SERVIZIO SANITARIO REGIONALE
EMILIA-ROMAGNA
Azienda Unità Sanitaria Locale di Bologna

Istituto delle Scienze Neurologiche
Istituto di Ricovero e Cura a Carattere Scientifico

GIOCO D'AZZARDO
GUIDA ESSENZIALE

UNO STRUMENTO AGILE ED AGGIORNATO PER CONOSCERE IL FENOMENO ED I SERVIZI DI PREVENZIONE E CURA DEDICATI

Comune di Bologna

QUESTO MANUALE RIENTRA TRA LE AZIONI DEL PROGETTO **VITE IN GIOCO** CHE LA COOP SOLCO DAI CROCICCHI REALIZZA SU MANDATO DEL **COMUNE DI BOLOGNA** - DIPARTIMENTO WELFARE E PROMOZIONE DEL BENESSERE DI COMUNITÀ E DELL'**AZIENDA USL DI BOLOGNA**

VITE IN GIOCO
STOP AL GIOCO D'AZZARDO

solco DAI CROCICCHI
COOPERATIVA SOCIALE

SolcoCivitas
Gruppo cooperativo sociale Bologna-Imola s.c.s.

INTRODUZIONE

Questa breve guida è stata pensata per essere uno strumento agevole ed aggiornato a disposizione di chi sentisse il bisogno di approfondire il tema del gioco d'azzardo e, più nello specifico, dei rischi che può comportare per il singolo individuo, le famiglie e la comunità.
Per intercettare ed intervenire precocemente sul fenomeno è infatti utile conoscerne le principali caratteristiche. Il progetto **"Vite in gioco"** è promosso dal Comune di Bologna - Dipartimento Welfare e Promozione del Benessere di Comunità - in stretta collaborazione con l'**Azienda USL di Bologna** al fine di promuovere maggiore sapere e consapevolezza sui rischi legati all'azzardo. Da una parte l'intento è **prevenire che si sviluppino abitudini problematiche/patologiche** di gioco, dall'altra risulta altrettanto importante **sfatare false credenze e luoghi comuni** che possono generare stigma, pregiudizio ma anche "normalizzare" il gioco d'azzardo come un prodotto di consumo tra gli altri o una semplice forma di intrattenimento. Non da ultimo, obiettivo del lavoro è poter orientare il bisogno intercettato ai servizi di cura dedicati specialistici sul territorio.

INDICE DEGLI ARGOMENTI

- **GLOSSARIO DEL GIOCO D'AZZARDO**
  Partiamo dal comprendere le principali tipologie di gioco
- **INQUADRARE IL FENOMENO**
  Una breve rassegna sui numeri del gioco in Italia e in Regione E-R
- **INTERCETTARE IL FENOMENO**
  Quali segnali e comportamenti possono indicare un problema legato al gioco d'azzardo?
- **COMPRENDERE E RELAZIONARSI AL GIOCATORE**
  Fattori cognitivi ed emotivi di cui tenere conto nel rapporto con la persona che gioca; aspetti caratteristici del disturbo da gioco d'azzardo
- **IL RUOLO DEI FAMILIARI**
  La famiglia da vittima a potenziale risorsa
- **GIOCO E GESTIONE DEL DENARO**
  Il tutoraggio economico
- **SERVIZI DI SUPPORTO E CURA SUL TERRITORIO**

GLOSSARIO DEL GIOCO D'AZZARDO

AWP o SLOT MACHINE

AWP sta per **Amusement with Prizes.** Più comunemente note come slot machines, identificano tutti gli apparecchi elettronici per l'intrattenimento che richiedono un investimento in denaro. In altre parole sono le **macchinette presenti in sale giochi, tabacchi, bar, ricevitorie, ecc.** Oggi esistono anche in versione *online*. il meccanismo di gioco è il medesimo: si punta una quota di denaro (anche molto modesta) si fanno girare i rulli, si vince in base alla combinazione di simboli che si genera. Per essere idonee, devono essere sempre **collegati alla rete telematica del Concessionario [1]**, controllata dall'**Agenzia delle Dogane e dei Monopoli [2]**.

BETTING EXCHANGE

Tipologia di **scommessa online**, in Italia è legale dal 2014. Prevede la presenza di una piattaforma dove **gli utenti scommettono l'uno "contro" l'altro** su un determinato evento, pagando alla piattaforma una percentuale di commissione. Non c'è un vero e proprio bookmaker, ma **è l'utente/giocatore che agisce questo ruolo di "banco"** scegliendo un evento e proponendo le proprie quote. Come tipologia di gioco si presta particolarmente ad operazioni di riciclaggio o a trasferimenti non tracciabili di denaro sotto l'aspetto di scommesse fittizie dall'esito concordato.

BINGO

Simile alla tombola, il gioco consiste nell'acquisto di una cartella, dal costo variabile, dove sono presenti **15 numeri su 90 estraibili**. Il bingo si svolge in **sale esclusive**, dove viene estratto un numero alla volta e viene premiato il primo vincitore della categoria (es. cinquina, bingo). Introdotto in Italia nel 2000, al 31/12/24 ADM attesta 183 sale bingo in totale sul territorio nazionale.

[1]. Concessionario. La regolamentazione del gioco distingue i giochi vietati da quelli consentiti. Per questi ultimi occorre ottenere un'apposita concessione o autorizzazione statale affidata dall'Agenzia delle Dogane dei Monopoli che ha il compito di regolamentare il settore.

[2]. Agenzia delle Dogane e dei Monopoli. È una delle agenzie fiscali al servizio del Ministero dell'Economia e delle Finanze. Esercita la funzione di presidio dello Stato nel settore del gioco d'azzardo attraverso la riscossione dei tributi destinati all'Erario, gestendo il mercato delle concessioni e contrastando gli illeciti.

GIOCHI A BASE IPPICA

Sono tra i giochi di più lunga tradizione in Italia. Lo scommettitore è chiamato fondamentalmente ad indovinare i **cavalli vincenti** o l'**ordine di arrivo**. Negli anni le **modalità di gioco** si sono rese più sofisticate e consentono di considerare più variabili, più corse o diverse possibili combinazione tra di esse.

