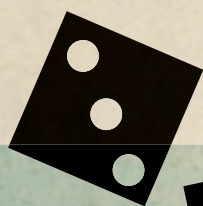


IL GIOCO D'AZZARDO IN PROVINCIA DI RIMINI IN PROSPETTIVA COMPARATA: UN'ANALISI DELLA VARIABILE TURISTICA



Il Gioco d'Azzardo in Provincia di Rimini in prospettiva comparata: un'analisi della variabile turistica



Indice

Introduzione	p. 4
Capitolo 1 – La Normativa sul gioco d’azzardo: uno sguardo d’insieme	p. 7
1.1 Codice Penale e Codice Civile	p. 7
1.2 Le modifiche alla legislazione nazionale	p. 8
1.3 Il TULPS e il gioco d’azzardo: una panoramica	p. 10
1.4 La Legge Regionale p.	p. 13
Capitolo 2 – Le New Slot e le VLT in Provincia di Rimini	p. 16
2.1 La situazione in Emilia-Romagna e a Rimini	p. 17
2.2 Una prima conclusione	p. 23
Capitolo 3 – Gioco d’Azzardo Patologico: Emilia-Romagna e Rimini	p. 26
Capitolo 4 - Conclusione	p. 32
Appendice	p. 36
Bibliografia	p. 39

Tabelle

Tabella 1.1	p. 12
Tabella 1.2	p. 14
Tabella 2.1	p. 18
Tabella 2.2	p. 19
Tabella 2.3	p. 19
Tabella 2.4	p. 20
Tabella 2.5	p. 21
Tabella 2.6	p. 22
Tabella 2.7	p. 23
Tabella 2.8	p. 24
Tabella 2.9	p. 25
Tabella 2.10	p. 25
Tabella 3.1	p. 27
Tabella 3.2	p. 27
Tabella 3.3	p. 29
Tabella 3.4	p. 30
 Figura 1.1	 p. 10
 Grafico 3.1	 p. 27

Introduzione

Sul gioco d'azzardo molte sono state le pubblicazioni che si sono susseguite nel tempo. Anche la carta stampata ed i social media hanno iniziato ad occuparsene con sempre più insistenza sia perché, per un verso, le normative sul tema si sono susseguite nel tempo creando una vera e propria rete (spesso tutt'altro che chiara e definita) di norme e competenze in tema; sia perché, per altro verso, la liberalizzazione in questo settore ha portato ad una vera propria esplosione di ogni tipo di scommesse e giochi, fatto salva la riproduzione del poker per le slot/vlt. Una eccezione quest'ultima presente ancora nella legislazione, ma che pare più essere un retaggio di un passato ormai sepolto dalle numerose piattaforme di poker virtuali, che si possono incontrare e che vengono sponsorizzate nei banner e in annunci in numerosi siti internet.

Questa liberalizzazione di fatto ha portato ad un aumento esponenziale del fatturato del comparto: nel 2011 gli apparecchi installati in Italia erano già 400 mila (Custodero, 2011), mentre dal 1998 al 2012 si è passati da un fatturato di 15,8 miliardi (rapportato ai prezzi del 2012) della fine degli anni novanta agli 88,5 miliardi del 2012; ciò significa che in quattordici anni si è più che triplicato il volume monetario di consumo lordo (Fiasco, 2014, p. 7). Una cifra davvero rilevante: se si pensa che nel 2012 il Prodotto Interno Lordo Italiano si è attestato su 1.565.916 milioni di euro, per fornire una comparazione utile più che altro a capire l'ordine di grandezza della spesa, allora il comparto del gioco d'azzardo arriverebbe a pesare per il 5,6% del PIL. Sebbene il dato reale parlerebbe di un 3% di PIL, si è comunque di fronte alla terza industria italiana dopo ENI e FIAT.

I dati dell'AAMS, sempre aggiornati al 2012, pongono l'Emilia-Romagna al quarto posto per volume di gioco totale (573 milioni di euro), preceduta da Lombardia (1.284), Lazio (797) e Campania (688) e seguita da Veneto (503), Piemonte (484), Sicilia (468), Puglia (438), Toscana (433), Abruzzo (203).

L'Emilia-Romagna rimane al quarto posto anche per la spesa pro-capite¹: prima regione è l'Abruzzo con 155,28 euro a testa, seguita da Lazio (144,83) e Lombardia (132,31). Al quinto posto si attesta il Molise (127,52), mentre scorrendo la classifica si trovano Liguria (122,23), Marche (121,97), Campania (119,30), Umbria (118,74), Valle D'Aosta (118,29), Toscana (117,91).

Questi dati evidenziano più d'ogni altra statistica l'impatto che il gioco d'azzardo ha nella vita dei singoli. Cambiano i tempi, ma anche i consumi degli individui sempre più orientati verso (e non contro) la società del rischio (Beck, 2000): se i percorsi di ciascuno si sono precarizzati e il "fattore-rischio" diviene una componente centrale del vivere quotidiano, il gioco d'azzardo non fa che trasportare su una macchinetta o sulle piattaforme on-line un "vissuto" della vita post-moderna, con l'aggiunta della possibilità che l'alea scelga "proprio te" per una vincita consistente o addirittura per il jackpot. E anche se la possibilità, tra le più remote, dovesse avverarsi, i rischi insiti in tale evento vengono spesso sottovalutati e mal gestiti. The Atlantic (2012) e la CNN (2011) hanno raccolto solo alcune delle storie dei neo-milionari finite male, o addirittura tragicamente.

¹ Come si vedrà questi dati si differenziano da quelli forniti da Il Sole 24 Ore su elaborazione di Maurizio Fiasco su dati Mef, Aams e Agicos del marzo 2011.

Lo studio

Una panorama, questo fin delineato, dove il gioco, come sottolineato, diviene un'abitudine di consumo per milioni di italiani e, per una minoranza, anche una malattia (Gioco d'Azzardo Patologico).

In questo scenario, la provincia di Rimini si pone al terzo posto² per spesa pro-capite a livello nazionale e al primo a livello regionale, dove comunque spiccano i dati di Reggio Emilia (nona nazionale e seconda regionale) e di Modena e Parma (rispettivamente tredicesima e quattordicesima in Italia). Quattro provincie nelle prime quindici posizioni della penisola sono un dato certamente significativo per l'Emilia-Romagna; un dato che meriterebbe un particolare approfondimento dal punto di vista comparativo.

In questo caso, lo studio che si vuole affrontare riguarda il dato "anomalo" della provincia rivierasca che, come vedremo, spenderebbe oltre settecento euro in più pro-capite rispetto a Piacenza (la più virtuosa in regione, con 1251 euro di spesa per residente) e che presenta un tasso di giocatori d'azzardo patologici in carico o in osservazione al Sert, molto più basso rispetto ai piacentini.

Una delle cause che viene imputate a tale cifra è senza dubbio il turismo. Se per il caso di Pavia, prima provincia in Italia per spesa pro-capite, l'"anomalia" viene imputata ad un "eccesso" di regolarità, nel caso riminese questa ipotesi viene scartata, a favore della variabile turistica. Quanto, però, tale variabile incida sulla spesa non è stato ancora spiegato.

Gli indicatori che avremmo voluto tenere in considerazione, erano molteplici. Purtroppo, per ragioni di tempo e per l'impossibilità di reperirne alcuni, l'approfondimento voluto non è stato possibile.

Partendo dalle variabili su cui è stato possibile lavorare, si è compiuto un lavoro di geolocalizzazione dei 462 esercenti che hanno installato slot machine o Videolottery nella provincia di Rimini. Si è, quindi, diviso il territorio in tre fasce, una fascia costiera, una fascia intermedia ed una fascia interna. I risultati ottenuti hanno mostrato che un numero rilevante di esercizi si concentra sulla fascia costiera (spazialmente molto più piccola di quella interna) con un numero molto elevato, se rapportato alle medie nazionali e regionali, di sale giochi.

Successivamente, grazie ai dati fornitici dal SerT di Rimini e dalla regione Emilia-Romagna, si è tentato di capire se il numero di utenti presi in carico o in osservazione per il Gioco d'Azzardo Patologico potesse fornire una qualche indicazione. Se, difatti, la spesa pro-capite risulta tra le più alte d'Italia, a parità di condizioni esterne (funzionamento dei servizi, promozione di sportelli dedicati, ambiente sociale in cui il giocatore si trova a convivere, punti questi che si sono presunti uguali per le provincie dell'Emilia-Romagna), si avrebbe dovuto riscontrare un numero maggiore di giocatori. Chi si rivolge al SerT per avviare un percorso di monitoraggio è difatti una persona che risiede in provincia, non può essere un turista che per una settimana passa le proprie vacanze in Riviera. Il numero di utenti, a parità (presunta) di condizioni esterne – è bene ribadirlo –, per provincia quindi può fornire un dato significativo sui giocatori in particolare e sul gioco a livello generale.

² Si vedano, questa volta, i dati forniti da Il Sole 24 Ore (vedi nota 1).

Anche se si riscontrasse un numero di luoghi (per abitante) ove giocare maggiore rispetto alla media e quindi il riminese medio si trovasse con una più ampia gamma di luoghi ove spendere (ed ammalarsi) – cosa che peraltro non si è riscontrata, si dovrebbe pensare che solo una parte di questi sarebbe facilmente accessibile all’utente riminese, non essendo la popolazione per la maggior parte dislocata nella fascia prospiciente al mare.

Questi due dati avrebbero dovuto essere completati da altri due indicatori: il numero delle infrazioni riscontrate e la spesa pro-capite divise per mese. Questi due dati, una volta ottenuti, potrebbero mostrare se davvero i picchi in entrambi i casi si riscontrano nel periodo estivo (quando maggiore è il flusso dei turisti). Se la popolazione media a Rimini in estate fosse utilizzata per comparare il livello di spesa pro-capite, allora si potrebbe capire ancor meglio quanto il dato sul gioco risulta o meno “falsato” dalla componente turistica. Stesso discorso varrebbe per il numero di infrazioni.

Sia come sia la geolocalizzazione, da un lato, e il numero di utenti del SerT dall’altro possono comunque spiegare il peso della variabile turistica.

La struttura

La prima parte della ricerca sarà dedicata ad una breve introduzione legislativa. Il secondo capitolo concernerà l’analisi dei dati della spesa pro-capite in Regione, dei dati sugli esercizi per residente e la geolocalizzazione degli esercizi in tutti e 26 comuni della Provincia di Rimini (anche se alcuni di essi non presentano esercizi a onor del vero).

Il terzo capitolo, invece, verterà sui dati forniti dai SerT provinciali. Scopo di questo capitolo non è solo tentare di fornire un ulteriore prova a conferma o smentita dell’importanza della variabile turistica, ma anche di elaborare ulteriormente i dati disaggregati per provincia al fine di trarre alcune conclusioni sulla rilevanza delle problematiche in Regione.

Infine, la conclusione sarà dedicata ad una panoramica sui risultati ottenuti e sulla conferma o meno di quanto ipotizzato in fase di analisi sulla variabile turistica.

Capitolo 1 – La Normativa sul gioco d’azzardo: uno sguardo d’insieme

1.1 Codice Penale e Codice Civile

La normativa nazionale sul gioco d’azzardo appare di primo acchito frastagliata. Questo perché negli anni si sono susseguiti diversi interventi da parte del legislatore; interventi che hanno avuto lo scopo di depenalizzare il gioco d’azzardo, aprendo sempre più le maglie del mercato, che comunque rimane regolato dal monopolio pubblico, ossia l’Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato (AAMS) ora incorporato nella Agenzia delle Dogane e dei Monopoli.

Ma come si configura il gioco d’azzardo? È il codice penale (art.721) che ne dà una descrizione:

sono giochi d'azzardo quelli nei quali ricorre il fine di lucro e la vincita o la perdita è interamente o quasi interamente aleatoria; sono case da giuoco i luoghi di convegno destinati al giuoco d'azzardo, anche se privati, e anche se lo scopo del giuoco è sotto qualsiasi forma dissimulato.

Quando in un gioco, contraddistinto dall’imprevedibilità dell'esito (alea) vi è la possibilità di perdere o vincere del denaro allora stiamo parlando di gioco d’azzardo.

