

Normalmente azzardo

Dr. Alessandra Alberti
Ser.T. zona Valtiberina
Dip.to Dipendenze A.USL 8

- “Normalmente azzardo” perché il gioco d'azzardo è anch'esso una forma di gioco “normale”, ma anche perché possiamo dire che in qualche modo oggi è diventato un “bene di consumo” che viene diffuso e promosso senza alcuna consapevolezza, a volte anche nell'educazione dei bambini, per es. con i gratta e vinci.
- E' un atteggiamento così comune che recenti studi indicano nell'82% il numero di giocatori dei quali l'8,4% dichiara di giocare più di tre volte la settimana e per più di tre ore-

- Un giocatore su 5 non si limita ad un solo gioco ma ne fa almeno tre e c'è anche un 3,8 % che gioca ad almeno 5 giochi diversi ogni settimana.
- Il gioco più diffuso è il gratta e vinci con il 61 % dei giocatori , seguono il superenalotto con 50%, lotto 41 %, lotterie 26 % , slot m 16 %, totocalcio 14, gioco on line 12,5 % poi casiò e cavalli entrambe intorno al 7%.

- Il gioco d'azzardo è sempre stato diffuso ed ha rappresentato fin dall'antichità una importante forma di svago, intrattenimento e socializzazione.
- Già Sumeri e Assiri, 3600 a.C. , Vecchio e Nuovo Testamento - Quadri, libri, film
- L'Italia è un popolo di giocatori e scommettitori dove nei secoli si è giocato in modo legale e illegale (lotto dal 1600 in alcune forme)

- Contestualizzando tempi e luoghi e cioè parlando della Valtiberina nella storia recente possiamo dire che c'è sempre stato un forte interesse per il gioco d'azzardo diffuso sia in forme legali che illegali.
- Attualmente aumento enorme possibilità di giocare, proposte di gioco più allettanti e per un pubblico molto più vasto.
- A Sansepolcro c'era solo un posto dove si poteva giocare al lotto, ora si può giocare in tutti i tabacchi e altri esercizi

- Le donne praticamente giocavano solo al lotto in quanto nei bar era “sconveniente” e nei circoli privati (dove si puntavano a carte somme anche forti) non erano ammesse.
- Le lotterie erano poche all’anno.
- Alcune persone partivano per andare ai casinò ma il loro numero era ovviamente limitato
- Ora si ha un’offerta continua senza limiti di tempo e di spazio e in contesti di vita quotidiana



grattal

gioca qui!

1. INSERIRE IL BIGLIETTO
 2. SELEZIONARE IL TIPO DI BIGLIETTO
 3. SELEZIONARE IL VALORE DEL BIGLIETTO

1. INSERIRE IL MONEDONE
 2. SELEZIONARE IL TIPO DI MONEDONE
 3. SELEZIONARE IL VALORE DEL MONEDONE

1. SELEZIONARE IL TIPO DI MONEDONE
 2. SELEZIONARE IL VALORE DEL MONEDONE

 10000	 5000	 2000	 500
 5000	 3000	 2000	 500
 10000	 3000	 2000	 500
 10000	 2000	 2000	 500

Grattal e Vinci

Ritira QUI il tuo biglietto

Gioca qui!



- C'è un forte aumento delle proposte di gioco d'azzardo pubblico (gratta e vinci, superenalotto, scommesse, bingo ecc. e slot machine). Per es. a Sansepolcro ci sono circa 40 esercizi pubblici autorizzati per le slot.
- Fino al 1997 il lotto si giocava una volta a settimana, poi due volte e dal 2005 si è passati a tre.
- Sempre nel 1997 è stato istituito il superenalotto nel quale successivamente sono state introdotte modifiche per aumentare la spesa delle giocate (come il numero superstar)

- Nel 1999 è stata prevista nella finanziaria l'apertura delle sale per il Bingo.
- Nel 2003 le slot machine
- Nel 2005, oltre alla terza giocata del lotto le scommesse on line
- Perciò dalle 3 occasioni a settimana di gioco autorizzato degli inizi anni 90 si è passati alle 15 occasioni di gioco (ora credo addirittura 18) del 2006 oltre a lotterie istantanee, sale bingo, slot, sale scommesse, scommesse on line