GIOCHI A BASE SPORTIVA

In questa categoria si possono ricondurre giochi differenti per funzionamento. Nei **giochi a totalizzatore** (Big Match) o i **concorsi a pronostici** (Totocalcio, Totogol) il giocatore è chiamato a pronosticare l'esito di un numero variabile di eventi calcistici (risultato finale) o alcuni aspetti specifici (numero di goal). Il montepremi è composto da una parte della raccolta totale di gioco (ovvero quanto è stato speso per giocare a quel gioco) e viene distribuito secondo modalità specifiche per scommessa. Nei **giochi a quote fisse** invece non c'è un montepremi prestabilito; il giocatore ha a disposizione le quote degli eventi sportivi sul quale vuole scommettere (il rapporto tra possibile vincita e puntata) e può calcolare l'eventuale premio considerando le quote e l'importo scommesso (più la quota è bassa, maggiore è la probabilità dell'evento).

GRATTA E VINCI

Sono considerati a tutti gli effetti come **lotterie istantanee**. Si tratta infatti di giochi che consentono di **conoscere immediatamente il risultato** e la vincita corrispondente. In Italia sono state introdotte nel 1994. Da allora sono stati messi in commercio una varietà di tagliandi che prevedono differenti fasce di prezzo (da 0,25€ a 25€ per biglietto) e differenti regole di combinazione di numeri o simboli. Dal 2006 è stata resa disponibile anche una **versione telematica**, che sostanzialmente ripropone online il gioco fisico con analoghe caratteristiche.

GIOCHI NUMERICI A TOTALIZZATORE

Sono ad esempio il SuperEnalotto o giochi come Win for Life, SiVinceTutto, Eurojackpot o altri ancora. In generale, il funzionamento di questi giochi prevede che gli scommettitori scelgano una serie di numeri da giocare per una determinata estrazione che ha un **unico montepremi ripartito tra i vincitori**. In base al gioco cambia la frequenza delle estrazioni e il numero di categorie di montepremi previsti.

LOTTERIE

Tradizionalmente nascono associate ad eventi, festività o raccolte fondi, a partire dagli anni Sessanta è nata la principale lotteria nazionale con estrazione il 6 gennaio. Il gioco prevede l'acquisto di uno o più **biglietti con un codice seriale**. Sono previste **più estrazioni con premi di importo variabile**, anche in base al numero di persone che hanno partecipato al concorso. Rientrano in questa categoria i **gratta e vinci** in quanto considerabili come vere e proprie lotterie istantanee.

LOTTO

È uno dei giochi più antichi in Italia, già presente prima dell'Unità nazionale. Al giocatore è richiesto di **indovinare l'uscita di un numero estratto tra 1 e 90** o l'**ordine di uscita di una sequenza** (ambo, terno, quaterna, cinquina). L'importo delle giocate è variabile, in caso di più vincitori il premio è ripartito in parti eguali. Negli anni sono subentrate più varianti (es. 10eLotto), dove aumenta la complessità e combinazione di fattori sui quali esercitare un pronostico.

SCOMMESSE VIRTUALI

Presenti dal 2013 sotto forma di **piattaforme di gioco**, dove è possibile creare e condividere **eventi virtuali** sui quali raccogliere scommesse. Questi eventi sono di fatto simulazioni create da un algoritmo che ne stabilisce in anticipo l'esito. Per quanto risultino simili a partite o eventi sportivi, **non c'è nessuna reale competizione**. A partire dalle prime scommesse di calcio virtuale si sono rapidamente diffuse numerosissime versioni più o meno fantasiose. Una caratteristica comune è che la "gara", in quanto fittizia, non ha una durata reale ed **il risultato è determinato in pochi secondi da un generatore casuale** di numeri. Trattandosi di eventi artefatti, l'offerta di scommesse virtuali risulta ampia e continuativa.

VLT (Video Lottery Terminal)

Introdotte nel 2009, possono essere considerate come **una forma di AWP/SLOT MACHINES a tecnologia più avanzata**. Sullo stesso apparecchio sono presenti più tipologie di giochi dal funzionamento analogo. Su questi terminali è possibile giocare **monete/banconote**, con giocata massima di 10€, o **ticket** cartacei emessi dalla cassa o dalla stessa VLT. Le vincite sono erogate solo in ticket e dipendono dal ciclo di sala, di circuito e nazionale. Le VLT sono infatti collegate tra di loro ad un server centrale di sala e ad un server nazionale centralizzato. Sono presenti **solo nelle sale gioco, sale bingo e agenzie di scommesse**.

INQUADRARE IL FENOMENO

I NUMERI CONTANO

Il **Libro blu** rappresenta la principale pubblicazione di divulgazione statistica dell'Agenzia delle Dogane e Monopoli (ADM). L'ultima edizione descrive **raccolta, spesa, vincite e incassi erariali** riferiti al periodo gennaio-dicembre 2023. Il documento è stato reso disponibile solo nel mese di settembre 2025 sul sito dell'Agenzia.

Una delle criticità più frequentemente sollevate è che tale report annuale viene **pubblicato a significativa distanza dall'anno che descrive**, un ritardo che impedisce di mettere davvero a fuoco un fenomeno in così rapida diffusione. È stato inoltre spesso sottolineato come l'accesso ai dati del gioco d'azzardo sia stato progressivamente limitato da ADM, scelta che l'Agenzia giustifica con la tutela degli interessi economico-commerciali (pubblici e privati) dei concessionari e punti di gioco. Un esempio in questo senso è che il libro blu **non riporta i dati disaggregati per comune** né rende disponibile a livello locale le informazioni relative a slot machine e videolottery.

La conoscenza dei numeri sul piano subnazionale consentirebbe una comprensione più puntuale del tema ed orienterebbe delle politiche di prevenzione ed intervento delle situazioni problematiche-patologiche più efficienti.

Dati più specifici sul gioco d'azzardo nella Regione Emilia-Romagna sono stati solo in parte ottenuti su richiesta di accesso civico generalizzato avanzata da Federconsumatori Modena ad ADM. Tale analisi ha dato luogo alla pubblicazione del report di gennaio 2025 *"Pane & azzardo 2: numeri e problemi in Emilia Romagna"* (leggi il documento).