Questa descrizione ricade nella Sezione I del Capo II sulle contravvenzioni concernenti la polizia amministrativa sociale. La Sezione è quella della “polizia dei costumi”; la tipizzazione del gioco d’azzardo assume dunque un’impronta “eticizzante [...] in spregio al principio di laicità” (Bonfiglioli, 2015, p. 34), nella quale è possibile scorgere una definizione di anti-socialità del fenomeno, come fosse foriero di condotte immorali.

Con l’articolo 718 c.p., invece, si esplicitano le pene previste:

Chiunque, in un luogo pubblico o aperto al pubblico, o in circoli privati di qualunque specie, tiene un gioco d'azzardo o lo agevola, è punito con l'arresto da tre mesi ad un anno e con l'ammenda non inferiore a duecentosei euro. Se il colpevole è un contravventore abituale o professionale, alla libertà vigilata può essere aggiunta la cauzione di buona condotta.

Tale condotta è aggravata, con raddoppio della pena, se il colpevole ha tenuto una casa da gioco, se le poste in gioco sono rilevanti, se tra i giocatori figurano minorenni e il gioco è praticato in un pubblico esercizio (art. 719 c.p.).

Sembra quasi capzioso notare come tutti gli strumenti per praticare il gioco d’azzardo legale si trovino nella totalità in pubblici esercizi (bar, sale gioco, ristoranti, alberghi ecc ...). Nel frattempo, tuttavia, come nota Iori (2011, p. 10 in Bonfiglioli, 2015, p.34) la ridda di norme che si è susseguita dagli anni Novanta ha portato ad alleggerire il portato della norma iniziale tanto da essere presente sostanzialmente “un divieto con riserva di permesso”. Il gioco d’azzardo, in linea di principio, rimane vietato, ma nella sostanza viene consentito sotto l’egida della gestione pubblica

che, ad oggi, ne ha di fatto liberalizzato il mercato, anche sotto la pressione delle istituzioni europee (e dei Trattati che esse sono chiamate a rispettare) che, pur riuscendoci solo in parte, hanno portato ad un ampliamento dell'offerta di gioco a livelli inediti, per lo meno nel panorama italiano.

Per quanto riguarda il codice civilistico è importante notare un fatto in questa sede; l'articolo 1933 c.c. stabilisce che il pagamento di un debito, qualora sia contratto per un gioco o una scommessa (anche legali), non può essere preteso dal creditore in sede processuale.

1.2 Le modifiche alla legislazione nazionale

Al di là che l'ordinamento continui a considerare l'azzardo contrario al "buon costume" e all'ordine pubblico (punto questo che ha comunque permesso in sede Europea di giustificare la limitazione delle liberalizzazioni nel settore), è importante accennare – per lo meno negli eventi principali – al percorso che ha portato nei fatti alla depenalizzazione del gioco d'azzardo.

A partire dal 2000 viene autorizzata l'apertura di Sale Bingo nel territorio italiano, mentre l'anno prima (1999) viene modificata, tramite decreto, l'imposta sugli intrattenimenti; successivamente con decreto del Ministero delle Finanze (11 Febbraio del 2003) l'approvazione del modello di denuncia degli apparecchi e congegni automatici, semiautomatici ed elettronici per il gioco lecito installati anteriormente al 1 gennaio 2003; la denuncia permette di pagare le imposte per quell'anno, mentre per quelli passati nulla è dovuto all'erario. È il primo passo verso la possibilità di mantenere in luoghi pubblici o circoli privati le Slot Machine (e, in seguito, le Videolottery).

Prima del 2003, la legge 289 del 27 Dicembre 2002 sancisce un punto di svolta fondamentale: con tale legge, infatti, si viene a riscrivere il comma 6 dell'articolo 110 del Testo Unico delle Leggi di Pubblica Sicurezza (TULPS) introducendo la liceità di un nuovo prodotto le cosiddette Slot o Amusement with Prizes (AWP). Solo successivamente le Videolottery (Vlt) invaderanno il mercato italiano. Al contempo la legge 289 del 2002 stabilisce i criteri per l'importazione, produzione e gestione degli apparecchi, cambiando di fatto il regime autorizzatorio.

La legge finanziaria per il 2006 (entrata in vigore il 23 Dicembre 2005) arriverà a modificare la previsione dei giochi leciti, indicati dall'articolo 110 del TULPS, anche al fine di regolarne la tassazione, di stabilire i criteri per l'installazione e di redigere degli elenchi pubblici, tra gli altri, dei possessori dei terminali e dei concessionari per la gestione della rete telematica.

Fondamentale qui è notare come l'articolo 1 comma 543 della Legge Finanziaria depenalizzi in sostanza l'illecito di chi distribuisce, installa o consente l'uso in luogo aperto al pubblico di apparecchi non rispondenti alle caratteristiche previste dalla legge. L'esigenza alla base della depenalizzazione all'epoca era fondata sulla necessità di assicurare maggiore celerità nella definizione dei procedimenti e di demandare l'irrogazione delle sanzioni all'organo con maggiori competenze tecniche nel settore, ossia l'Ufficio regionale dell'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato (si veda la sentenza della Corte Costituzionale n.215, 9-18 Giugno 2005). Quanto

poi tali procedimenti siano stati sveltiti e quanto gli uffici preposti siano stati capaci di raccogliere le imposte evase dal fisco è un'altra questione: su tutti, valga l'eloquente titolo di un articolo de L'Espresso (30 Agosto 2013): "Slot, il condono della vergogna".

L'articolo 110, che subirà ulteriori modifiche nel corso del tempo, sarà l'oggetto di una breve analisi nel paragrafo successivo.

La legislazione si è poi soffermata sia sulla regolamentazione delle sanzioni previste per gli operatori sprovvisti di autorizzazione, sia sui prelievi erariali, passando per i tentativi di contrasto al riciclaggio, all'evasione e all'elusione fiscale derivante da uno scorretto uso dei macchinari. Ancor più di recente (2010) si è arrivati alla richiesta di formulazione di linee d'azione per la prevenzione, il contrasto e il recupero di fenomeni di ludopatìa conseguente a gioco compulsivo. Il decreto-legge Badluzzi (n. 158 del 13 settembre 2012) all'art.5 comma 2 prevede l'aggiornamento "dei livelli essenziali di assistenza con riferimento alle prestazioni di prevenzione, cura e riabilitazione rivolte alle persone affette da ludopatìa, intesa come patologia che caratterizza i soggetti affetti da sindrome da gioco con vincita in denaro, così come definita dall'Organizzazione mondiale della sanità (G.A.P.)".

In attesa di sviluppi è, invece, il riordino della disciplina erariale sui singoli giochi per cui il Parlamento ha fornito una delega al Governo. Per ora le disposizioni vigenti (dal 1 Gennaio 2000) per le "Imposte sugli Intrattenimenti" sono le seguenti (Figura 1.1).

Figura 1.1

Tariffa dell'imposta sugli intrattenimenti (in vigore dall'1/1/2000)

Punto Tariffa	Genere di attività	ALIQUOTA
1	Esecuzioni musicali di qualsiasi genere, ad esclusione dei concerti musicali vocali e strumentali, e trattenimenti danzanti anche in discoteche e sale da ballo quando l'esecuzione di musica dal vivo sia di durata inferiore al cinquanta per cento dell'orario complessivo di apertura al pubblico dell'esercizio.	16%
2	Utilizzazione dei bigliardi, degli elettrogrammofoni, dei bigliardini e di qualsiasi tipo di apparecchio e congegno a gettone, a moneta o a scheda, da divertimento o trattenimento, anche se automatico o semiautomatico, installati sia nei luoghi pubblici o aperti al pubblico, sia in circoli o associazioni di qualunque specie; utilizzazione ludica di strumenti multimediali; gioco del bowling, noleggio go-kart.	8%
3	Ingresso nelle sale da gioco o nei luoghi specificatamente riservati all'esercizio delle scommesse.	60%
4	Esercizio del gioco nelle case da gioco e negli altri luoghi a ciò destinati.	10%

Note:

1. Gli intrattenimenti diversi da quelli espressamente indicati nella tariffa, ma a essi analoghi, sono soggetti all'imposta stabilita dalla tariffa stessa per quelli con i quali, per la loro natura, essi hanno maggiore analogia.
2. Per gli intrattenimenti e le altre attività soggetti ad imposta organizzati congiuntamente ad altri non soggetti oppure costituiti da più attività soggette a tassazione con differenti aliquote, l'imponibile sarà determinato con ripartizione forfettaria degli incassi in proporzione alla durata di ciascuna componente.
3. Per l'utilizzazione degli apparecchi da divertimento e intrattenimento di cui all'articolo 14-bis, comma 1, l'aliquota è fissata al 6 per cento.

Figura 1.1 - DECRETO LEGISLATIVO 26 febbraio 1999, n. 60. Imposta sugli intrattenimenti, in attuazione della legge 3 agosto 1998, n. 288, nonché modifiche alla disciplina dell'imposta sugli spettacoli di cui ai decreti del Presidente della Repubblica 26 ottobre 1972, n. 640 e n. 633. Fonte: SIAE, Biblioteca Giuridica. In [http://www.siae.it/documents/BG_normativa DPR26Ottobre1972n640.pdf](http://www.siae.it/documents/BG_normativa_DPR26Ottobre1972n640.pdf).

1.3 Il TULPS e il gioco d'azzardo: una panoramica

L'articolo più rilevante del TULPS in materia di gioco d'azzardo, come ricordato in precedenza, è il 110, accanto a quelli che regolano il rilascio delle autorizzazioni a livello locale.

I commi 6 e 7 stabiliscono quali sono i giochi leciti e quali sono i meccanismi di gioco consentiti. Stante l'obbligatorietà della conformità agli standard di produzione delle macchinette e, ove prevista, la connessione alla rete telematica gestita dalla AAMS, è possibile installare "in tutte le sale da biliardo o da gioco e negli altri esercizi, compresi i circoli privati" autorizzati quei giochi in cui

insieme con l'elemento aleatorio sono presenti anche elementi di abilità, che consentono al giocatore la possibilità di scegliere, all'avvio o nel corso della partita, la propria strategia, selezionando appositamente le opzioni di gara ritenute più favorevoli

tra quelle proposte dal gioco, il costo della partita non supera 1 euro, la durata minima della partita è di quattro secondi e che distribuiscono vincite in denaro, ciascuna comunque di valore non superiore a 100 euro, erogate dalla macchina in monete metalliche (comma 6a).

Da sottolineare qui è che le vincite su un ciclo complessivo di non più di 140.000 partite non devono risultare inferiori al 75% delle somme giocate.

Inoltre quelli che “si attivano esclusivamente in presenza di un collegamento ad un sistema di elaborazione della rete” (comma 6b) telematica dell’AAMS; di questi apparecchi i diversi criteri per la liceità del gioco sono stati definiti dal Decreto Direttoriale del 22 Gennaio 2010.

Una sintesi del funzionamento delle Vlt la si può trarre dal vademecum redatto dal dott. Gianni Levote (2011):

- Il costo massimo della singola partita è pari a € 10,00, con una posta minima di gioco di € 0,5; [...].
- La percentuale delle somme giocate destinate alle vincite, con riferimento a ciascun gioco offerto, non può essere inferiore all’85%.
- La vincita massima consentita, ad esclusione del jackpot, per ciascuna partita è pari a € 5.000,00.
- L’importo massimo del jackpot relativo a ciascuna sala giochi è pari a € 100.000,00.
- L’importo massimo del jackpot relativo a ciascuna sistema di gioco è pari a € 500.000,00.
- Gli apparecchi videoterminali possono essere installati nelle sale con attività prevalente di gioco come sale bingo, agenzie per l’esercizio delle scommesse, negozi di gioco, sale pubbliche da gioco (prevedendo un’area separata per i giochi riservati ai minori) e negli esercizi dediti esclusivamente al gioco con apparecchi di cui all’art. 110, comma 6 del TULPS.
- Le sale devono essere obbligatoriamente dotate di sistemi di videosorveglianza a circuito chiuso.
- Infine il comma 7 prevede altre due modalità di gioco:

quelli elettromeccanici privi di monitor attraverso i quali il giocatore esprime la sua abilità fisica, mentale o strategica, attivabili unicamente con l'introduzione di monete metalliche, di valore complessivo non superiore, per ciascuna partita, ad un euro, che distribuiscono, direttamente e immediatamente dopo la conclusione della partita, premi consistenti in prodotti di piccola oggettistica, non convertibili in denaro o scambiabili con premi di diversa specie. In tal caso il valore complessivo di ogni premio non è superiore a venti volte il costo della partita” (comma 7a)

e

quelli, basati sulla sola abilità fisica, mentale o strategica, che non distribuiscono premi, per i quali la durata della partita può variare in relazione all'abilità del giocatore e il costo della singola partita può essere superiore a 50 centesimi di euro” (comma 7c). Uno degli esempi che qui si può fare è quello del calcio balilla (bigliardino).