- Oggi ognuno di noi appena esce di casa per fare qualunque cosa (prendere un caffè, comprare il giornale, un francobollo, fare la spesa al supermercato, prendere un treno, trova una proposta di gioco o comunque la possibilità di giocare e se ci porrete l'attenzione noterete anche voi vari episodi "normali" come dicevamo ma significativi della mentalità diffusa rispetto al gioco

- Non va poi dimenticato il gioco d'azzardo online (per il quale non c'è neppure bisogno di uscire) sul quale mancano dati e ricerche comparate ma che sicuramente è “esploso” negli ultimi tempi per vari motivi: consente l'anonimato, si nasconde facilmente agli occhi dei familiari, non ha limiti temporali.
- Inoltre l'utilizzo della carta di credito permette di giocare alte cifre senza averne piena consapevolezza e la rapidità del gioco ed il risultato immediato portano il giocatore a reiterare la condotta

iti Poker

Mapa del Sito

sto o quel gioco. Non ci sono segreti
uadagni qualche euro tutto di

Unito, il suo divieto agli annunci

ti di scommesse free-to-play
ndusi quelli dove non si gestiva

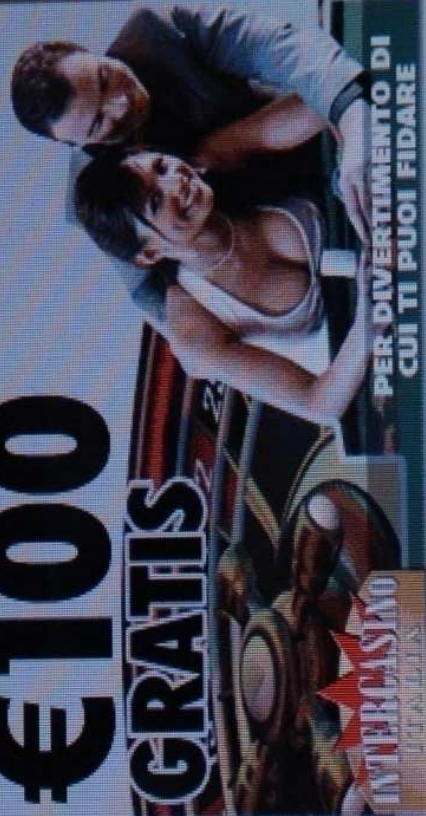
si paga per giocare, ma
l'online dai suoi servizi.



ASSOCIATI OGGI PER RICEVERE FINO A

€100

GRATIS



PER DIVERTIMENTO DI
CUI TI PUOI FIDARE

- Uno studio inglese del 2007 ha evidenziato la pericolosità sociale del gioco d'azzardo on line in particolare per gli adolescenti che si isolano dagli altri, abbassano il rendimento scolastico, utilizzano sostanze stimolanti , fanno furti per procurarsi denaro.
- Inoltre la precocità dell'insorgere della dipendenza fa sì che il gioco diventi un elemento strutturale della personalità in via di sviluppo che sarà più difficile e rischioso modificare

vincere roulette

Sbanca la Roulette

888€ BONUS

BENVENUTO

PROVA ORA!

il migliore casino

Roulette con croupier



15:34 Scritto da : vincerecas In Roulette | [Link permanente](#) | [Commenti \(0\)](#) | [Segnala](#) | [Tag: croupier, roulette online, vincere](#) | [OMNO OKNOTizie](#)

16/01/2009

Roulette online con postepay

OLTRE 5000€ BONUS

All Slots CASINO

Biggest Jackpot Casino on the Web

All Slots CASINO

5000€ BONUS

PIU' DI

350

GIOCHI

SPIN E VINCI

Super EURO

per guadagnare da 200 a 500 euro al giorno

Concediti alcuni minuti, continua a leggere e capirai.

cca di offerte per guadagnare con internet e/o aumentare le tue entrate in modo facile e gratuito, da casa tua
il tuo computer. Da una veloce carrellata si possono distinguere diverse forme e metodi, e vanno da quelli più
a quelli più semplici e facili, ma non per questo meno redditizi.

o per guadagnare in internet è quello di cogliere l'opportunità che questo mondo offre. Nel passato milioni di
anno raggiunto il successo cogliendo l'occasione giusta nel momento opportuno, realizzando così vere
tenario. E' quindi importante saper cogliere l'occasione giusta nel momento giusto anticipando i tempi.