Riportiamo alcuni dati utili ad inquadrare il fenomeno a livello nazionale, regionale e locale. Definiamo a monte alcuni concetti essenziali alla lettura:

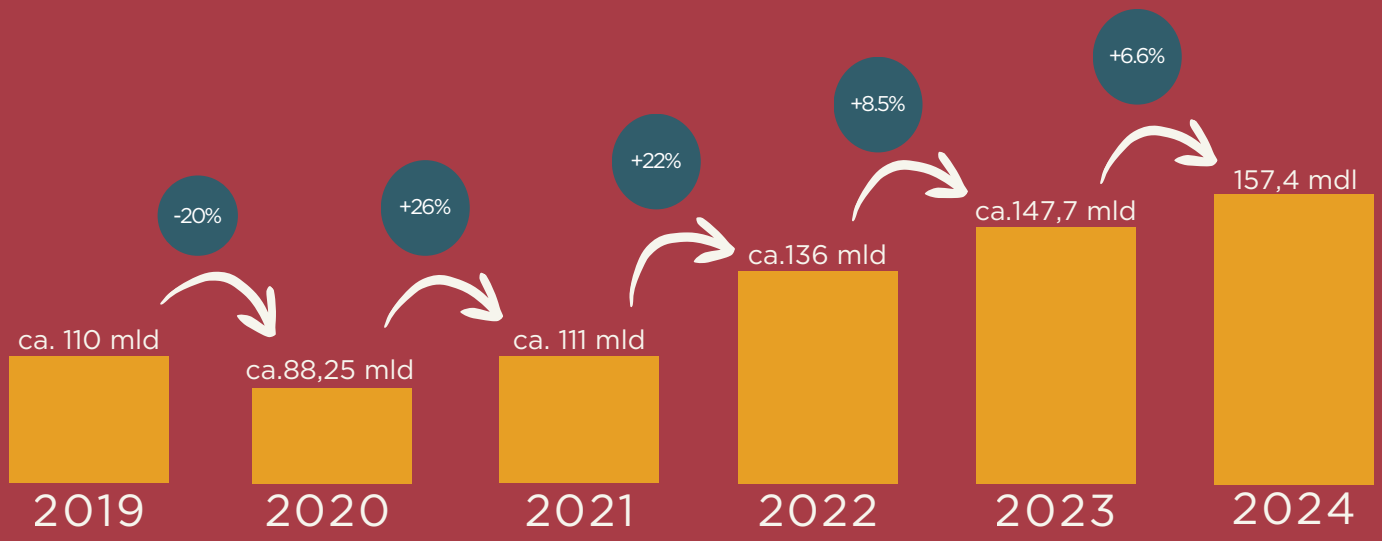
RACCOLTA Rappresenta il totale dei **soldi spesi** dalla popolazione dei giocatori nel gioco d'azzardo in un arco di tempo (in genere si calcola sull'anno)

SPESA Corrisponde al **denaro perso dai giocatori**, ovvero risulta dalla differenza tra la raccolta (i soldi giocati) ed il totale delle vincite registrate

INCASSO ERARIO Rappresenta il totale dell'imposizione fiscale, le tasse versate allo Stato con percentuali che variano da gioco a gioco

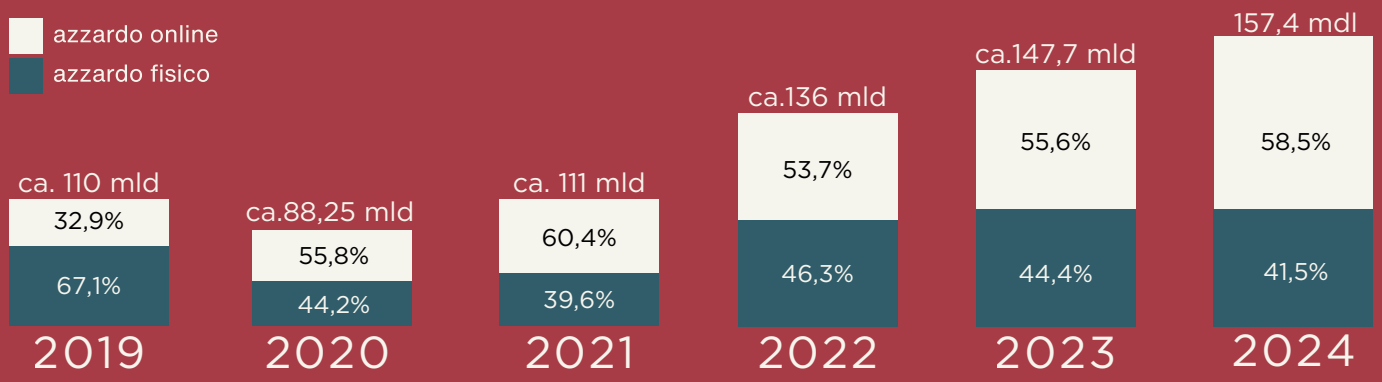
QUANTO SI GIOCA IN ITALIA?

Raccolta complessiva dell''azzardo in Italia (2019-2024). Valori assoluti in miliardi di € e variazioni % della raccolta rispetto all'annualità precedente