I commi successivi, oltre a vietare il gioco per i minori di 18 anni (comma 8) e a disciplinare il divieto di riprodurre il gioco del poker in ogni sua forma (anche solo le regole fondamentali), stabiliscono le ammende pecuniarie in caso di sanzione e la possibilità della sospensione della licenza (commi dal 9 all'11).

Gli articoli 86 e 88 del TULPS disciplinano, invece, le autorizzazioni. L'articolo 86 prevede che le autorizzazioni rilasciate dal Comune debbano essere richieste per: alberghi, locande e pensioni; trattorie, osterie e ristoranti, caffè, enoteche e bar con somministrazione di bevande e non; sale giochi; stabilimenti balneari e piscine. Per questi locali è possibile installare le AWP senza chiedere una seconda autorizzazione per l'installazione stessa. Per quanto riguarda altre tipologie di locali (circoli e aree aperte al pubblico, tabaccherie, ricevitorie o edicole) è invece necessario richiedere una specifica autorizzazione (comma 3c).

Per quanto concerne le Vlt, invece, esse ricadono nelle tipologie previste dall'articolo 88 del TULPS che prevede – rimandando ad un ulteriore regolamento di cui non si farà menzione qui per evitare di complicare ulteriormente il quadro – che sia la questura deputata al rilascio delle autorizzazioni. La competenza comunale sulle Vlt, quindi, non è prevista.

Un ulteriore punto merita un approfondimento e concerne la limitazione di superficie minimi per ogni esercizio al fine dell'installazione dei diversi apparecchi.

La Tabella 1.1 qui riportata riassume il Protocollo n. 2011/30011 emanato dal Direttore Generale dell'AAMS:

Tabella 1.1

Punti vendita	Numero di apparecchi comma 6, lettera a) del T.U.L.P.S. installabili: Slot o AWP.	Numero di apparecchi comma 6, lettera b) del T.U.L.P.S. installabili: Vlt.
Punti vendita con attività di gioco esclusiva o assimilabili agli stessi (articolo 2 e 3 del protocollo): ad esempio sale scommesse, sale bingo e sale da gioco vere e proprie (con esclusivamente le macchinette e solo marginalmente altre attività, tipo la somministrazione di bevande e cibo).	Fino a 4 apparecchi in esercizi con superficie non superiore a 20 mq [...]. Oltre i 20 metri quadrati, 1 apparecchio ogni ulteriori 5 mq della superficie del punto di vendita, sino ad un massimo di 75 apparecchi.	Da 50 a 100 metri quadrati fino a 30 Vlt; Tra 101 e 300 metri quadrati fino a 70 Vlt; Oltre 300 metri quadrati fino a 150 Vlt;
Punti vendita che non abbiano quale attività principale <u>non</u> la commercializzazione di giochi pubblici,	Fino a n. 2 apparecchi in esercizi con superficie non superiore a 10 mq. e fino a n. 4 apparecchi in esercizi con	Non è possibile installare Vlt.

oltre a ricevitorie e tabacchi.	superficie non superiore a 20 mq [...]. Oltre i 20 metri quadrati, n. 1 apparecchio ogni ulteriori 10 metri quadrati della superficie del punto di vendita, sino ad un massimo di 8 apparecchi.	
Punti vendita: a) Bar ed esercizio assimilabile; b) Ristorante ed esercizio assimilabile; c) Edicole; b) Ogni altro esercizio commerciale o pubblico diverso da quelli di cui sopra e i circoli privati, nonché altre aree aperte al pubblico, autorizzate ai sensi dell'articolo 86 del T.U.L.P.S., purchè ne sia delimitato con precisione il luogo di installazione degli apparecchi, ne sia garantita la sorvegliabilità e sia identificata la titolarità, ai fini della determinazione delle responsabilità, ai sensi della normativa vigente.	Fino a n. 2 apparecchi in esercizi con superficie non superiore a 15 mq. e fino a n. 4 apparecchi in esercizi con superficie non superiore a 30 mq [...]. Oltre i 30 metri quadrati, un numero massimo di 6 apparecchi in esercizi con superficie non superiore a 100 mq. ed un numero massimo di 8 apparecchi in esercizi con superficie oltre i 100 mq.	Non è possibile installare Vlt.
c) Stabilimento balneare; d) Albergo o esercizio assimilabile;	Fino ad un massimo di 10 apparecchi .	Non è possibile installare Vlt.

Da sottolineare qui che l'apertura all'installazione delle Vlt è arrivata con un decreto legge, precisamente il Decreto Abruzzo (28 aprile 2009 n. 39/art. 12). Una scelta, quella di un decreto omnibus in cui inserire una parte sul gioco d'azzardo. quantomeno bizzarra.

1.4 La Legge Regionale

L'Emilia Romagna nel luglio del 2013 si è dotata di una legge *per il contrasto, la prevenzione, la riduzione del rischio della dipendenza dal gioco d'azzardo, nonché delle problematiche delle patologie correlate*.

I principi che sottendono all'azione legislativa sono la diffusione di una cultura dell'utilizzo responsabile del denaro nei minori attraverso mirate attività di formazione, il rafforzamento del gioco misurato, la prevenzione e la riduzione del rischio della dipendenza dal gioco.

Come si può notare, si tratta di attività educativo-informative rivolte ad un ampio pubblico (con un target specifico, però, per i minori) in quanto ogni altra prerogativa di azione è preclusa alla Regione che, in base alle competenze che prima si sono elencate, ha un ruolo pressoché nullo nell'ambito del gioco d'azzardo, eccezion fatta per l'ambito sanitario. Ed è qui che l'Emilia-Romagna legifera anche a seguito del Decreto Badluzzi (legge n. 189 del 2012), che per primo ha riconosciuto il gioco d'azzardo patologico, quale vera e propria malattia, su cui il Servizio Sanitario Nazionale deve concentrare una parte delle proprie risorse.

Tra le attività più importanti previste, vi è stato il numero verde regionale per fornire un “primo servizio di ascolto, assistenza e consulenza per l’orientamento ai servizi ” (art. 2 comma 1, lett. C); proprio su questo punto le disposizioni relative agli esercizi commerciali impongono agli esercenti la frequentazione di corsi di formazione predisposti dalle AUSL provinciali sui rischi del gioco patologico e le reti di sostegno (art. 6 comma 4). Inoltre, negli esercizi devono essere esposti test di autovalutazione sul rischio dipendenza e i depliant informativi sui servizi di sostegno (art. 6 comma 5). Importante è notare che le sanzioni in caso di inosservanza le multe vanno dai 6.000 ai 10.000 euro (più alte anche rispetto all’esborso richiesto per la violazione delle norme sul piano amministrativo), con una sospensiva dai 10 ai 60 giorni in caso di reiterazione delle violazioni.

Una ulteriore novità introdotta dalla legge regionale concerne la creazione del marchio “Slot FreE-R” (art. 2 comma 1, lett. F), inteso a premiare gli esercenti che rinunciano ad installare slot machine e Vlt. Su quest’ultimo punto sarebbe importante giungere ad una rendicontazione sul piano regionale dei risultati raggiunti e della percentuale di adesione a tale iniziativa, anche perché proprio la legge prevede la creazione di elenchi pubblici da parte dei Comuni sugli esercizi aderenti. A due anni dall’approvazione della Legge le prime conclusioni su tale progetto possono già essere tratte, già prima della clausola valutativa triennale.

A livello provinciale è possibile affermare che nel riminese tale progetto non ha riscosso il successo sperato: ad oggi, sono solo 12 gli esercizi che hanno aderito, come si può riscontrare nel elenco pubblico, presente sul sito internet del Comune e che viene riportato qui sotto per dare comunque risalto a chi ha compiuto tale scelta (Tabella 1.2).

L’articolo 5, infine, prevede la creazione di un Osservatorio col fine di monitorare gli effetti del gioco d’azzardo sul piano culturale, legale, di pubblica sicurezza, commerciale, sanitario ed epidemiologico, sociale e socio-economico.

Tabella 1.2

Num	Data	Dichiarante	Tipologia attività	Indirizzo	Data della verifica	Note
1	27/11/2014	Augusto184 SRL	Pubblico Esercizio	Corso d'Augusto, 184	27/11/2014	"365"
2	27/04/2015	Kamel SRL	Pubblico Esercizio	Corso d'Augusto, 171	29/04/2015	"La Galleria Caffè Bistrot"
3	04/05/2015	Franciosi Nadia	Sala giochi	Via Dati, 21/A	04/05/2015	"Sala Giochi Bubble"
4	14/05/2015	Ottaviani Walter	Pubblico Esercizio	Corso d'Augusto, 181	14/05/2015	"Bar Aquila d'Oro"
5	14/05/2015	Turismo di Lucchi Elda & C. sas	Pubblico Esercizio	Piazza Tre Martiri, 53	14/05/2015	"Caffè Turismo"
6	14/05/2015	RIBE di Peruzzi Giuseppe & C snc	Pubblico Esercizio	Piazza Cavour, 5	14/05/2015	"Spazi"
7	14/05/2015	Bar Dovesi-Facondini sas	Pubblico Esercizio	Piazza Tre Martiri, 17	14/05/2015	"Bar Dovesi"
8	14/05/2015	Antica Caffetteria sas	Pubblico Esercizio	Piazza Tre Martiri, 47	14/05/2015	"Antica Caffetteria"
9	15/05/2015	VI.CO di Conti Luigi & C snc	Pubblico Esercizio	P.le Boscovich, 6	15/05/2015	"Bar Souvenir"

10	15/05/2015	Mimosa S.r.l.	Pubblico Esercizio	Piazza Cavour, 12	15/05/2015	"Caffè Cavour"
11	15/05/2015	Al Teatro S.r.l.	Pubblico Esercizio	Piazza Cavour, 6	15/05/2015	"Teatro - Pane Vino Caffè"
12	05/06/2015	Tortuga Snc di Muccioli Aldo e Figli	Pubblico Esercizio	Via San Salvador, 99	05/06/2015	"Tortuga"

Fonte: Comune di Rimini – Ufficio Relazioni col Pubblico

Capitolo 2 – Le New Slot e le VLT in Provincia di Rimini

Oggetto dell'analisi in questa sezione sono gli apparecchi e i congegni da divertimento ed intrattenimento con vincita in denaro della provincia di Rimini con riferimento alla situazione della regione Emilia Romagna.

Brevemente, si riprenderanno qui le descrizioni fornite nella parte sulla normativa, per gli apparecchi slot machine e Videolottery.

La slot machine, per la normativa italiana, è un sistema di gioco d'azzardo elettronico il cui cabinato è costituito da una pulsantiera, per gestire le puntate e di un monitor (i modelli più recenti montano un LCD).

Esistono diversi tipi di apparecchi e i più diffusi sono: a rulli (tendenzialmente obsoleti), videopoker, multistation, newvideo. Per essere a norma di legge, le slot devono essere collegate a una linea trasmissione dati che passa, tramite modem, i dati e le statistiche di ogni singola macchina.

Le slot machine pagano in base al COIN-IN singolo, cioè al totale delle monete (o gettoni) inserite nella singola macchina. Le puntate possono andare da un minimo di 0,50 € ad un massimo di 2,00 € (solo rarissimamente sono consentite puntate sino a 4,00€). Il payout, ovvero la percentuale di “restituzione” delle giocate sotto forma di vincite, è del 75% e la singola vincita non può eccedere i 100,00€.

Ogni new slot, descritta nell'art. 110 comma 6 del TULPS, deve essere accompagnata da alcuni documenti che devono essere esposti nel locale dove sono installate:

- Nulla osta di distribuzione (indicante il costruttore della macchina);
- Nulla osta di messa in esercizio (indicante il gestore proprietario della macchina);
- Attestato di conformità (indicante che il software di gioco presente nella slot è conforme alle leggi in vigore).

