altri animali (in agenzia, alla pista, o con un bookmakers)
C				Scommettere su vari sport
D				Giocare con i dadi per soldi
E				Recarsi al casinò (legali e non)
F				Giocare al lotto o altre lotterie
G				Giocare a Tombola (BINGO)
H				Giocare in borsa o sulle transazioni economiche
I				Giocare alle slot-machine, poker-machine, o altre macchine
J				Giocare al biliardo, golf, o giocare a qualsiasi altro gioco di abilità per soldi

2. Qual è la somma di denaro più alta che avete puntato in un giorno?
- Non ho mai puntato nessuna somma"
  - fino a 1 euro
  - da 1 a 5 euro
  - da 5 a 50 euro
  - da 50 a 500 euro
  - da 500 a 5.000 euro
  - oltre 5.000 euro
3. I vostri genitori hanno (hanno avuto) problemi con il gioco d'azzardo?
- Entrambi giocano troppo
  - Solo mio padre gioca troppo
  - Solo mia madre gioca troppo
  - Nessuno dei due gioca troppo
4. Quando giocate d'azzardo e perdete, ogni quanto tornate il giorno dopo per cercare di vincere la somma persa?
- Mai
  - Talvolta (meno della metà delle volte che perdo)
  - La maggior parte delle volte che perdo
  - Ogni volta che perdo
5. Avete mai preteso (o vi siete mai vantati) di aver vinto al gioco una somma di denaro che invece avevate perso?
- Mai
  - Sì, ma meno della metà delle volte che perdo
  - Sì, la maggior parte delle volte
6. Credete di avere un problema con il gioco d'azzardo?
- No
  - Sì, in passato ma non adesso
  - Sì

Domande dalla 7 alla 16: Rispondere SÌ o NO

7. Avete mai giocato d'azzardo più di quanto non volevate?
8. Gli altri hanno criticato il modo con cui affrontate il gioco d'azzardo?
9. Vi siete mai sentiti in colpa per il modo con cui giocate o per quello che vi accade quando giocate?
10. Vi siete mai sentiti come se desideraste di smettere di giocare d'azzardo ma avete pensato di non riuscirci?
11. Avete mai nascosto al/vostro/a partner, ai vostri figli, oppure ad altre persone importanti per voi, scontrini di puntata, fiches, biglietti dalle lotteria, o altri oggetti legati al gioco d'azzardo?

12. Avete mai litigato con le persone con cui vivete su come gestite il vostro denaro?
13. (Se avete risposto Sì alla domanda precedente) Gli argomenti di discussione sul denaro sono mai stati centrati sul gioco d'azzardo?
14. Avete mai preso in prestito del denaro da qualcuno a cui non siete stati in grado di restituire la somma a causa del gioco d'azzardo?
15. Avete mai sottratto tempo al lavoro o alla scuola a causa del gioco d'azzardo?
16. Se avete chiesto in prestito del denaro per giocare d'azzardo o per pagare i debiti di gioco, da chi o da dove avete preso i soldi?
  - Dal bilancio familiare
  - Dal/dalla vostro/a partner
  - Da altri parenti
  - Dalle banche, dagli istituti di credito, ecc.
  - Da carte di credito
  - Dagli strozzini
  - Dai risparmi, valori o altri oggetti personali
  - Dalla vendita dei vostri beni personali o familiari
  - Facendo debito sul vostro conto bancario
  - Avete (avete avuto) un conto aperto con un scommettitore
  - Avete (avete avuto) un conto aperto con un casinò

### RISULTATI:

Assegnare il punteggio 1 se si è risposto come segue alle seguenti domande:

Domanda 4: "La maggior parte delle volte che perdo"

Domanda 5: "Sì, ma meno della metà delle volte che perdo" o "Sì, la maggior parte delle volte"

Domanda 6: "Sì, ma meno della metà delle volte che perdo" o "Sì"

Assegnare il punteggio 1 se si è risposto "Sì" alle seguenti domande:

7 -8 -9 -10 -11 - 13 - 14 - 15 - 16a - 16b - 16c - 16d - 16e - 16f - 16g - 16h - 16i

Il punteggio totale del test si calcola sommando i punteggi ottenuti dalle domande sopra elencate.

Totale : \_\_\_\_\_ (si calcola su 20 domande)

- |         |                                  |   |
|---------|----------------------------------|---|
| 0 - 2   | Nessun problema                  |  |
| 3 - 4   | Giocatore problematico a rischio |  |
| 5 o più | Giocatore d'azzardo patologico   |  |

*“Se smetti devi farlo per sempre, non puoi ricominciare perché se ricominci ci ricaschi, come l'alcol”*

Giulia 40 anni

*“Ti svegli con il pensiero di dove troverai i soldi, di dove andare, di cosa fare. Vai al lavoro e fai altrettanto. Tutta la giornata è improntata su questo, che tu perda o vinca conta poco, il gioco serve per estraniarsi e non pensare ai problemi reali”*

Antonio 45 anni

*“Come accade per la droga, chi è dipendente deve trovare dentro di se' la motivazione e il coraggio per chiedere aiuto. Da solo è difficile se non impossibile uscirne”*

Alessandro 65 anni

*“Prima giochi per vincere, poi giochi per recuperare e alla fine giochi per giocare, non puoi farne a meno, non riesci più a fermarti”*

Gianni 67 anni

# DOVE CHIEDERE AIUTO

## LA RETE GIOCO D'AZZARDO DELLA FICT

Nel 2013 si tenne il primo incontro della Rete sul Gioco D'Azzardo della FICT. Erano presenti molti operatori dei Centri con l'intenzione di mettere la lente di ingrandimento su questa dipendenza che si rivela fortemente attuale.