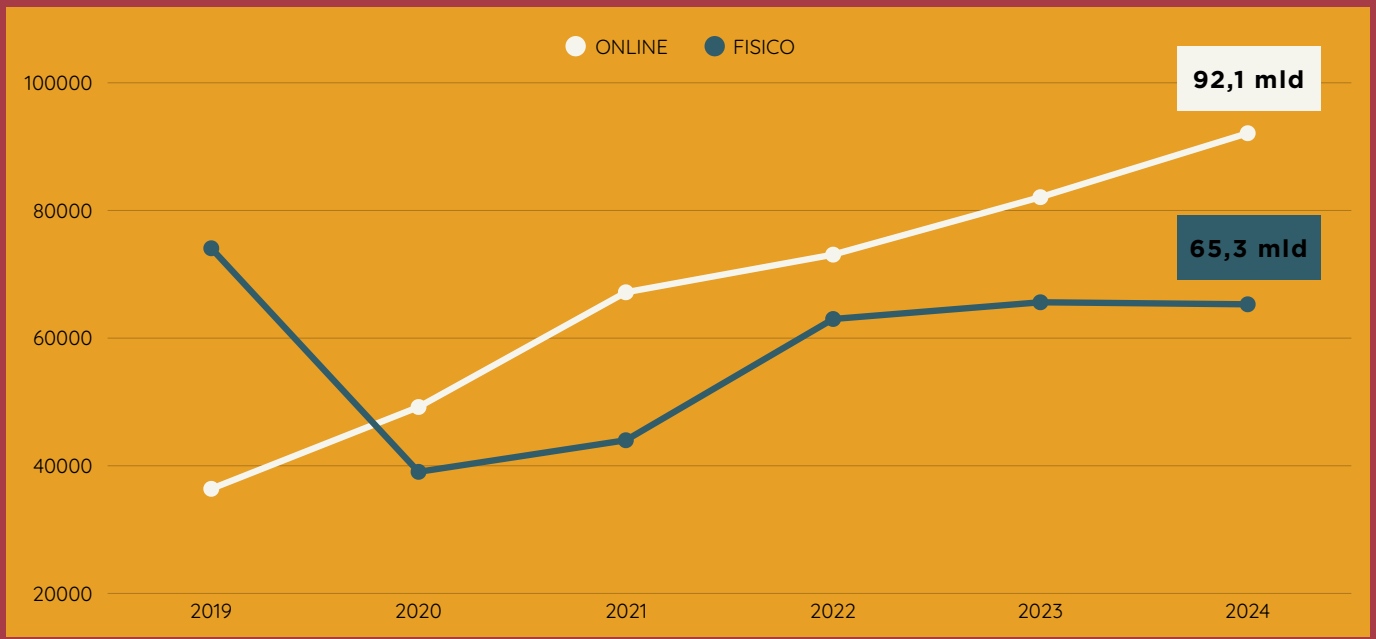


COME SI GIOCA IN ITALIA?

Raccolta azzardo fisico e azzardo a distanza/online in valore percentuale (2019-2024)



Andamento raccolta azzardo fisico e azzardo a distanza/online. Dato nazionale (2019-2024)



Fonte: Federconsumatori - Elaborazione su dati ADM; i dati 2023-2024 relativi all'azzardo fisico sono stimati; Anno 2024: dati provvisori

E IN EMILIA-ROMAGNA?

Si stima che la **raccolta** dell'azzardo complessivo (fisico e da remoto) in Regione nel 2023 si aggiri intorno ai **9,5 miliardi di euro** (+6,9% dal 2022). Le **perdite** sono quantificabili in 1,52 mld di euro.

STIMA RACCOLTA REGIONALE ANNO 2023: ca. 9,5 mdl di €

AZZARDO ONLINE: 47%

SLOT ONLINE	47,4%
ALTRI GIOCHI CASINÒ	25,4%
SCOMM. SPORT. A QUOTA FISSA	16,9%
BETTING EXCHANGE	4,2%
POKER CASH ONLINE	3,6%
ALTRO	2,5%
TOT	100%



AZZARDO FISICO: 53%

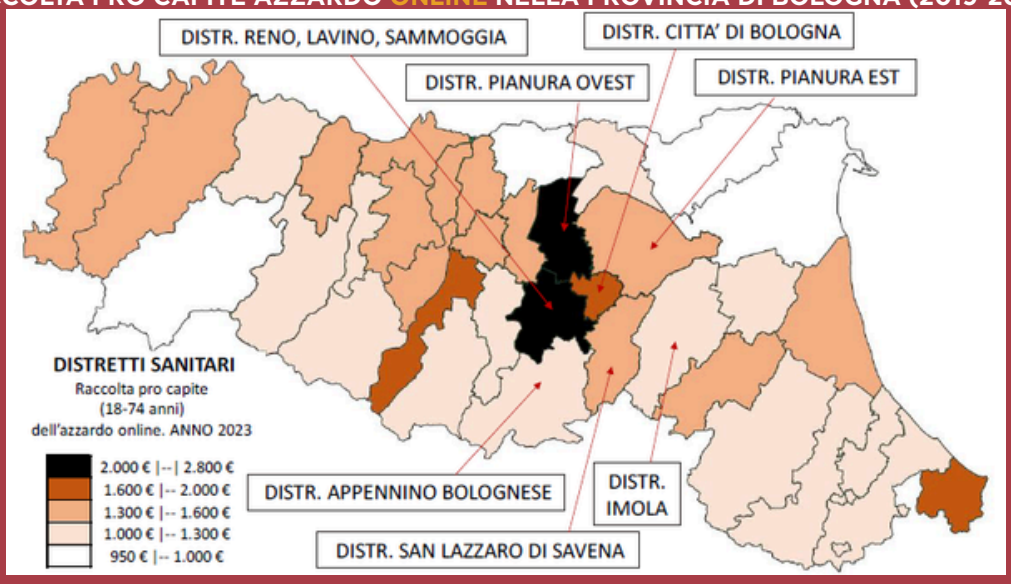
AWP E VLT	59,6%
GRATTA & VINCI	19,4%
LOTTO E SUPERENALOTTO	10,3%
SCOMMESSE SPORTIVE	4,7%
ALTRO	3,3%
BINGO	2,5%
TOT	100%

Come per altre realtà del Nord Italia, in Emilia-Romagna si conferma una **lieve prevalenza del gioco fisico su quello online**, anche se lo scarto risulta sempre più ridotto ed il gioco a distanza cresce in maniera costante e significativa.

E NELLA PROVINCIA DI BOLOGNA?

La raccolta complessiva (fisico + remoto) nella Provincia di Bologna per l'anno 2023 si stima intorno ai **2.250 - 2.280 milioni di euro**. Secondo una stima pro capite sulla popolazione 18-74 anni, ciascun residente in Provincia nel 2023 ha speso in media **2.600€** in gioco d'azzardo. Di questi circa 54% sono stati investiti in gioco **online** e in particolare slot online (44%), giochi da casinò (24%) e scommesse sportive (15%).

RACCOLTA PRO CAPITE AZZARDO ONLINE NELLA PROVINCIA DI BOLOGNA (2019-2023)



Fonte: Federconsumatori - Elaborazione su dati ADM e dati ISTAT

INTERCETTAZIONE E PRIMO INTERVENTO

QUALI SEGNALI?