Tutti e tre sono forniti dall'Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato (AAMS)

Le Videolottery, invece, sono apparecchi da intrattenimento simili alle slot machine, dalle quali si differenziano per le modalità di gioco più evolute. Le Vlt sono fornite di tutti i comfort: poltrona morbida, porta vivande e posacenere.

Le Vlt sono collegate, in tempo reale, sia tra di loro, sia ad un server centrale, presente nella sala dove sono installate, che gestisce i giochi. Il server, inoltre, comunica costantemente con un server nazionale centralizzato. Ciò consente alle Vlt di pagare in base al calcolo del ciclo di payout stabilito dal Concessionario su base di sala, di circuito e nazionale. La puntata minima è sempre di 0,50 €, ma la puntata massima può arrivare sino a 10,00 € per ogni singola giocata. Il payout è dell'85% ed è possibile accedere a tre differenti tipologia di Jackpot progressivi. I primi due (*easy jackpot* e *super jackpot*) sono calcolati sulla base delle puntate che vengono effettuate all'interno

della medesima sala, mentre il terzo (*mega jackpot*) viene calcolato su scala nazionale grazie al collegamento al server in tempo reale. La vincita massima per una singola giocata è di 500.000 €.

Altra caratteristica peculiare delle Vlt è quella di offrire sullo stesso apparecchio più giochi, tramite il server di sala. Le Vlt, inoltre, a differenza di quanto succede con le AWP, vengono aggiornate frequentemente fornendo al giocatore sempre nuovi giochi con cui cimentarsi.

Si differenziano dalle slot machine in quanto, oltre alle monete, accettano anche banconote, ticket e carte prepagate. Le Vlt non erogano denaro in caso di vincita, ma stampano un ticket che, dove possibile, può essere rigiocato oppure cambiato in contanti alla cassa.

A differenza delle AWP, in questi terminali il movimento non è dato dal COIN-IN (cioè dall'introdotta), ma dal BET-IN (cioè dal giocato che comprende sia il denaro che è stato introdotto sia quello che è stato vinto e poi rigiocato). Le VLT si possono installare solo in locali appositamente autorizzati.

2.1 La situazione in Emilia-Romagna e a Rimini

Per svolgere l'analisi partiremo dai dati sulla spesa, complessiva e pro-capite, per il gioco d'azzardo lecito nella regione Emilia Romagna, è necessario considerare tanto i valori complessivi quanto la loro disaggregazione per province. Il passo successivo sarà quello di scattare una fotografia della strutturazione degli esercizi commerciali nei quali il gioco viene praticato, enfatizzando dove sono state installate solo dispositivi AWP e dove invece sono presenti anche VLT. Anche in questo caso ci si concentrerà sul livello regionale disaggregando, però, il dato nelle sue componenti provinciali. Da qui, il focus si sposterà sulla provincia di Rimini nel tentativo di spiegare una spesa pro-capite anomala in questa provincia e valutare una sua possibile spiegazione. Si ipotizzerà pertanto che la ragione principale possa essere l'affluenza di un elevato numero di turisti nella stagione estiva che, non essendo residente, “falsa” il conteggio della spesa pro-capite, avendo Rimini una popolazione di gran lunga superiore ai solo residenti. Per tentare di isolare il più possibile l'incidenza del turismo si procederà a geolocalizzare gli esercizi dotati di apparecchi per il gioco, suddividendoli non solo in base al comune in cui si trovano, ma anche in base alla loro distanza dal mare, ipotizzando che gli esercizi sulla costa siano frequentati non solo da residenti, ma anche da turisti (in maniera consistente), mentre quelli dell'entroterra principalmente da residenti.

Il primo dato quindi prendere in considerazione in un'analisi di questo tipo è quello della spesa pro-capite all'interno della regione e nelle varie province. Nella regione Emilia-Romagna che, come detto, è la quarta per volume complessivo di gioco all'interno del territorio nazionale, sono stati spesi per le AWP e VLT (sommate insieme) nel 2013 4.160.968.210€ pari a 936€ per persona. Nella Tabella 2.1 riportiamo il valore della spesa totale, della spesa pro-capite, e lo scostamento percentuale rispetto alla media regionale, delle singole province.

Tabella 2.1

Provincia/Regione	Spesa Totale	Spesa Pro-capite	Scostamento percentuale rispetto alla spesa pro-capite media a livello regionale
<i>Emilia Romagna</i>	€ 4.160.968.210,00	€ 936,00	/
Bologna	€ 860.005.030,00	€ 859,00	-8,23%
Modena	€ 749.982.260,00	€ 1.070,00	14,32%
Reggio Emilia	€ 624.013.344,00	€ 1.168,00	24,79%
Parma	€ 471.096.088,00	€ 1.063,00	13,57%
Rimini	€ 418.151.754,00	€ 1.251,00	33,65%
Forlì-Cesena	€ 328.017.972,00	€ 827,00	-11,64%
Ferrara	€ 275.913.477,00	€ 777,00	-16,99%
Ravenna	€ 254.640.342,00	€ 649,00	-30,66%
Piacenza	€ 179.147.943,00	€ 621,00	-33,65%

Fonte: elaborazione propria da dati presenti in Fiasco (2014)

Il primo dato che emerge è la grande discrepanza tra la spesa pro-capite nella provincia di Rimini e quella nella provincia di Piacenza. Le due provincie vedono infatti una distanza di spesa estremamente rilevante pari a 730€ e uno scostamento significativo rispetto alla spesa pro-capite media. Un dato interessante che meriterebbe un approfondimento³ è la peculiare posizione geografica. Infatti, non solo queste due province sono collocate agli estremi della regione, ma rappresentano entrambe un'eccezione rispetto alle zone limitrofe. Se escludessimo infatti questi due valori potremmo vedere come la zona dell'Emilia orientale si attesti ad un livello di spesa pro-capite tendenzialmente più alto rispetto alla Romagna mentre Bologna risulta essere quello più in linea con la media regionale.

Lasciando ad altri lavori il compito di spiegare una tale peculiarità, e valutare le ragioni della virtuosità della provincia di Piacenza, ci concentriamo sui dati relativi alla provincia di Rimini. Oltre alla spesa pro-capite un altro fattore dirimente per comprendere la strutturazione del gioco d'azzardo nel riminese è quello dei luoghi in cui il gioco viene consumato.

La Tabella 2.2 riassume gli esercizi commerciali che sono dotati di apparecchi con vincite in denaro nella varie provincie. Nella prima colonna sono segnalate le strutture che ospitano solamente apparecchi AWP mentre nella seconda quelle all'interno della quale sono presenti anche Videolottery. Nell'ultima colonna viene riportato il numero di esercizi per 10.000 abitanti.

³ Purtroppo non è possibile compiere qui l'approfondimento. Sarebbe da notare infatti come il dato così basso di Piacenza si "scontri" con un alto numero di casi di Gioco d'Azzardo Patologico registrati dal SerT (si veda il capitolo successivo), a contrario di provincie quali proprio Rimini, dove i numeri sono più bassi.

Tabella 2.2

	AWP	VLТ	Totale	Esercizi per 10.000 Abitanti
<i>Emilia Romagna</i>	6093	462	6555	14,74
Bologna	1194	92	1286	12,84
Modena	798	75	873	12,45
Reggio Emilia	749	46	795	14,88
Parma	572	38	610	13,76
Forlì-Cesena	511	51	562	14,17
Ravenna	589	64	653	16,64
Ferrara	675	31	706	19,88
Rimini	419	43 ⁴	462	13,82
Piacenza	586	22	608	21,07

Fonte: elaborazione propria da dati AAMS

Come è possibile notare dalla tabella, gli esercizi commerciali sono distribuiti abbastanza uniformemente in tutto il territorio regionale anche se alcuni dati risultano essere in controtendenza. Mentre infatti la provincia riminese si attesta su un livello in linea con la media regionale le province di Ferrara e Piacenza hanno un numero di esercizi per abitante decisamente più elevato. Se combinato i dati con la Tabella 2.1, notiamo infatti che queste due province si collocano ai primi posti per numero di esercizi per abitante e molto più in basso nella spesa complessiva. Piacenza in particolare è ultima come spesa e prima come numero di esercizi. Questo ci porta a pensare che l'anomalia piacentina possa avere due ordini di spiegazioni: il primo è che, nonostante i numerosi esercizi presenti, il numero di giocate per esercizio si attesti su un livello molto più basso; il secondo è che un numero elevato di giocate venga distratto dal controllo statale e vada ad alimentare il settore illegale. Un dato tutto da confermare, ma che apre uno scenario di sicuro interesse, anche investigativo. Nella tabella successiva scomponiamo ulteriormente il dato della Tabella 2.2 enfatizzando la percentuale di esercizi che ha deciso di installare anche Videolottery.

Tabella 2.3

Emilia Romagna	Bologna	Modena	Reggio Emilia	Parma	Forlì-Cesena	Ravenna	Ferrara	Rimini	Piacenza
7,05%	7,15%	8,59%	5,78%	6,23%	9,07%	9,80%	4,39%	9,31%	3,61%

Fonte: elaborazione propria da dati AAMS

Questa scomposizione ci permette di approfondire il nocciolo della questione. Stando a quanto finora esaminato, infatti, siamo in grado di dire che Rimini ha un alto volume di gioco rispetto alla popolazione, ma un numero di esercizi in cui si gioca in linea con la media regionale (anzi, addirittura leggermente inferiore). La conseguenza necessaria è che il volume di gioco in ogni

⁴ Questo dato è difforme da quello che la questura di Rimini ha gentilmente provveduto ad inviarci perché diversa è la data dell'aggiornamento del sito AAMS. Si è mantenuto questo numero, per conformità con le altre province.

singolo esercizio deve essere maggiore rispetto al resto della regione. I dati della Tabella 2.3 confermano in parte questa spiegazione in quanto la Provincia di Rimini ha una percentuale di sale in cui sono installate Vlt superiore rispetto alla media regionale con un dato che si avvicina al 10%. Tali dispositivi infatti vengono installati per lo più in esercizi appositamente creati per il gioco e non possono trovarsi in luoghi nei quali questa tipologia di intrattenimento non sia il *core business* dell'esercizio commerciale (bar, ristoranti ecc..). Il dato però non deve essere sovrastimato. Esso ci mostra solo un piccolo spaccato della strutturazione del gioco d'azzardo in Provincia e non è in grado da solo di spiegare l'alto volume delle giocate. A titolo di esempio basti pensare che la Tabella 2.3 ci mostra come la percentuale più alta di esercizi con all'interno Vlt sia presente a Ravenna città che, come visto nella Tabella 2.1, ha un valore di spesa pro-capite tra i più bassi della regione. Per analizzare quindi altri dati che possano aiutarci a comprendere l'anomalia di Rimini, è necessario abbandonare la dimensione regionale ed esplorare in maniera più approfondita la dislocazione degli esercizi all'interno della provincia.

La prossima tabella ci mostra quindi come sono suddivisi gli esercizi commerciali tra i diversi comuni della provincia⁵.

Tabella 2.4

	AWP	VLT⁶	Totale	Esercizi ogni 1.000 abitanti⁷
<i>Provincia di Rimini</i>	<i>419</i>	<i>43</i>	<i>462</i>	<i>1,38</i>
Bellaria-Igea Marina	34	4	38	1,95
Cattolica	32	2	34	2
Coriano	11	3	14	1,36
Misano Adriatico	17	1	18	1,4
Mondaino	2	0	2	1,36
Montecolombo	1	0	1	0,29
Montefiore Conca	1	0	1	0,44
Montescudo	3	0	3	0,9
Morciano	8	2	10	1,42
Novafeltria	10	1	11	1,51
Pennabilli	5	0	5	1,7
Poggio Torriana	5	0	5	0,98
Riccione	52	8	60	1,7
Rimini	167	18	185	1,26
Saludecio	3	0	3	0,97

⁵ I comuni che non vengono citati all'interno della tabella non hanno, stando al sito www.aams.it, alcun locale che installa AWP né VLT.

⁶ Si tenga conto di quanto detto alla nota 4.