La Rete sorge per favorire tra gli operatori dei Centri FICT momenti di confronto, di ricerca, di formulazione di strategie di intervento rispetto alle domande di aiuto e fare opera di informazione sul territorio locale e nazionale su questo fenomeno. I modelli terapeutici moderni sono un valido aiuto se non si perde la cornice di riferimento che ci caratterizza e ci contraddistingue da altre realtà che è la filosofia di Progetto Uomo basata su 3 elementi: centralità della persona, lavoro con la famiglia, reinserimento nella società.

Il modello di trattamento è diretto al giocatore e anche ai contesti familiari e sociali in cui egli vive, tramite un intervento psico educativo e di auto aiuto.

## DATI CENTRI FICT

(al maggio 2015)

CENTRO FICT	NOME SERVIZIO	INIZIO SERVIZIO	RICHIESTE AIUTO	PERSONE ACCOLTE	GRUPPI EFFETTUATI AL MESE
AVELLINO - LA CASA SULLA ROCCIA	PROGRAMMA INTERAZIONI	2011 APERTURA AMBULATORIO 2014-15: PROGETTO REGIONALE		13 GIOCATORI 24 FAMILIARI	2 GIOCATORI: 2 FAMILIARI
CENTRO AGA DI BERGAMO	SMI DEL CENTRO AGA  GAP MISURA 5  U.O. GIOCO D'AZZARDO	AGOSTO 2012  2014  2015	36  22  10	36  22  10	2  2  2
CENTRO CALABRESE DI SOLIDARIETÀ	"SISTEMA VINCENTE"	2006	166	115	12
ASSOCIAZIONE "CASA FAMIGLIA ROSETTA" ONLUS	SERVIZIO PER LA PREVENZIONE E IL TRATTAMENTO	MARZO 2004	173	40	2: GIOCATORI 2: TUTOR
CENTRO DI SOLIDARIETÀ IL PONTE DI CIVITAVECCHIA	GIOCO D'AZZARDO	07/07/2013	75 TELEFONICHE	37	152: INDIVIDUALI 79: FAMILIARI
CEIS JESI	KRIPTOS - CENTRO DI ASCOLTO	2012	7	6	4
CENTRO DI SOLIDARIETÀ DI GENOVA	1. SPORTELLO GAP  2. SPORTELLO GAP  3. CT TRASTA	2012  2012	  2	20  15  2	INDIVIDUALI: SETTIMANALI  SOSTEGNO PER FAMILIARI  2
CONSORZIO COOP SOC. COMETA, LA SPEZIA	PROGETTO DGA	2013	109	47 UTENTI 33 FAMILIARI	12 (3 SETTIMANALI) GRUPPI 35 COLLOQUI INDIVIDUALI 15 MEDIAZIONI FAMILIARI
CEIS DI MODENA	AMBULATORIO TONIOLO  PROGETTO SCOMMETTI SU DI TE	2011  2014	2011-13: 15  2014-15: 55	2011-13: 8  2014-15: 39	4 NEL 2014 12 DA MAGGIO 2015

CENTRO FICT	NOME SERVIZIO	INIZIO SERVIZIO	RICHIESTE AIUTO	PERSONE ACCOLTE	GRUPPI EFFETTUATI AL MESE
CENTRO DI SOLIDARIETÀ DI PISTOIA	SPORTELLO GIOCO D'AZZARDO	2013	6	8	2
ASSOCIAZIONE LA RICERCA DI PIACENZA	GRUPPI DI COUNSELING PER FAMILIARI	2013/2014		25	3 CICLI DI SEI GRUPPI
	W.E. RESIDENZIALI PER GIOCATORI E FAMILIARI	2014/2015		12	1 CICLO DI 4 WE
	PROGETTO "DALLA TRAPPOLA ALLA RETE"	2014/2015		60 VOLONTARI FORMATI	5 CORSI BASE 2 CORSI AVANZATI 1 CORSO PER PROFESSIONISTI AMA
	FORMAZIONE PER GESTORI DI SALE SLOT	2015		30	2 CICLI DA 4 INCONTRI
CENTRO REGGINO DI SOLIDARIETÀ	SERVIZIO GAP	2009	2014: 81 TEL 70 COLLOQUI 20 FAMILIARI	43	8 PER UTENTI 2 PER UTENTI + FAMILIARI
REGGIO EMILIA	"NO GAP"	OTTOBRE 2012	32	19	COUNSELING INDIVIDUALI. GRUPPO SETTIMANALE GDA: GRUPPO DIPENDENTI ANONIMI <a href="http://www.dipendenti.org">www.dipendenti.org</a> GRUPPO DI GA: GIOCATORI ANONIMI <a href="http://www.giocatoriano-nimi.org">www.giocatoriano-nimi.org</a>
CENTRO L'ANCORA DI SANREMO	PRISMA	01/01/2011	15	6	2
CEIS VENEZIA MESTRE - CENTRO SORANZO	TRATTAMENTO DI PSICOTERAPIA RESIDENZIALE BREVE	2007	400	85	56
CEIS SAN CRISPINO DI VITERBO	GRUPPO AMA INSIEME AL SERT RESIDENZIALE	2010	AL GRUPPO PARTECIPAVANO 13 PERSONE. IN CT SONO ARRIVATE 7 RICHIESTE D'AIUTO	20	4