Il gioco d'azzardo per molti rappresenta un semplice forma di intrattenimento occasionale. Per una parte di giocatori tuttavia il rapporto con l'azzardo diventa **problematico** o **patologico**, arrivando a condizionare significativamente la loro vita e quella dei loro familiari. Spesso questo processo avviene "dietro le quinte", all'insaputa della rete di relazioni della persona, tanto più quando questa tende a minimizzare o negare, in primo luogo a sé stessa, l'impatto di questo comportamento sulla propria vita. **A quali cambiamenti può essere utile prestare attenzione?**

CAMBIAMENTI NEL COMPORTAMENTO E RELAZIONI

- La persona è di **umore mutevole**, ha reazioni di ansia o euforia o nervosismo
- Risulta più **distratta**, meno affidabile e presente nelle proprie responsabilità
- Ricerca spesso notizie su internet/televisione/cellulare
- Spesso inventa **scuse** per non aver svolto delle mansioni (a casa o al lavoro)
- Può tendere ad assentarsi, non rispondere al telefono, arrivare in ritardo
- Può reagire sulla **difensiva** o in maniera **aggressiva** se si sente sotto inchiesta
- Se confrontato sul tema, minimizza, nega o rimanda ad un problema passato
- Spesso **mente** o è evasivo su quello che fa
- Può tendere ad **isolarsi**, stare meno in famiglia e con gli altri
- Può manifestare disturbi legati allo stress come mal di stomaco, insonnia, perdita di appetito, emicrania, ecc

CAMBIAMENTI NELLA SITUAZIONE FINANZIARIA

- La persona ha **meno soldi a disposizione** malgrado le entrate siano le stesse
- Chiede **prestiti** ad amici o parenti senza condividerlo in famiglia
- Evita o rimanda situazioni sociali che presentano dei costi o altri investimenti (vacanze, lavori in casa, acquisti, ecc.)
- Sul conto risultano meno soldi di quanto previsto senza spese che lo giustifichino; in casa possono sparire oggetti di valore
- Possono cambiare le modalità di far fronte alle spese quotidiane (chi paga?)
- La persona può accentrare su di sé la gestione delle risorse familiari
- Può possedere inaspettatamente soldi o nuovi beni materiali, è **vago** sull'origine
- Può esserci impulsività nell'uso del denaro, come anche acquisti non condivisi

COMPRENDERE E RELAZIONARSI AL GIOCATORE

Quando il rapporto con il gioco d'azzardo diventa problematico si può sviluppare una vera e propria **dipendenza comportamentale**, che compromette significativamente la qualità di vita della persona, il suo funzionamento nelle diverse aree di vita (studio, lavoro, relazioni), il suo benessere fisico ed emotivo. Tuttavia non è spesso facile per la persona **riconoscere e problematizzare** questo comportamento, come anche interromperlo quando si vorrebbe. Ad alimentare il comportamento di gioco possono infatti contribuire sia **fattori cognitivi che emotivi**.

IL GIOCO D'AZZARDO PATOLOGICO NON È UN VIZIO!

- Considerarlo tale **"normalizza" il problema** e deresponsabilizza chi lo vive
- Considerarlo tale alimenta il **pregiudizio/stigma** verso chi ne soffre (anche da parte di professionisti!)

QUANDO IL PENSIERO CI INGANNA

Non sempre il pensiero offre lucidità e ragionevolezza. Talvolta può succedere di rimanere vittima di **convinzioni errate, aspettative irrealistiche, rappresentazioni ingannevoli della realtà**. In letteratura sono state identificate varie ***distorsioni cognitive*** associate al gioco d'azzardo. Può essere opportuno tenerle a mente quando ci si confronta con una persona con problemi di gioco. Ecco alcune tipologie:

- **ILLUSIONE DEL CONTROLLO.** La persona crede di poter determinare l'esito di un'azione mettendo in pratica dei rituali o ricorrendo ad oggetti fortunati. Per alcuni anche la scelta del luogo di gioco (*quella* sala, *quella* ricevitoria, *quella* macchinetta) non è indifferente.

- **CONTROLLO PREDITTIVO.** La persona si illude di riuscire a prevedere l'esito del gioco o di una scommessa in base ad esperienze precedenti, può arrivare anche a costruire "schemi" di gioco vincenti. Viene meno la statistica e si trascura l'azione del caso. Un classico esempio è la cosiddetta **"fallacia del giocatore"**, ovvero la convinzione che un evento sia più probabile se non si verifica da tempo.

- **PREGIUDIZI INTERPRETATIVI.** La persona può rielaborare le proprie esperienze in maniera selettiva e distorta, ad esempio può ricordare prevalentemente le vincite e dimenticare/minimizzare le perdite.

Questi meccanismi erronei di pensiero contribuiscono a creare un circolo vizioso che intrappola nel gioco. Anche di fronte ad una perdita, il giocatore è spinto a ritentare ("inseguimento delle perdite") con l'aspettativa di riuscire a riprendere il controllo e rifarsi.

IL GIOCO COME REGOLATORE EMOTIVO

Perché si comincia a giocare?

Le ragioni possono essere diverse, nella maggior parte dei casi si può considerare:

- l'esposizione frequente ad un'offerta di gioco
- l'esposizione ad abitudini di gioco in famiglia
- la curiosità
- la ricerca di divertimento
- la condivisione di un'attività con amici/conoscenti
- la speranza di vincere del denaro per diverse ragioni: aspettativa di provvedere alla famiglia, avere un certo status sociale (valore personale = reddito)

Perché si continua a giocare, malgrado tutto?

Il gioco d'azzardo può offrire un'**esperienza emotivamente intensa**. L'esposizione al caso, l'aspettativa di un esito gratificante anche se incerto può generare di per sé una **reazione adrenalinica** notevole. Chi sviluppa un rapporto problematico o patologico con il gioco d'azzardo persiste in questo comportamento a prescindere dall'esito delle giocate e spesso dalla propria disponibilità finanziaria.