⁷ A differenza di alcune tabelle precedenti, e di altre nel capitolo successivo, qui si è deciso di valutare il dato ogni 1.000 abitanti invece che ogni 10.000. La scelta è stata dettata dal fatto che la maggior parte dei comuni qui considerati ha un livello di popolazione inferiore ai 10.000 abitanti per cui ci sembrava potesse essere fuorviante considerare il dato ogni 10.000 residenti. Ovviamente, qualora avessimo fatto la scelta inversa, il dato statistico sarebbe stato totalmente identico e il bias esplicitato poco sotto avrebbe influito in egual misura.

San Clemente	5	0	5	0,9
San Giovanni in Marignano	15	3	18	1,93
San Leo	5	0	5	1,64
Sant'Agata Feltria	3	0	3	1,37
Santarcangelo di Romagna	29	0	29	1,33
Talamello	1	0	1	0,92
Verucchio	10	1	11	1,1

Fonte: elaborazione propria da dati AAMS

Nell'analizzare i dati qui presentati occorre tenere conto di un *bias* inevitabilmente presente con i piccoli numeri. Nei comuni più piccoli infatti, con un numero molto esiguo di esercizi, piccole differenze di popolazione possono determinare una notevole differenza nella casella "Esercizi ogni mille abitanti" (tutti i comuni con un numero di esercizi da uno a cinque e una popolazione inferiore ai 5.000 abitanti risentono di questo problema). Ciò nonostante, la tabella risulta comunque utile per fornire una panoramica dei locali che hanno deciso di installare macchine da intrattenimento con vincite in denaro all'interno della provincia e valutarne la diffusione.

Il prossimo passo è però capire se la geolocalizzazione degli esercizi possa aiutarci a comprendere il dato presentato nella Tabella 2.1 (spesa pro-capite); in altre parole valutare se e quanto la variabile turistica influenzi la spesa per gioco d'azzardo. Per fare questo abbandoniamo temporaneamente la ripartizione in comuni e suddividiamo i 462 esercizi presenti in provincia in base alla loro distanza dal mare. Abbiamo suddiviso il territorio provinciale in tre fasce:

- la fascia costiera è l'area compresa tra la ferrovia e la linea di costa;
- la fascia intermedia rappresenta l'area compresa tra la ferrovia e la strada statale 16;
- la fascia interna, infine, è l'area a monte della statale 16.

L'ipotesi è quella che la fascia costiera sia quella più massicciamente frequentata da turisti mentre, mano a mano che ci si allontana dalla costa, la presenza fisica di turisti è sempre più esigua. La fascia interna quindi sarebbe quella vissuta per lo più da coloro che vivono annualmente sul territorio mentre la fascia intermedia sarebbe utilizzata da entrambe le tipologie di persone, residenti e turisti. La scelta dei confini è stata fatta per fornire un criterio quanto più omogeneo possibile che potesse essere facilmente valutato attraverso una semplice ricerca su una mappa. Le due linee di confine (linea ferroviaria e statale 16), infatti, presentano il vantaggio di essere presenti lungo tutta la costa e per questo ben si prestano a questa tipologia di analisi. Va considerato inoltre che per Rimini queste divisioni hanno rappresentato anche un confine storico chiaramente identificato dai residenti.

Certamente, però, esse non sono perfettamente parallele. La logica conseguenza è che in alcune zone, la ferrovia e la statale 16 appaiono piuttosto vicine – come nel comune di Bellaria-Igea Marina, nelle frazioni riminesi di Miramare e Rivazzura, nella zona sud di Riccione e a Misano Adriatico – mentre in altre aree esse divergono sensibilmente, ad esempio nella zona di Rimini corrispondente a Marina Centro e nel territorio del comune di Cattolica. La fascia intermedia

quindi non procede in maniera uniforme, ma subisce allargamenti e restringimenti che le conferiscono un andamento sinuoso. Nonostante queste precisazioni, il criterio appare comunque di grande utilità in quanto il territorio provinciale si estende per la stragrande maggioranza a monte della statale 16 (vedi cartina A.1 in Appendice), mentre il comparto turistico si concentra sulla fascia costiera. Inoltre, queste linee di comunicazione fungono da veri e propri spartiacque tra il mare, i centri storici e le periferie. Queste caratteristiche aiutano a delineare le ragioni delle ipotesi precedentemente espresse. Certo di grande utilità sarebbe stato poter analizzare il numero di apparecchi (e non semplicemente gli esercizi) presenti nelle tre fasce, la differenza di raccolta e, soprattutto, l'andamento trimestrale delle giocate per poter valutare se, e nel caso quanto, la stagione estiva si traduce in un aumento delle giocate. Purtroppo questi dati non sono a nostra disposizione.

Terminate le doverose precisazioni la Tabella 2.5 ci mostra la ripartizione suddivisa nelle tre fasce.

Tabella 2.5

	AWP	VLT	Totale
Fascia Costiera	126	21	147
Fascia Intermedia	129	7	136
Fascia Interna	164	15	179

Fonte: elaborazione propria da dati AAMS

Tabella 2.6

	Fascia Costiera – AWP	Fascia Costiera – VLT	Fascia Intermedia – AWP	Fascia Intermedia – VLT	Fascia Interna – AWP	Fascia Interna – VLT	Totale
Sala Giochi	39	7	6	0	2	4	58
Negozi di gioco	0	6	0	3	0	5	14
Bar o esercizio assimilabile	50	0	88	0	124	0	262
Rivendita Tabacchie e/o ricevitoria Lotto	30	0	24	0	18	0	72
Esercizio Dedicato VLT/Slot	0	6	0	3	0	4	13
Corner	5	0	4	0	7	0	16
Ristorante o esercizio assimilabile	1	0	2	0	4	0	7
Edicola	1	0	2	0	1	0	4
Altro esercizio commerciale/ pubblico o aree autorizzate	0	0	2	0	1	0	3
Agenzia Scommesse	0	1	1	0	1	2	5
Circolo Privato	0	0	0	0	5	0	5
Sala Bingo	0	1	0	1	0	0	2
Albergo o altro esercizio assimilabile	0	0	0	0	1	0	1

Fonte: elaborazione propria da dati AAMS

Una prima osservazione che emerge analizzando queste tabelle è la scarsa distanza che intercorre tra il dato relativo alla fascia costiera e quello relativo alla fascia interna. Come si può vedere l'ampissima differenza in termini spaziali (vedi cartina A.1) non si traduce in una uguale differenza in termini di numero di esercizi che concedono la possibilità di praticare il gioco lecito. Questo dato va senza dubbio ridimensionato tenendo in considerazione il fatto che la densità abitativa è molto più elevata nei pressi della costa rispetto all'entroterra. Ciò nonostante, se ammettiamo la validità delle ipotesi iniziali, possiamo presupporre che la maggiore densità abitativa vada ad incidere più sulla fascia intermedia che sulla quella costiera. Quest'ultima infatti rappresenta il 31,82% del totale (il 30,07% degli esercizi che utilizzano solo AWP e il 48,84% che hanno installato anche Vlt).

Questi dati potrebbero indurci ad altre riflessioni. Innanzitutto pare che, nonostante la concentrazione nella fascia costiera, un numero rilevante di esercizi che installano Vlt è presente anche nella fascia interna (poco meno del 50%); al contempo sembra essere piuttosto alto il numero di “bar o esercizi assimilabile” nella fascia interna. Un ulteriore dato è quello della scelta omogenea di tutti i numerosissimi alberghi presenti sulla costa di non installare apparecchi per il gioco all'interno dei propri locali. Per poter valutare l'attendibilità di queste osservazioni è necessario introdurre un nuovo dato comparativo, ovvero la suddivisione degli esercizi che installano dispositivi per il gioco d'azzardo lecito.

Tabella 2.7⁸

	Italia	Emilia Romagna	Provincia di Rimini
Agenzia scommesse	1,61%	1,22%	1,08%
Albergo o esercizio assimilabile	0,30%	0,33%	0,22%
Altro esercizio commerciale/pubblico o	1,49%	0,90%	0,65%
Bar o esercizio assimilabile	63,73%	65,60%	56,71%
Circolo Privato	4,43%	4,21%	1,08%
Corner	0,86%	0,81%	3,46%
Edicola	0,87%	0,81%	0,87%
Esercizio dedicato VLT/Slot	2,63%	2,94%	2,81%
Negozi di gioco	1,11%	0,79%	3,03%
Ristorante o esercizio assimilabile	1,92%	2,21%	1,51%
Rivendita Tabacchi e/o Ricevitoria Lotto	13,39%	15,84%	15,58
Sala Bingo	0,21%	0,32%	0,43%
Sala Giochi	7,39%	3,96%	12,55%
Stabilimento balneare	0,04%	0,04%	0,00%

Fonte: elaborazione propria da dati Esposito (2014)

⁸ I valori relativi all'Emilia Romagna e l'Italia derivano da una nostra elaborazione dei dati forniti da Esposito (2014, p. 52).

Alla luce di un tale raffronto appare evidente come i dati riguardanti la provincia di Rimini siano piuttosto in linea con le medie regionali e nazionali con l'unica eccezione del numero di sale giochi coinvolte. Anche in questo caso però esso sembrerebbe attribuibile al numero elevato di sale giochi presenti sul litorale (ricordiamo che su 58 sale giochi che installano hanno installato AWP e/o VLT 46 sono situate sulla fascia costiera).

2.2 Le autorizzazioni

Un ulteriore approfondimento che è possibile riscontrare concerne lo storico delle autorizzazioni rilasciate dalla Questura.

Come specificato nelle note a piè di pagina, questo dato differisce da quello dell'AAMS perché probabilmente si discostano le date dell'aggiornamento del sito dei monopoli dalla situazione fotografata dalla Questura di Rimini che ci è stata fornita.

In ogni caso lo scostamento è minimo: secondo l'AAMS gli esercizi con installate le Vlt sono 43, la Questura ne segnala 40. Si tratta probabilmente di tre esercizi che hanno cessato l'attività da marzo ad aprile di quest'anno.

In ogni caso, è interessante notare come il turnover degli esercizi con le Vlt sia piuttosto alto: se 40, come sottolineato, è il numero attuale delle autorizzazioni ancora in essere, il numero totale che quindi tiene presente anche quelle cessate è di 90. Ad giugno 2015, quindi, solo il 44,4% delle attività è ancora in essere, mentre il 55,6% ha chiuso. Un turnover per tali attività assai rilevante, ma su cui, per ragioni di tempo e spazio, non è possibile soffermarci oltre.

Nella Tabella 2.8 sarà possibile ricostruire lo storico delle autorizzazioni rilasciate per ogni anno.

Tabella 2.8

Anno	2010	2011	2012	2013	2014	2015 (al 1/7)	Totale
Autorizzazioni rilasciate	4	34	18	9	19	6	90

Fonte: Questura di Rimini (2015) elaborazione dati propria

Come si può vedere, il boom delle autorizzazioni arriva con il 2011: il 37,8% delle autorizzazioni viene rilasciato in quell'anno, segno che, ad eccezione degli antesignani del 2010, la novità delle Vlt viene subito percepita dagli operatori, che puntano a saturare il mercato velocemente. Cosa che probabilmente accade, visto e considerato l'alto numero delle cessate autorizzazioni. Solo successivamente la situazione si stabilizza, con il picco negativo del 2013, con sole nove autorizzazioni rilasciate.

La Tabella 2.9 mostra invece le cessazioni delle autorizzazioni. In coerenza con i dati precedenti, è dopo l'aumento del 2011 che mano a mano gli esercizi iniziano a dismettere le Vlt. Anche se si tratta di un dato che sembra mostrare una certa regolarità, il 2014 con 18 cessazioni è l'anno che mostra percentualmente un tasso molto significativo (36% del totale).

Da notare che, in base ai dati forniti, le attività che avevano ricevuto l'autorizzazione nel 2010 non operano più (due cessate nel 2011 e due nel 2014), mentre delle 34 che hanno iniziato l'attività nel

2011 solo 15 (44,1%) sono ancora attive. Delle 18 del 2012, solo 3 sono ancora in essere (16,7%); delle 9 del 2013, invece, solo 2 sono ancora in piedi. Delle autorizzazioni rilasciate tra il 2014 e il 2015 la maggioranza, data la brevità del tempo intercorso, è ancora attiva. Rimane, però, un dato significativo: al di là dei casi singoli e della durata media di un esercizio, facilmente calcolabile con i dati in nostro possesso, il ciclo di vita degli esercizi che hanno installato le Vlt non è così alto. Sul triennio 2011-2013, delle 61 autorizzazioni rilasciate, solo 20 a due anni di distanza sono ancora attive (32,8 %). Di questo 32,8%, il 75% ha ricevuto l'autorizzazione nel 2011, segno che chi ha saputo collocarsi meglio geograficamente e/o fidelizzare la propria clientela è riuscito a mantenere in piedi questa attività, mentre gli altri esercizi hanno dovuto segnare il passo ad un mercato (probabilmente) saturo.