**TOTALE RICHIESTE DI AIUTO = 1.199 \* - TOTALE PERSONE ACCOLTE = 625**

DATI 2009/2015 (prima del 2009 solo il Centro Calabrese di Solidarietà e l'Associazione Casa Rosetta Onlus avevano attivato questo servizio) \* Si sommano contatti telefonici e colloqui di persona

## CENTRI FICT ADERENTI

CENTRO FICT	INDIRIZZO E-MAIL	INDIRIZZO WEB
CENTRO DI SOLIDARIETÀ DI PESCARA	gameover@cespe.net	http://www.cespe.net
CENTRO REGGINO DI SOLIDARIETÀ	lorenzo.diraco@gmail.com	http://www.cereso.it/index.php
CENTRO DI SOLIDARIETÀ DI CATANZARO	terapeuticoccs@alice.it	http://www.ccscatanzaro.it/giocatori-d-azzardo.html
CENTRO DI SOLIDARIETÀ DI AVELLINO LA CASA SULLA ROCCIA	consulenza@lacasasullarocchia.it	http://www.lacasasullarocchia.it/?page_id=2812
ASSOCIAZIONE ONLUS LA RICERCA - PIACENZA	faustafagnoni@laricerca.net	http://www.laricerca.net/index.php/servizi-terapeutici/servizi-di-ascolto/s-counseling.html
CEIS MODENA	n.cattelani@gruppoceis.org	www.gruppoceis.org
ONLUS CENTRO DI SOLIDARIETÀ L'ORIZZONTE	centrostudi@csoparma.it	www.gruppoceis.org
CENTRO DI SOLIDARIETÀ DI REGGIO EMILIA	eliseobertani@solidarieta.re.it	http://www.solidarieta.re.it/
CENTRO DI SOLIDARIETÀ IL PONTE DI CIVITAVECCHIA	centrostudi.ilponte@virgilio.it	http://www.ilpontecivitavecchia.it/
CENTRO DI SOLIDARIETÀ SAN CRISPINO VITERBO	gianfrago@yahoo.it	http://www.ceis.viterbo.it
CENTRO DI SOLIDARIETÀ DI GENOVA	responsabile-terapeutico@ceisge.org	http://www.ceisge.org
CENTRO DI SOLIDARIETÀ "L'ANCORA" COOP. SOCIALE ONLUS	sartore_sara@libero.it	http://www.centroprisma.it
CONSORZIO COMETA	mariorosa.s@consorziocometa.org	http://www.consorziocometa.org
A.G.A. ASSOCIAZIONE GENITORI ANTIDROGA	rota.livia@gmail.com	http://www.centroaga.it
ASSOCIAZIONE OIKOS ONLUS	d.patologiche.oikos@email.it	http://www.oikosjesi.it
ASSOCIAZIONE "CASA FAMIGLIA ROSETTA" ONLUS	cignaro@yahoo.it	http://www.casarosetta.it
ASSOCIAZIONE CENTRO DI SOLIDARIETÀ PISTOIA	labasgordana@hotmail.it	http://www.ceispt.org
CENTRO DI SOLIDARIETÀ DON LORENZO MILANI	albertoboltaro@ceisdonmilani.com	http://www.ceisdonmilani.com
CONSORZIO COOP SOC. COMETA, LA SPEZIA	riccardo.tavelli@consorzioalpe.it faustorossisp@gmail.com	

## COORDINATORE RETE GIOCO D'AZZARDO

Giovanni Lizzio, Centro di Solidarietà di Genova - Tel. 010 2546006

e-mail: responsabile-terapeutico@ceisge.org - giocodazzardo@ceisge.org

## ALTRI RECAPITI UTILI

- Giocatori anonimi - [www.giocatorianonimi.org](http://www.giocatorianonimi.org)
- Servizi Pubblici dell'AUSL di residenza (Ser.T o Ser.D)
- Gam-Anon (Associazioni per familiari di giocatori patologici) - [www.gamanonitalia.org](http://www.gamanonitalia.org)
- Segnalazioni alle Forze dell'ordine: tel 112 (Carabinieri), tel 113 (Polizia), tel. 117 (Guardia di Finanza)

stampa anno 2015 con il contributo della CEI (Conferenza Episcopale Italiana)

Pubblicazione a cura dell'Ufficio Comunicazione FICT  
[www.fict.it](http://www.fict.it)