Senza entrare nel merito degli aspetti neurofisiologici, la ricerca ha attestato che:

- l'effetto gratificante/eccitante del comportamento di gioco può **sospendere o attenuare stati emotivi spiacevoli** (frustrazione, noia, tristezza, insoddisfazione, ecc.). Questo fattore rappresenta un **rinforzo positivo** e porta a reiterare il comportamento che lo ha generato;
- tra i fattori scatenanti la perdita di controllo sul gioco può esserci talvolta una vincita importante, che mantiene alta la motivazione a tentare la sorte per replicare quell'esperienza "originaria" di gratificazione/eccitazione;
- il **susseguirsi di frequenti perdite** e l'esigenza di far fronte alle proprie spese o ai debiti contratti può incentivare il comportamento di gioco sia come "sedativo" dell'ansia, sia come unica speranza di risolvere la situazione, mantenendo fino all'ultimo l'illusione di una qualche forma di controllo;
- i **luoghi di gioco (fisici o digitali)** sono spesso concepiti e strutturati **per stimolare e trattenere l'attenzione del giocatore** (luci, colori, suoni). Gli ambienti delle sale slot/scommesse (privi di finestre o orologi, con luce soffusa) contribuiscono a perdere la concezione del tempo e facilitano un processo di dissociazione dalla realtà

IL GIOCATORE D'AZZARDO PATOLOGICO

Il gioco d'azzardo è oggi considerato come un **disturbo da addiction** paragonabile ai disturbi correlati all'uso di sostanze. Le caratteristiche che definiscono questa condizione sono [da DSM5]:

- **Quantità crescenti di denaro** per ottenere gratificazione
- **Irrequietezza** se si tenta di smettere/ridurre
- Sforzi **ripetuti e falliti** di ridurre/smettere
- Gioco come **pensiero fisso**/preoccupazione
- Gioco come risposta al **disagio** (ansia, tristezza)
- Tentativo di recuperare le perdite di denaro attraverso il gioco
- **Menzogna** per coprire il gioco
- Rischio di **compromettere** o perdita effettiva di relazioni/lavoro
- Richiesta **prestiti** per coprire **debiti** da gioco

Un semplice test che in due soli quesiti evidenzia l'eventuale presenza di un rapporto problematico/patologico con il gioco d'azzardo è il "Lie-Bet Questionnaire", riproposto qui di seguito.

LIE - BET QUESTIONNAIRE

Adattato da: Johnson EE, Hamer R, Nora RM (1997)

RISPONDI A QUESTE DOMANDE

- **Hai mai sentito l'impulso a giocare somme di denaro sempre maggiori?**
- **Hai mai dovuto mentire su quanto giochi alle persone a te vicine?**

VALUTAZIONE DEL TEST

Se hai risposto NO a tutte e due le domande, riesci ancora a gestire il tuo modo di giocare d'azzardo. Se hai risposto SI ad **almeno una di queste domande** ti trovi in una situazione di rischio rispetto al gioco d'azzardo.

IL RUOLO DEI FAMILIARI

Il gioco d'azzardo patologico coinvolge il singolo individuo come il suo nucleo familiare e le relazioni parentali o amicali più significative. La famiglia può viverne le conseguenze da più punti di vista: **emotivo, relazionale, economico**.

Figli, partner/coniugi, genitori spesso riconoscono l'entità del problema senza riuscire ad intervenire in maniera efficace sul giocatore, quando lui/lei nega o minimizza il problema e non è pertanto motivato a chiedere aiuto. Questo genera un vissuto di **frustrazione, angoscia, disorientamento e impotenza** che deteriora il benessere psicofisico dei familiari e la qualità delle relazioni all'interno del nucleo. Spesso l'atteggiamento verso il giocatore può risultare ambivalente: da una parte rabbia e colpevolizzazione, dall'altra assistenza continuativa del proprio caro/a.

Il danno può inoltre riguardare anche il **piano economico-finanziario**, laddove il giocatore investe nel gioco d'azzardo risorse/beni condivisi, attiva finanziamenti che richiedono terze persone/proprietà a garanzia, matura debiti che si ripercuotono sul bilancio familiare.

LA FAMIGLIA COME RISORSA

Spesso tuttavia la famiglia, se adeguatamente informata e supportata, può giocare anche un **ruolo fondamentale** nell'intercettazione del problema e nel percorso di cura del disturbo da gioco d'azzardo:

- può segnalare il problema presso un servizio/professionista (MMG, sportello sociale, SERDP, ecc.);
- può problematizzare il comportamento di gioco del proprio congiunto e motivarlo ad una richiesta di aiuto: *è importante astenersi da giudizi, ma piuttosto riportare osservazioni e conseguenze oggettive delle abitudini di gioco*;
- può contenere/limitare l'accesso a risorse/beni condivisi dal nucleo;
- può supportare la persona nel **regolamentare l'accesso al proprio denaro**, aspetto fondamentale nel processo di riduzione del gioco. *Ad es. può tenere il suo bancomat, dispensare una quota di contante a settimana, tenere tracciate le spese, ecc.;*
- può coinvolgere la persona in attività ed esperienze alternative al gioco d'azzardo

I familiari dei giocatori meritano uno spazio di ascolto, orientamento e supporto sia per il bisogno che presentano nel gestire il proprio malessere personale, sia perché possono avere un ruolo importante nella gestione del problema.

GIOCO E GESTIONE DEL DENARO

IL TUTORAGGIO ECONOMICO

Il lavoro sul gioco d'azzardo patologico/problematico raramente prescinde da un intervento specifico sul rapporto della persona con il denaro.

Il tutoraggio economico rappresenta un'intervento svolto da professionisti formati che mira al supporto della persona nella gestione finanziaria. Più nello specifico consiste in:

- **Analisi** trasparente e condivisa **di entrate-uscite** e **bisogni specifici** della persona;
- Co-costruzione di un **piano di spesa** realistico e funzionale alla gestione della quotidianità del giocatore e dell'eventuale sistema familiare;
- Messa in protezione e **regolamentazione CO-CONDIVISA** dell'accesso immediato ai propri dispositivi di spesa da parte del giocatore;
- Individuazione di un **referente familiare affettivo** (oppure un Amministratore di Sostegno) che agevoli la fruizione di somme di denaro frazionate sulla base del bisogno effettivo, riducendo il rischio potenziale di spesa nel gioco.

Il tutoraggio mira a costruire un patto chiaro e condiviso, che è importante monitorare nel tempo per valutarne la sostenibilità e l'efficacia per le parti in causa e considerarne eventualmente la revisione.

L'intero processo viene realizzato avendo come priorità la *messa in protezione* della persona e non il controllo o l'impedimento di accesso al proprio denaro.