Tabella 2.9

Anno	2010	2011	2012	2013	2014	2015 (al 1/7)	Totale
Cessazione autorizzazioni	0	2	12	10	18	8	50

Fonte: Questura di Rimini (2015) elaborazione dati propria

Tabella 2.10

Anno	2010	2011	2012	2013	2014	2015 (al 1/7)	Totale
Autorizzazioni rilasciate	4	34	18	9	19	6	90
Attività ancora attive rispetto all'anno di rilascio	0	15	3	2	14	6	40

Fonte: Questura di Rimini (2015) elaborazione dati propria

2.3 Una prima conclusione

Al termine dell'analisi possiamo riassumere quindi i dati in nostro possesso. Quella riminese è la prima provincia della regione in termini di spesa pro-capite con un valore superiore alla media regionale del 33,65%. Ciò nonostante il numero di esercizi per abitante presenta dei valori in linea con la media regionale – anche se più sbilanciato verso le Videolottery – rispetto a quanto accade nel resto della regione. Scomponendo il dato provinciale vediamo come il numero di esercizi per abitante è quasi costante in tutto il territorio provinciale con la media di un esercizio ogni 725⁹ abitanti circa e variazioni percentuali tra i comuni minime. Un'ampia fetta degli esercizi si situa nella fascia costiera (147/462), dato rilevante se si considera la minore estensione territoriale di questa fascia rispetto al resto del territorio provinciale. La ripartizione degli esercizi è in linea sia con la media nazionale che con quella regionale, con l'unica significativa eccezione delle sale giochi, il cui numero per abitante più alto è ascrivibile probabilmente alle peculiari caratteristiche socio-economiche della riviera. Il turismo quindi, almeno stando a questa tipologia di analisi,

⁹ Ottenibile facendo l'inverso del dato provinciale presente nella tabella 2.4.

appare come un fattore in grado di spiegare almeno in parte lo scostamento dei dati provinciali da quelli del resto della regione. Nuove e più approfondite analisi – che considerino ad esempio il numero medio di dispositivi per ogni esercizio, la raccolta media di ogni dispositivo e l'andamento trimestrale della raccolta – si rendono necessarie per arricchire l'analisi ed approfondire ulteriormente la strutturazione del gioco d'azzardo nella provincia di Rimini.

Capitolo 3 – Gioco d’Azzardo Patologico: Emilia-Romagna e Rimini¹⁰

Il Gioco d’Azzardo Patologico (G.A.P.) ha avuto solo di recente una formulazione nella legislazione italiana grazie al Decreto Balduzzi, menzionato nei capitoli precedenti. Tale decreto prevedeva l’inserimento del G.A.P. all’interno dei livelli essenziali di assistenza (LEA), con l’ovvia postilla del “rispetto degli equilibri programmati di finanza pubblica”.

I Livelli essenziali di assistenza sono le prestazioni e i servizi che il Servizio sanitario nazionale è tenuto a fornire a tutti i cittadini, gratuitamente o dietro pagamento di una quota di partecipazione (ticket).

Ad oggi, in realtà, i trattamenti per le dipendenze dal gioco d’azzardo non rientrano nei LEA. Al di là delle considerazioni di merito, è difficile comprendere come non possa rientrare nella responsabilità sociale d’impresa delle aziende produttrici e dei gestori delle macchinette da gioco il finanziamento di tali dipendenze che, non si può negare, queste aziende contribuiscono a generare. Un’“esternalità” negativa – a voler definire impropriamente una malattia in termini aziendalistici – di tale impatto sociale non può non ricadere su chi contribuisce a generare tali dipendenze.

Con i dati a nostra disposizione, comunque, è per lo meno possibile trarre alcune indicazioni utili sulla situazione del Gioco d’Azzardo Patologico in Emilia-Romagna e a Rimini in particolare.

In primo luogo, gli utenti¹¹ in trattamento sono costantemente aumentati nell’ultimo quinquennio, passando dai 512 del 2012 ai 1277 del 2014 (Tabella 3.1 e Grafico 3.1). Per trattamento qui si intende la somma degli utenti presi in carico e quelli sotto osservazione. Siamo di fronte, in questo caso, ad un dato globale che, dal 2011 in poi, somma agli utenti in trattamento nell’anno precedentemente anche i nuovi ingressi. Questo dato, quindi, non riesce ad approfondire quanti utenti sotto osservazione sono poi effettivamente entrati in carico, il saldo tra chi è uscito dal trattamento e chi è entrato e, infine, il numero degli utenti transitati per i SerT provinciali che, entrati in osservazione in un dato anno, sono poi usciti successivamente.

Le più alte variazioni, fatto 100 la variazione dell’indice all’anno 2010, si registrano tra il 2012 e il 2013; seppur ci si potrebbe aspettare un rafforzamento dei servizi formativi ed informativi con la legge regionale e con il coevo decreto Balduzzi (2013), un maggiore presenza di utenti in trattamento per il 2014 non si è registrata. Questo può portare a due inferenze: è diminuito il volume di gioco e, proporzionalmente, possono essere diminuiti i giocatori patologici – mantenendo stabile il rapporto tra giocatori patologici effettivi e giocatori patologici che si rivolgono a strutture preposte – rispetto al totale dei giocatori. Oppure l’approvazione di una

¹⁰ Vorremmo cogliere l’occasione per ringraziare il SerT di Rimini e il Servizio di Salute Mentale, Dipendenze Patologiche, Salute nelle Carceri della Regione Emilia-Romagna per il loro preziosissimo aiuto nel fornirci i dati a nostra disposizione.

¹¹ Per gli utenti si considerano conteggiati quelli con almeno una prestazione nel corso dell’anno.

legislazione in merito non ancora portato ad una maggiore conoscenza tra i giocatori dipendenti delle possibilità che vengono offerte.

Su quest'ultimo punto, tuttavia, alcuni dati più stringenti potrebbero arrivare dal numero dei contatti telefonici del numero verde attivato dalla Regione che, si suppone, saranno fornite in sede di valutazione della legge regionale, secondo quanto stabilito dalla clausola valutativa.

Tabella 3.1

Anno	Utenti	Variazione anno precedente in %	Variazione anno (base 2010)
2010	512		100,0
2011	640	24,98%	125,0
2012	805	25,74%	157,2
2013	1110	37,92%	216,8
2014	1277	15,09%	249,4

Fonte: Dati SIDER, 2010-2014

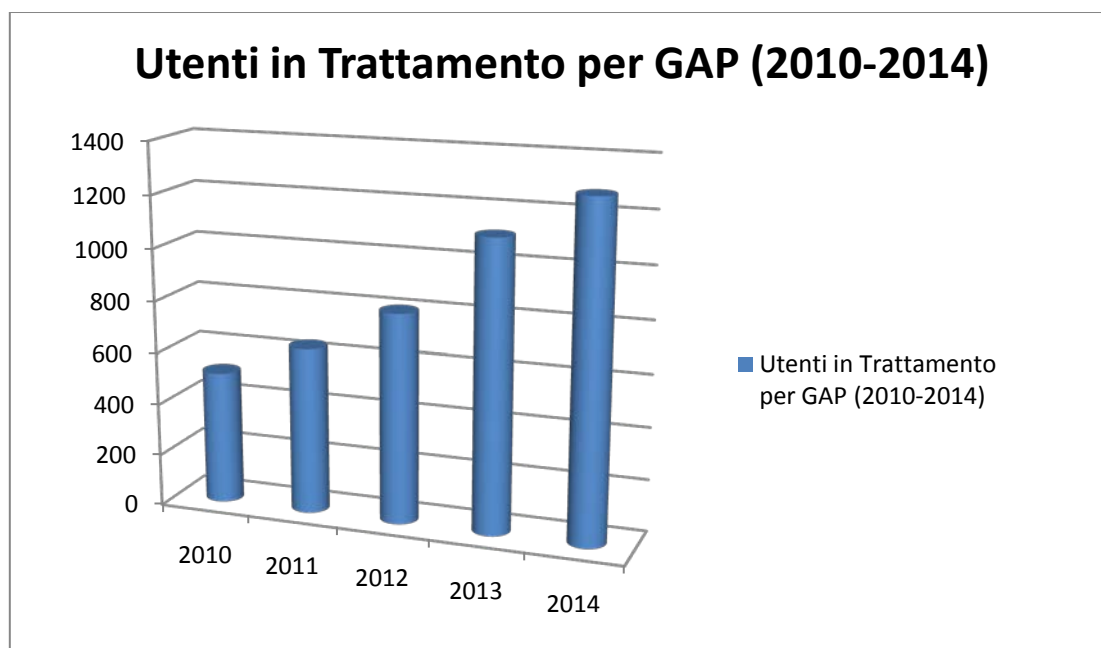


Grafico 3.1 - Fonte: Dati SIDER, 2010-2014

Il dato regionale, in ogni caso, mostra un aumento dei trattamenti nell'ultimo quinquennio, seppur con percentuali variabili in modo non uniforme.

I dati provinciali offrono però uno spaccato disomogeneo, come mostra la Tabella 3.2.

Tabella 3.2

Dipartimento	Trattamenti per ogni Anno e Variazione rispetto all'anno precedente									Var. % (2010-2014)
	2010	2011	Var.%	2012	Var.%	2013	Var.%	2014	Var.%	
Piacenza	68	86	26,47%	113	31,40%	147	30,09%	184	25,17%	170,59%
Parma	65	82	26,15%	110	34,15%	126	14,55%	132	4,76%	103,08%
Reggio Em.	16	35	118,75%	45	28,57%	90	100,00%	106	17,78%	562,50%

Modena	98	124	26,53%	165	33,06%	206	24,85%	242	17,48%	146,94%
Bologna	35	37	5,71%	54	45,95%	121	124,07%	190	57,02%	442,86%
Imola	31	34	9,68%	41	20,59%	47	14,63%	39	-17,02%	25,81%
Ferrara	62	64	3,23%	84	31,25%	110	30,95%	133	20,91%	114,52%
Ravenna	19	27	42,11%	34	25,93%	66	94,12%	62	-6,06%	226,32%
Forlì	24	40	66,67%	29	-27,50%	50	72,41%	41	-18,00%	70,83%
Cesena	31	43	38,71%	56	30,23%	64	14,29%	76	18,75%	145,16%
Rimini	63	68	7,94%	74	8,82%	83	12,16%	72	-13,25%	14,29%
Media Em. Rom (prov.) ¹²	56,89	71,1	24,98%	89,4	25,74%	123,3	37,92%	141,9	15,09%	149,43%
Tot. Em.Rom.	512	640		805		1110		1277		

Fonte: Dati SIDER, 2010-2014 (elaborazione propria)

Come si può notare dalla Tabella 3.2, seppure nelle nove provincie si registri un aumento in termini assoluti dal 2010 al 2013 (le perdite di utenze di Forlì, in valore assoluto, sono compensate dall'aumento a Cesena), nel 2014 l'andamento negativo dei trattamenti colpisce Rimini e Ravenna; il calo di Imola, invece, trova un contrappunto in Bologna.

Significative sono le variazioni nel quinquennio: in una Provincia come Rimini il numero di trattamenti nel 2010 era al di sopra della media regionale e quasi il doppio di Bologna (Imola esclusa); tale numero però è andato assestandosi negli anni, con un decremento per il 2014. Percorso inverso ha compiuto Bologna che ha visto quadruplicarsi il numero di trattamenti in cinque anni; stessa evoluzione per Modena, dove i trattamenti sono più che quintuplicati. La variazione nel quinquennio fornisce, in prospettiva diacronica, la portata dell'intervento che ai SerT è stato richiesto. Nonostante, come anticipato in precedenza, il G.A.P. non rientri nei LEA, la necessità di focalizzarsi su questo tipo di patologia, diviene pressoché ineludibile da parte del servizio sanitario, anche per i presumibili sforzi conoscitivi che gli operatori del SerT hanno dovuto compiere in termini di aggiornamento in materia, su un fenomeno che, pur esistendo da tempo, sembra aver visto una decisa impennata negli ultimi tempi.