Perché ti diciamo tutto questo?

capisca che devi saper approfittare rapidamente e intelligentemente delle opportunità che ti si presentano.



*Comincia A
Fare Soldi*

Non aspettare

- Intorno al gioco d'azzardo si sono sviluppate strategie di marketing con l'obiettivo di avvicinare e trattenere un numero maggiore di clienti attraverso forme di pubblicità sempre più diffusa e articolata.
- E' una pubblicità che invita a provare e ci vuole convincere non solo di quanto sia emozionante giocare ma anche di quanto sia facile vincere

- Per le campagne pubblicitarie nel 2007 sono stati spesi dalla Amministrazione Autonoma Monopoli di Stato 21 milioni di euro e vengono proposti spot rivolti a varie categorie di persone, spot che, come minimo, potremmo definire ingannevoli :
 - “Gioca facile diventa milionario”
 - “Vinci spesso vinci adesso”
 - “Gioca ancora così nessuno vince per te”
 - Fino all’assurdo di “Perché lavorare se puoi guadagnare giocando ?” che si può trovare su internet.

- La maggior parte dei giocatori non ha problemi con il gioco ma molti sviluppano, senza alcuna consapevolezza, un “gambling” problematico e di questi una percentuale sempre maggiore diventa un giocatore patologico (fra 1 e 3% dei giocatori).
- Analogamente a quanto acquisito nel campo delle dipendenze da sostanze, è l’incontro fra “il gioco”, la personalità del giocatore e un contesto favorevole che congiuntamente possono portare alle forme patologiche.

- La cultura del gioco, l'apparenza innocua e socialmente ben accettata e la sottostima del problema rende difficile il riconoscimento del problema stesso sia che riguardi l'individuo che un familiare o un amico
- E' difficile riconoscere il passaggio da attività ricreativa a impulso incontrollabile che arriva a stravolgere i rapporti familiari, sociali e finanziari.
- Quasi mai si considerano le conseguenze in termini di indotto legato alla criminalità e antisociale che il gioco patologico può provocare (a cominciare dall'usura)

Secondo l'Eurispes sono circa 30 milioni gli italiani che quasi ogni giorno rincorrono la sorte e negli ultimi 10 anni si è passati dal gioco come fenomeno sociale alla istituzione di una vera e propria industria .

- Il giro d'affari legato al gioco in Italia è uno dei più alti al mondo (solo dopo gli Stati Uniti) e il giro d'affari nei primi 10 mesi del 2008 è stato pari a 49 miliardi di euro. (per il 2009 la previsione è 50 miliardi di euro).
- Si calcola una cifra giocata pro capite annua di 500 euro.
- L'industria del gioco si posiziona al terzo posto dopo Eni e Fiat per fatturato prodotto.

- Per le New slot il totale delle entrate dal 2003 ad oggi è cresciuto del 47 % arrivando a 17.282 mil euro

Incassi dei principali giochi
Anni 2003-2008
Valori assoluti in milioni di euro

GIOGHI	2003	2004	2005	2006	2007	2008*
Lotto	6.938	11.689	7.315	6.588	6.177	5.348
Superenalotto	2.066	1.836	1.981	2.000	1.940	2.028
Lotterie	282	594	1.546	3.970	7.951	7.611
Concorsi pronostici	485	443	314	302	234	139
Scommesse sportive	1.123	1.300	1.488	2.281	2.591	3.035
Giochi a base ippica	2.974	2.908	2.820	2.912	2.743	1.899
Bingo	1.257	1.542	1.553	1.755	1.726	1.310
Apparecchi da intrattenimento	367	4.474	11.470	15.436	18.623	17.282
Totale	15.492	24.786	28.487	35.243	41.985	38.653

(*) Gennaio-Ottobre 2008

Fonte: Elaborazione Eurispes su dati Aams

Il superenalotto è un gioco che prevede di indovinare **6 numeri su 90**.