SERVIZI DI CURA

IL SERDP DELL'AUSL DI BOLOGNA

Il trattamento e la riabilitazione della dipendenza da gioco d'azzardo patologico è in capo al **Servizio dipendenze patologiche (SerDP) dell'Azienda Ausl di Bologna**, che effettua la presa in carico del paziente giocatore d'azzardo attraverso percorsi di osservazione e valutazione psicodiagnostica mediante colloqui e somministrazione di specifica testistica.

Il servizio si avvale di una **équipe multidisciplinare specialistica** composta da medici, psicologi, assistenti sociali, educatori, infermieri.

Al paziente vengono proposti, sulla base di percorsi personalizzati e condivisi, vari interventi tra cui:

- trattamenti psicologici di sostegno e psicoterapeutici, sia individuali che di gruppo. Spesso viene coinvolto, in accodo con il paziente, anche il caregiver o i famigliari;
- interventi strutturati di psicoeducazione e sostegno al recupero delle autonomie socio relazionali ed economiche (accompagnamento in percorsi di esdebitamento);
- consulenza medica ed eventuali trattamenti psicofarmacologici specialistici;
- interventi psicosociali con l'assistente sociale del servizio dedicato.

L'accesso al SerDP è gratuito e diretto.

Possono rivolgersi tutti i cittadini italiani e stranieri regolarmente soggiornanti, anche minorenni. Viene garantito il rispetto della riservatezza.

PROGRAMMA PER IL DISTURBO DA GIOCO D'AZZARDO - SerDP Navile		
Indirizzo	**Orari**	**Contatti**
via Fioravanti, 16 (ingresso Piazza Lucio Dalla)	lu/gio/ve 9:00-14:00 ma: 9:00-18:30 me: 11:00-15:00	051 706405 (segreteria) 331 1360139 **programmadga@ausl.bologna.it**

ALTRI SERDP DEL TERRITORIO

DISTRETTO DELL'APPENNINO BOLOGNESE

SerDP Servizio Dipendenze Patologiche - Vergato		
Indirizzo	**Orari**	**Contatti**
via Fornaci, 343/G Vergato (BO)	lu/ma/ve, 8:30-13:30 me, 8:30-13:30 (su app). 14:30-18:30 gio, 8:30-10 (su app)	051 6749965 (info e prenotazioni) **serdp.vergato@ausl.bologna.it**

DISTRETTO PIANURA EST

SerDP Servizio Dipendenze Patologiche - Budrio		
Indirizzo	**Orari**	**Contatti**
c/o Casa della Comunità via Benni, 44 - Budrio (BO)	lu/ma/gio/ve, 8-14 me, 12:30-19	051 809975 (info e prenotazioni) **serdp.budrio@ausl.bologna.it**

SerDP Servizio Dipendenze Patologiche - San Giorgio di Piano		
Indirizzo	**Orari**	**Contatti**
via Giosuè Carducci, 24 San Giorgio di Piano (BO)	lu/ma/gio/ve, 8-14 me, 12-12:30 e 14:30-19	051 6644750 (info e prenotazioni) **serdp.sangiorgiodipiano@ausl.bologna.it**

DISTRETTO PIANURA OVEST

SerDP Servizio Dipendenze Patologiche - San Giovanni in Persiceto		
Indirizzo	**Orari**	**Contatti**
via Antonio Marzocchi, 1/a San Giovanni in Persiceto (BO)	lu, 8-10 e 12-14 ma/gio/ve, 8-14 me, 8-14 e 17-18:30	051 6813422 (info e prenotazioni) **serdp.sangiovanninpersiceto@ausl.bologna.it**

DISTRETTO RENO LAVINO SAMOGGIA

SerDP Servizio Dipendenze Patologiche - Zola Predosa		
Indirizzo	**Orari**	**Contatti**
c/o Casa della Comunità Lavino Samoggia p.zza Giuseppe di Vittorio 1 Zola Predosa (BO)	lu, 8-13:30 e 14:30-18:30 (su app) ma/ve, 8:30-13:30 me, 12-13:30 e 14:30-18:30 gio: 8:30-13:30 e 14:30-18:30 (su app)	051 6188934 (info e prenotazioni) **serdp.zolapredosa@ausl.bologna.it**

DISTRETTO SAVENA IDICE

SerDP Servizio Dipendenze Patologiche - San Lazzaro di Savena		
Indirizzo	**Orari**	**Contatti**
c/o Casa della Comunità via Repubblica 1, San Lazzaro di Savena (BO)	lu/ma/gio/ve, 8:30-14 me, 12-18	051 6224204 (info e prenotazioni) **serdp.sanlazzaro@ausl.bologna.it**

ALTRI SERVIZI SUL TERRITORIO

SPORTELLI D'ASCOLTO E ORIENTAMENTO LEGALE

Comune di Bologna

Lo **sportello "Vite in gioco"** della Cooperativa Solco Dai Crocicchi è un servizio promosso da Comune di Bologna - Dipartimento Welfare e Promozione del Benessere di Comunità - in collaborazione con l'Azienda USL di Bologna. Il servizio è ad accesso libero e **gratuito**. Si rivolge a chi ha un problema di gioco, a familiari/amici o a persone interessate ad approfondire il tema. Offre un servizio di **ascolto e consulenza**, oltre che di **orientamento legale.** L'accesso è libero; si suggerisce di chiamare/scrivere per prenotare un colloquio.

DOVE	QUANDO	CONTATTI
Casa della Comunità Navile via D. Svampa, 8 - Bologna	**Sportello d'ascolto:** tutti i martedì, h. 15-18 tutti i venerdì, h. 16-19 **Orientamento legale:** **3**° martedì del mese, h.15-18 *(su appuntamento)*	viteingioco@daicrocicchi.coop **Sportello telefonico** da lunedì a venerdì, h.9-18 370/373 26 43 **www.viteingioco.com**

SERVIZI OFFERTI:

SPORTELLO D'ASCOLTO

- Ascolto anonimo e gratuito
- Analisi del bisogno, prime strategie di gestione
- Invio o accompagnamento ai servizi di cura e sostegno (SERDP, sportello sovraindebitamento, orientamento legale, ecc)

ORIENTAMENTO LEGALE

- Analisi del bisogno e prima valutazione degli elementi in possesso
- Supporto nella definizione dell'eventuale esposizione debitoria
- Informazione sulla legge 3/12 per il sovraindebitamento ed invio ai servizi preposti