I dati qui segnalati non spiegano, in ogni caso, le differenze riscontrate negli aumenti percentuali (generalizzati) da provincia e provincia. Va da sé che le cause possono essere molteplici e tali per cui non sempre sia desumibile una reale correlazione con l'aumento o il decremento degli utenti (l'efficacia delle campagne di comunicazione rivolte non solo alla prevenzione, ma anche alla cura del Gioco d'Azzardo Patologico, la consapevolezza da parte dei cittadini sia sulla problematica sia sui servizi che il settore pubblico propone, differenti disponibilità in termini di risorse economiche ed umane da parte dei SerT ecc.).

Un'ulteriore panoramica di sicuro interesse è quella del rapporto tra gli utenti in carico e quelli in fase di osservazione e diagnosi (O&D) nell'anno 2014. I dati sono riassunti nella Tabella 3.3.

¹² Essendo in questa tabella Imola disgiunta da Bologna e Forlì da Cesena, nel calcolo della media saranno presi in considerazione come un unico territorio.

Tabella 3.3

Dipartimento	In carico	% In carico rispetto all'Em.Rom	In fase di O&D	% In fase di O&D rispetto all'Em. Rom	Totale	% in carico, rispetto all'O&D
Piacenza	156	17,22%	28	7,55%	184	84,8%
Parma	94	10,38%	38	10,24%	132	71,2%
Reggio Emilia	77	8,50%	29	7,82%	106	72,6%
Modena	149	16,45%	93	25,07%	242	61,6%
Bologna	141	15,56%	49	13,21%	190	74,2%
Imola	33	3,64%	6	1,62%	39	84,6%
Ferrara	107	11,81%	26	7,01%	133	80,5%
Ravenna	35	3,86%	27	7,28%	62	56,5%
Forlì	31	3,42%	10	2,70%	41	75,6%
Cesena	49	5,41%	27	7,28%	76	64,5%
Rimini	34	3,75%	38	10,24%	72	47,2%
Emilia-Romagna	906	100%	371	100%	1277	70,9%

Fonte: Elaborazione Dati SIDER

I dati mostrano una netta prevalenza degli utenti in carico rispetto a quelli in fase di diagnosi; come specificato in precedenza, non potendo accedere ad un ulteriore approfondimento dei dati riguardante gli utenti che nel corso dell'anno hanno lasciato le due fasi o quelli che in diversi anni sono passati da una fase all'altra, si può qui solo desumere che tali percentuali così elevate per la fase in carico (nell'anno 2014) siano dovute ad un consolidamento ed una permanenza nel quinquennio degli utenti. Tale dato troverebbe ulteriore conferma se si potessero comparare le percentuali degli utenti che di anno in anno sono passati dalla fase di O&D alla presa in carico e se si potesse guardare alla permanenza media di ogni utente provincia per provincia.

Sia come sia, i dati provinciali mostrano come nel 2014 solo Rimini abbia una maggiore utenza in fase di O&D (52,8%) rispetto alla presa in carico, mentre le province di Piacenza e Ferrara hanno una percentuale di prese in carico superiori all'80 degli utenti in totale. Piacenza, Bologna (considerata assieme a Imola) e Modena da sole, invece, hanno più la metà delle prese in carico della Regione (52,87%) a fronte del 44,77% della popolazione residente nelle tre province.

Rimini, invece, mostra una tra le più alte percentuali di presa in carico (10,24%), nonostante ospiti "solo" il 7,5% della popolazione residente in regione. In termini assoluti è la terza provincia in Emilia-Romagna (dopo Bologna e Modena), al pari con Parma, che però ospita il 9,97% della popolazione residente¹³. Se fino ad ora si è ragionato in termini assoluti e percentuali, guardando agli interventi, è necessario focalizzarsi, anche per lo scopo della ricerca, su un altro dato più pregnante, ossia gli interventi per numero di abitanti.

¹³ Per i dati sulla popolazione, si veda la tabella successiva. Il totale dei residenti in Emilia-Romagna è di 4446354 abitanti.

Tabella 3.4

Dipartimento	Residenti ¹⁴	Trattamenti e Trattamenti ogni 10000 abitanti per anno (2010-2014)									
		Anno									
		2010	2010	2011	2011	2012	2012	2013	2013	2014	2014
Piacenza	288.483	68	2,36	86	2,98	113	3,92	147	5,09	184	6,38
Parma	443.176	65	1,47	82	1,85	110	2,48	126	2,84	132	2,98
Reggio Em.	534.258	16	0,30	35	0,66	45	0,84	90	1,68	106	1,98
Modena	700.918	98	1,34	124	1,77	165	2,35	206	2,94	242	3,45
Bologna (Imola)	1.001.170	66	0,66	71	0,71	95	0,95	168	1,68	229	2,29
Ferrara	355.101	62	1,75	64	1,80	84	2,36	110	3,10	133	3,74
Ravenna	392.358	19	0,48	27	0,69	34	0,87	66	1,68	62	1,58
Forlì-Cesena	396.636	55	1,39	83	2,09	85	2,14	114	2,87	117	2,95
Rimini	334.254	63	1,88	68	2,03	74	2,21	83	2,48	72	2,15
Media Em.Rom. (per provincia)			1,29		1,62		2,01		2,71		3,06

Fonte: Dati SIDER, 2010-2014 (elaborazione propria)

Il primo dato che balza all'occhio guardando la Tabella 3.4 è che il numero di trattamenti ogni 10.000 abitanti sulla media regionale è andato aumentando sensibilmente di anno in anno. Guardando la variazione per l'intero quinquennio è possibile constatare che il numero di trattamenti ogni 10.000 abitanti è aumentato del 136,5%, quindi più che raddoppiato; anche questi dati (come era ovvio) quindi confermano la tendenza riscontrata nei trattamenti assoluti. Anche se il numero si prospettava esiguo nel 2010, la situazione è mutata nel 2014. Non si può certamente inferire da questi dati che il trend per i prossimi anni segua tale ritmo, ma se l'emersione dei giocatori patologici (e/o il loro aumento in numero assoluto nella Regione) dovesse proseguire la costante crescita degli ultimi cinque anni, si dovranno predisporre adeguate soluzioni e mirati interventi per poter fornire una degna assistenza a chi la necessita.

Guardando i dati per provincia, emerge come sia Piacenza quella che presenta il maggior numero di interventi per abitante, con una media che nel 2014 ha doppiato quella regionale – media che, ovviamente risente significativamente del dato piacentino. Se, difatti, togliessimo Piacenza la media regionale si abbasserebbe sino a 2,64 trattamenti. Si attestano sopra la media per l'anno 2014, sia Ferrara che Modena.

Per il caso riminese, è interessante notare come nel triennio 2010-2012, la provincia romagnola si sia situata sopra la media regionale, mentre nel biennio 2013-2014 al di sotto.

I dati di Rimini sui trattamenti non indicano – a contrario della spesa pro-capite tra le più alte in Italia (si veda il capitolo precedente) – una eccezionalità del caso in esame.

Una doppia ipotesi a questo punto è formulabile. Ipotesi che dovrebbero essere testate, in ogni caso, con studi empirici a riguardo.

¹⁴ Si tiene costante il numero dei residenti (calcolati nel 2015 dall'Istat), non essendoci variazioni apprezzabili nel quinquennio in esame.

- A. Se dovessimo tenere costanti per tutte le province emiliano-romagnole il contesto sociale ed economico e quindi, dovessimo mantenere costante l'ambiente sociale in cui il giocatore patologico emiliano-romagnolo si trova;
- B. E se si considera comparabile il rapporto tra numero di giocatori residenti in Emilia-Romagna e giocatori residenti patologici;

allora si può asserire che a Rimini il dato anomalo precedentemente registrato, concernente la spesa pro-capite in Provincia, non sia dovuto ad un numero di giocatori sproporzionalmente elevato rispetto alla Regione. Potrebbe darsi che quei giocatori riminesi spendano molto di più rispetto ai loro concittadini emiliano-romagnoli, ma se così fosse si dovrebbe desumere che il numero dei giocatori a rischio patologico sarebbero un numero certamente più elevato, rispetto a quelli trattati.

Tuttavia, se il punto a) e il punto b) sono veri, ossia il contesto sociale ed economico per rivolgersi agli operatori è comparabile tra le diverse province, allora non può darsi un numero di giocatori così elevato e un livello di trattamenti così basso.

La spiegazione sulla spesa pro-capite anomala quindi potrebbe ricadere proprio sulla variabile turistica, come del resto la geolocalizzazione degli esercenti ha in prima istanza confermato.

Capitolo 4 – Conclusione

In questo lavoro abbiamo analizzato i congegni elettronici per il gioco d'azzardo lecito nella regione Emilia-Romagna disaggregando, ove possibile, i risultati per le varie province con un'attenzione particolare per i dati riguardanti la provincia di Rimini. L'intento del lavoro non è stato quello di creare una gerarchizzazione delle province, ma quello di cercare le radici di un fenomeno che ha avuto una crescita imponente negli ultimi anni e le cui conseguenze sociali ed economiche non possono essere sottovalutate. Come detto, infatti, l'Emilia Romagna occupa i primi posti nella classifica delle regioni in cui si gioca di più, il quarto per la precisione, con quattro province (Rimini, Reggio Emilia, Modena e Parma) tra le prime quindici su scala nazionale.

L'impatto del gioco d'azzardo è stata valutato considerando tre principali fattori. Il primo è stato la spesa pro-capite, ovvero quanto denaro è stato giocato in regione in rapporto alla popolazione residente. Il secondo è stato una mappatura dei luoghi in cui si gioca d'azzardo, ovvero il numero dei locali che hanno installato dispositivi AWP e Vlt e le diverse tipologie di esercizi considerati in relazione alle medie nazionali e regionali. Il terzo è stato il dato sul gioco d'azzardo patologico, valutato tramite il numero dei pazienti che si sono rivolti al SerT in relazione a questa nuova, ma non per questo meno incisiva, forma di dipendenza.

La fotografia che ne emerge è quella di una regione in cui sono stati spesi, nell'anno 2013, 4.160.968.210€ pari a 936€ per persona. Il dato medio regionale ci mostra come ogni 10.000 abitanti siano presenti poco meno di 15 esercizi (un esercizio ogni 678 abitanti circa) di cui il 7% circa ha deciso di installare anche dispositivi Vlt. Dal punto di vista delle patologie legate al gioco d'azzardo si è potuto riscontrare come nell'ultimo quinquennio sia più che raddoppiato il numero degli individui che si è recato presso le strutture sanitarie regionali a causa della dipendenza dal gioco passando dai 512 del 2010 ai 1277 del 2014. Nel 2010, quindi, ogni 10.000 persone residenti si potevano incontrare 1,9 individui, che avevano riscontrato una dipendenza di questo tipo; nel 2013 (ultimo dato disponibile) questa cifra è salita a 2,74.

Nel momento in cui si è proceduto a disaggregare il dato regionale valutando i valori relativi alle singole province, due situazioni sono apparse estremamente anomale. L'anomalia in questo caso non è data tanto da un scostamento pronunciato dei dati acquisiti rispetto alla media regionale, quanto dal fatto che essi apparivano in controtendenza uno con l'altro. Le due situazioni in questione sono quelle della provincia di Piacenza e quella di Rimini. Nella prima, infatti, si è riscontrata una spesa pro-capite molto più bassa della media, un numero di esercizi molto più alto e un numero di trattamenti estremamente elevato. Nella seconda, un'altissima spesa pro-capite si accompagna ad un numero di esercizi non difforme dal resto della regione e un numero di trattamenti sensibilmente più basso della media.