Vediamo come poter calcolare la probabilità di centrare un sei. In una colonna dobbiamo segnare 6 numeri su 90 quindi abbiamo 6/90 (sei novantesimi) di probabilità di prendere un numero. A questo punto restano in gioco ancora 89 numeri (visto che uno lo abbiamo già marcato) mentre noi abbiamo ancora a disposizione 5 numeri. Quindi abbiamo 5/89 di probabilità di prendere il secondo numero. Continuando così avremo di seguito 4/88 per il terzo numero, 3/87 per il quarto, 2/86 per il quinto e 1/85 per il sesto. Queste sono le probabilità che hanno i vari numeri di essere presi singolarmente ma se li vogliamo prendere tutti insieme contemporaneamente dobbiamo moltiplicare le probabilità di ognuno con quelle degli altri nel seguente modo:

$$6! / (90 * 89 * 88 * 87 * 86 * 85) = 720 / 448.282.533.600 = \\ 1 / 622.614.630$$

Quindi le probabilità di fare sei al superenalotto sono 1 su 622.614.630 (quelle di “vincere” al totocalcio 1/1.524.323)

Con lo stesso metodo è possibile calcolare le probabilità di ogni punteggio:

- una probabilità su **326,71** di fare **tre**
- una probabilità su **11.906,95** di fare **quattro**
- una probabilità su **1.232.346,48** di fare **cinque**
- una probabilità su **103.769.105** di fare **cinque + 1***
- una probabilità su **622.614.630** di fare **sei**

La probabilità di vincita si intende calcolata giocando una singola colonna composta da sei numeri.

Poiché il numero jolly può sostituire uno qualsiasi dei sei numeri che compongono la sestina vincente, la probabilità di realizzare un **5+1** è data dalla probabilità di realizzare un **sei** diviso **6**.

- Il superenalotto è fra i giochi pubblici quello in cui lo stato incassa di più : su 100 euro incassati 49,5 vanno direttamente allo stato . (per gli altri giochi mediamente la percentuale varia fra il 20 e il 30%).
- Il restante 50,5 % viene così distribuito:
38,1 al montepremi – 8 % al punto vendita
– 4,4 alla società concessionaria.

- Le probabilità per alcuni premi (tratto dal regolamento del gioco "Batti il Banco", prezzo del biglietto 2 euro)
- 1 su 17,6 di vincere 2 euro (cioè di non vincere niente)
- 1 su 30 di vincere 7 euro
- 1 su 300 di vincere 20 euro
- 1 su 24000 di vincere 1000 euro
- 1 su 930000 (novecentotrentamila) di vincere 50000 euro.

Se lo stato ci guadagna (nel 2006 6,7 miliardi di euro), se la ricevitoria incassa la percentuale sulle giocate, se il vincitore si mette in tasca tanti soldi, qualcuno questi soldi li deve aver tirati fuori.

Non è beneficenza di qualcuno o dello stato, ma sono somme uscite dalle tasche di migliaia di normali cittadini con un normale reddito, accomunati dalla speranza di una vincita che porti con se un cambiamento significativo della loro vita.

- Secondo i dati Eurispes 2005 giocavano il 47 % degli indigenti, il 56 % degli appartenenti al ceto medio basso e il 66 % dei disoccupati .
- A ottobre a fronte di una diminuzione dei consumi del 2,1 % (per l'ottavo mese consecutivo) la spesa per giocare al superenalotto (dopo la vincita da 100 milioni) ha registrato un aumento pari al 230 % .

- Ci si appella alla fortuna, alla cabala dei numeri, a qualcosa di estraneo, che non dipende da noi ma solo dalla difficile e illusoria combinazione di un'estrazione.
- E' il segno di un disagio sociale, di un peggioramento delle condizioni generali del paese, soprattutto delle fasce più deboli, che dopo aver ridotto sensibilmente i consumi non trovano altra strada che appellarsi alla fortuna.
- Purtroppo così facendo non si fa altro che peggiorare la propria condizione economica perché il gioco non può mai essere in perdita per il gestore (lo Stato) ma è sempre in perdita per i giocatori.

- Sono soldi che escono dalle famiglie, che vengono dirottati verso una aspettativa effimera e improbabile, ma forse è proprio quella che si vuol comprare-
- Questo di per sé è un problema sociale molto vasto che va considerato in parallelo a quello dei giocatori problematici.