ALTRI SPORTELLI D'ASCOLTO

Unione dei Comuni dell'Appennino Bolognese

DOVE

Casa della Comunità Vado-Monzuno
via Val di Setta 4/A, (Vado/Monzuno)

QUANDO

Sportello d'ascolto:
2° e 3° martedì del mese, h.10-13
(accesso libero)
Orientamento legale:
1° martedì del mese, h.15-18
(solo su appuntamento)

CONTATTI

viteingioco@daicrocicchi.coop
Sportello telefonico
da lunedì a venerdì, h.9-18
370/373 26 43
www.viteingioco.com



Unione Reno Lavino Samoggia

DOVE

SPORTELLO MOBILE
Servizio di primo accesso telefonico.
Disponibilità di colloqui in presenza o da remoto da concordare con l'utenza

QUANDO

Sportello mobile attivo
da lunedì a venerdì, h. 9-18;
Colloqui in presenza secondo la disponibilità dell'utente e dell'operatore

CONTATTI

viteingioco@daicrocicchi.coop
Sportello telefonico
349 784 91 83
www.viteingioco.com



Distretto Savena Idice

Sportello informativo e di ascolto sul gioco d'azzardo patologico

Presso la Casa della Comunità di San Lazzaro di Savena è attivo uno sportello d'ascolto e di orientamento sulla ludopatia, realizzato in collaborazione con **Giocatori Anonimi**. Lo sportello è rivolto a giocatori, familiari e/o chiunque voglia avere informazioni o aiuto per un problema legato al gioco d'azzardo compulsivo. Lavora in collaborazione con il SerDP di San Lazzaro di Savena. L'accesso al servizio può avvenire in modalità diretta o su appuntamento. Viene garantita la riservatezza e l'anonimato.



DOVE

CASA DELLA COMUNITÀ DI SAN LAZZARO DI SAVENA
via della Repubblica 11
San Lazzaro di Savena
1° piano - stanza E06

QUANDO

Ultimo sabato del mese
h. 9:30-12
salvo festività o
chiusura della struttura

CONTATTI

340 338 13 17
345 479 00 37

Sportello In-Ascolto

DOVE

SEDI DEGLI INCONTRI:
Via della Repubblica 11 - San Lazzaro di Savena
Via Nazionale 58 - Carteria di Sesto (Pianoro)

QUANDO

Il numero telefonico (chiamate/whatsapp)
è attivo da lunedì a venerdì
dalle 9 alle 14

CONTATTI

339 581 72 86
info.inascolto@gmail.com

In-Ascolto nasce dalla co-progettazione tra ASP Laura Rodriguez, Comune di San Lazzaro, SerDP di San Lazzaro e terzo settore.
Lo sportello è uno spazio di ascolto, informazione e orientamento sui temi dei **consumi** e delle **dipendenze**, tra cui quelle digitali e del gioco d'azzardo patologico.

Si rivolge a tutti: adolescenti, genitori, insegnanti, adulti significativi in genere.

Offre la possibilità di prenotare appuntamenti online o in presenza, che potranno svolgersi sia a San Lazzaro che a Pianoro.

GRUPPI PER GIOCATORI

Comune di Bologna

Gruppi Giocatori Anonimi

BOLOGNA DICKENS

BOLOGNA DICKENS
Parrocchia San Pio X
via C. Dickens, 3 - Bologna

345 479 00 37
bologna.dickens@giocatorianonimi.org
www.giocatorianonimi.org

BOLOGNA S. MAMOLO

BOLOGNA S. MAMOLO
Parrocchia SS. Annunziata
via San Mamolo, 2 - Bologna

340 338 13 17
bologna@giocatorianonimi.org
www.giocatorianonimi.org

Gruppo Free-GAP

FREE-GAP

c/o Sala Cufo
Casa della Comunità Porto-Saragozza
Via S. Isaia, 94/A - Bologna

342 111 99 14



Unione Reno Lavino Samoggia

Gruppo Vite in Gioco - Casalecchio

GRUPPO VITE IN GIOCO

c/o Casa della Solidarietà "A.Dubcek"
via del Fanciullo, 6 - Casalecchio di Reno

349 784 91 83
viteingioco@daicrocicchi.coop
www.viteingioco.com



Unione dell'Appennino Bolognese

Gruppo Vite in gioco - Marzabotto

GRUPPO VITE IN GIOCO

c/o Poliambulatorio Marzabotto
Via G. Matteotti, 1 - Marzabotto

370 373 26 43
viteingioco@daicrocicchi.coop
www.viteingioco.com



Pianura Ovest

Gruppo Giocatori Anonimi - S. Giovanni in Persiceto

GRUPPO GIOCATORI ANONIMI

Giocatori Anonimi
via Guardia Nazionale 17
San Giovanni in Persiceto

345 337 66 02
bolognapersiceto@giocatorianonimi.org

GRUPPI PER FAMILIARI

Comune di Bologna

Gruppo familiari Vite in gioco



GRUPPO FAMILIARI

Via Zanardi 181/10 - Bologna

345 158 69 31
viteingioco@daicrocicchi.coop
www.viteingioco.com

Gruppi familiari Giocatori Anonimi

GAM-ANON DICKENS

Parrocchia San Pio X
via C. Dickens, 3 - Bologna

334 237 37 23
gamanonbo@yahoo.it
www.giocatorianonimi.org

GAM-ANON S. MAMOLO

Parrocchia SS. Annunziata
via San Mamolo, 2 - Bologna

377 411 04 29
gamanonbo@yahoo.it
www.giocatorianonimi.org

PER INFORMAZIONI ED AGGIORNAMENTI:

viteingioco@daicrocicchi.coop

370 373 26 43

www.viteingioco.com

Follow us!

VITE IN GIOCO
STOP AL GIOCO D'AZZARDO

solco DAI CROCICCHI COOPERATIVA SOCIALE

SolcoCivitas
Gruppo cooperativo sociale Bologna-Imola S.c.s.

Comune di Bologna

SERVIZIO SANITARIO REGIONALE
EMILIA-ROMAGNA
Azienda Unità Sanitaria Locale di Bologna

Istituto delle Scienze Neurologiche
Istituto di Ricovero e Cura a Carattere Scientifico