Rimandando a futuri lavori un'analisi precisa della situazione piacentina, quello che possiamo fare in questa sede è sviluppare alcune ipotesi in grado di spiegare una tale anomalia. Una prima

ipotesi è quella che a Piacenza, effettivamente, si giochi molto meno e si abbia maggiore consapevolezza dei rischi derivanti dalle patologie connesse con il gioco d'azzardo. Seguendo questa spiegazione, il basso livello delle giocate sarebbe spiegabile anche considerando il basso numero di locali che hanno installato Vlt (il 3,61% del totale contro, ad esempio, il 9,31% di Rimini). Questo dato però, da solo, non pare in grado di rendere ragione di una tale discrepanza tra la bassa spesa pro-capite e il numero di pazienti che si sono rivolti al SerT: basti pensare che a Ravenna a fronte del 9,8% dei locali che installano Vlt il numero dei trattamenti risulta in linea con il resto della regione. Perché si possa verificare una tale ipotesi bisognerebbe quindi dimostrare che il contesto sociale, così come descritto nel capitolo sul G.A.P, nella provincia di Piacenza sia apprezzabilmente differente rispetto al resto della regione tanto da garantire una maggiore sensibilità alle problematiche connesse con il gioco d'azzardo. Il tutto si tradurrebbe, ovviamente, in una maggiore consapevolezza degli individui e ad una loro maggiore disponibilità a riconoscere di essere affetti da tale dipendenza e, conseguentemente rivolgersi al SerT per ricevere un aiuto. Un'alternativa, anche questa però tutta da dimostrare, sarebbe una più efficace strategia di comunicazione da parte del SerT che porterebbe a far confluire una fetta più alta di giocatori patologici all'interno delle strutture del servizio sanitario regionale. In questo caso però rimarrebbe aperta una problematica, ovvero cercare di capire come, a fronte di un contesto sociale così sensibile al tema, un numero così alto di esercizi commerciali (uno ogni 475 abitanti), ha deciso di installare dispositivi per il gioco d'azzardo lecito.

La seconda, e più inquietante, ipotesi invece sarebbe quella in cui il basso livello di spesa pro-capite non derivi da una minore propensione al gioco quanto da un tasso di regolarizzazione molto più basso che nel resto della regione. Se così fosse ci troveremmo in un caso diametralmente opposto a quello che Fiasco (2014) ha riscontrato a Pavia. Nell'analisi riguardante la provincia lombarda, la prima in Italia per spesa pro-capite, Fiasco rileva come questo non sia indice di una propensione al gioco più alta del normale, quanto di un tasso di regolarità del gioco stesso vicino al 100%. Al contrario a Piacenza, in base a questa ipotesi, una parte rilevante della spesa per il gioco d'azzardo sarebbe esclusa in maniera fraudolenta dal controllo dell'amministrazione preposta falsando in maniera apprezzabile il dato relativo alla spesa pro-capite. Un'analisi dei reati connessi con il gioco, un'inchiesta sul campo e una stima costruita attraverso criteri scientificamente rigorosi potrebbero aiutare a confermare, o (ci si augura) smentire, una tale ipotesi.

In questo lavoro invece ci siamo concentrati sull'anomalia riminese. In linea con la chiave di lettura più comune abbiamo ipotizzato che l'alto livello di spesa pro-capite derivi dall'elevato numero di turisti che in estate popolano la riviera romagnola. Per fare questo abbiamo proceduto a geolocalizzare tutti i 462 esercizi che hanno installato dispositivi per il gioco presenti sul territorio provinciale suddividendoli in base alla loro distanza dalla costa ipotizzando che al crescere della distanza dalle spiagge diminuisca l'incidenza del turismo. Ciò che abbiamo rilevato conferma l'ipotesi del turismo come fattore di distorsione, in quanto abbiamo potuto constatare come un elevato numero di esercizi si collochi effettivamente nella fascia costiera dove è più alta l'incidenza del turismo. Anche il numero di trattamenti del SerT appare in linea con la media regionale

rapportata ai residenti; il ch  porta a confermare la teoria per cui l'alta spesa per il gioco d'azzardo in provincia non esca completamente dalle tasche dei residenti, ma provenga anche da coloro che si trovano sul territorio per passare le vacanze. Molto utile per confermare una tale ipotesi sarebbe il dato relativo all'andamento trimestrale delle giocate in provincia. Questo infatti permetterebbe di capire se, e quanto, la spesa per il gioco aumenti nella stagione estiva, ovvero il periodo in cui l'afflusso di turisti sulla riviera   molto pi  elevato. Il turismo   quindi una variabile centrale per capire la spesa pro-capite. Pi  complesso   svolgere un'analisi sul gioco in s  e sulle azioni di prevenzione nella provincia

Anche in questo caso per  due ipotesi alternative, rimandando a lavori successivi una loro verifica, devono essere prese in considerazione. In linea con quanto detto per Piacenza i dati sui trattamenti del SerT potrebbero essere frutto di un contesto sociale meno sensibile al tema o a campagne di sensibilizzazione meno efficaci da parte della cittadinanza attiva. Secondo questa ipotesi, il numero dei trattamenti sarebbe minore di quello presumibile in base alla spesa pro-capite poich  gli individui soggetti a questa tipologia sarebbero meno consapevoli della loro situazione e/o meno inclini a rivolgersi al servizio sanitario per affrontare il problema. In questo scenario, stante il numero di esercizi complessivo in linea con la media regionale, il gioco sarebbe per lo pi  concentrato nei locali che hanno installato Videolottery (il 9,38% del totale). Per verificare una tale ipotesi molto utile sarebbe accedere ai dati relativi al numero di dispositivi presenti nelle sale con Vlt al proprio interno e ai volumi di gioco in tali esercizi¹⁵. Questo dato andrebbe poi correlato con un'analisi dei dati aggregati relativi al comune di residenza dei clienti di queste sale (non sarebbe possibile svolgere una tale verifica nei locali che installano solo AWP in quanto la legge non prevede la presentazione del documento di identit ).

Una seconda ipotesi sarebbe invece quella di un tasso di regolarizzazione molto pi  alto che nel resto della regione. Ripercorrendo quanto detto per il caso di Piacenza una tale ipotesi dovrebbe essere verificata attraverso un esame dei reati connessi con il gioco d'azzardo e l'elaborazione di criteri scientificamente cogenti per la stima del gioco illegale.

In ogni caso il gioco d'azzardo   un settore di una certa rilevanza all'interno dell'economia regionale, capace di assorbire una quota non trascurabile del reddito disponibile della popolazione, residente e non.

L'analisi approfondita delle dinamiche che lo regolano, e l'elaborazione di strategie connesse al suo contrasto, dovrebbe, a nostro giudizio, costituire una priorit  dell'amministrazione regionale e degli enti provinciali e comunali. Il lodevole tentativo di creare degli elenchi degli esercizi che decidono di non installare dispositivi per il gioco e l'apposizione di un marchio certificante la volont  di non farlo, non hanno portato ad oggi a risultati apprezzabili. Alla data del 5 Giugno 2015 all'interno del Comune di Rimini gli esercizi aderenti all'iniziativa Slot Free-R risultano essere 12 (11

¹⁵ Abbiamo tentato di accedere a questi dati chiedendo informazioni a chi di competenza sia per i volumi di gioco sia per il numero della macchinette installate, ma non abbiamo ricevuto risposta.

bar o esercizi assimilabile e 1 sala giochi) a fronte dei 185 che invece hanno installato tali dispositivi. Ci chiediamo pertanto se l'iniziativa sia stata comunicata con la dovuta solerzia oppure se essa sia stata lanciata e poi abbandonata a sé stessa. Un'analisi comparata con le altre province potrebbe risultare utile in questo senso.

Sia come sia, le problematiche relative al gioco d'azzardo hanno acquisito una dimensione sempre più preoccupante negli ultimi anni. Purtroppo, per il caso riminese, non siamo riusciti a reperire questo dato per le AWP in quanto per queste non è prevista un'autorizzazione specifica per ogni dispositivo, ma solo un limite relativo all'ampiezza del locale che viene verificato in sede di controllo da parte delle forze dell'ordine. Per ciò che concerne le Vlt, invece, si è assistito ad un recente assestamento delle autorizzazioni, dopo la probabile saturazione del mercato avvenuta a cavallo tra il 2011 e il 2012. L'alto numero di cessazioni delle attività spinge verso questa ipotesi.

Pur consci del fatto che la legge nazionale non conceda ampi margini agli enti locali per agire sul tema, riteniamo che essi debbano mettere in campo tutto ciò che è in loro potere per contrastare il fenomeno ed impedire che esso assuma prospettive ancor più inquietanti rispetto a quanto già accade.

Appendice



A.1 - Mappa di Rimini

Tipologia di Esercizio commerciale abilitato al gioco lecito, distribuzione regionale (differenze % rispetto a valore medio nazionale)

Tipologia di Esercizio	PUGLIA	SICILIA	CALABRIA	TOSCANA	BASILICATA	UGURIA	CAMPANIA	LAZIO	PIEMONTE	MARCHE	EMILIA- ROMAGNA	UMBRIA	VENETO	ABRUZZO	SARDEGNA	FRIULI- VENEZIA GIULIA	TRENTINO- ALTO ADIGE/SUD TIROL	MOISE	LOMBARDIA	VALLE D'AOSTA/ AITE D'AOSTE
AGENZIA SCOMESSE	1,40%	0,41%	0,44%	-0,33%	-0,26%	-0,16%	1,34%	0,21%	-0,30%	-0,24%	-0,39%	-0,06%	-0,75%	-0,03%	-1,25%	-1,16%	0,42%	-1,03%	-0,37%	-0,37%
ALBERGO O ESERCIZIO ASSIMILABILE	-0,17%	-0,19%	-0,04%	0,03%	0,23%	0,14%	-0,17%	-0,10%	-0,16%	0,03%	0,04%	0,08%	0,17%	-0,04%	-0,18%	0,82%	1,80%	0,28%	-0,01%	0,12%
ALTRO ESERCIZIO COMMERCIALE/PUBBLICO O	1,18%	2,34%	1,18%	0,63%	0,31%	1,11%	0,37%	-0,10%	-0,36%	-0,66%	-0,59%	-0,75%	-0,75%	-0,75%	-0,88%	-0,82%	-1,02%	-1,14%	-0,71%	-0,66%
BAR O ESERCIZIO ASSIMILABILE	-14,83%	-18,08%	-8,47%	-5,39%	-3,15%	-3,18%	-5,34%	-0,05%	0,71%	1,84%	1,87%	3,72%	3,89%	5,27%	6,62%	6,79%	6,98%	8,24%	9,17%	17,26%
CIRCOLO PRIVATO	3,28%	-1,83%	4,85%	4,38%	6,45%	0,68%	0,30%	-1,14%	0,10%	2,14%	-0,22%	0,15%	-2,85%	-0,92%	6,72%	-3,39%	-4,30%	1,45%	-2,98%	-3,19%
CORNER	1,01%	0,63%	0,44%	0,18%	0,11%	-0,46%	0,55%	-0,28%	-0,54%	0,07%	-0,05%	0,38%	-0,27%	-0,18%	-0,51%	-0,64%	-0,46%	-0,75%	-0,37%	-0,45%
EDICOLA	0,96%	-0,06%	-0,05%	0,39%	-0,27%	0,49%	-0,36%	-0,53%	0,05%	-0,58%	-0,05%	-0,31%	0,41%	-0,58%	-0,14%	1,11%	-0,33%	-0,75%	-0,07%	-0,87%
ESERCIZIO DEDICATO VIT/SLOT	-0,73%	1,34%	-0,73%	0,75%	-0,76%	0,63%	0,63%	0,79%	0,27%	0,10%	0,31%	-0,09%	0,54%	0,91%	-2,14%	-0,21%	1,95%	-0,56%	0,48%	-1,39%
NEGOZIO DI GIOCO	1,18%	0,80%	-0,43%	0,05%	-0,44%	-0,77%	2,21%	0,23%	-0,53%	0,36%	-0,32%	-0,43%	-0,67%	-0,50%	-0,90%	-0,55%	-0,91%	-0,19%	-0,66%	-1,11%
RISTORANTE O ESERCIZIO ASSIMILABILE	-1,35%	1,28%	-0,62%	0,18%	-0,57%	0,04%	-0,19%	-1,47%	-0,22%	0,65%	0,99%	-0,31%	2,59%	-0,73%	-0,79%	5,47%	0,91%	1,19%	0,78%	-1,10%
RIVENDITA TABACCHI E/O RICEVITORIA LOTTO	3,68%	2,82%	-0,84%	3,22%	-2,20%	6,28%	-0,30%	-2,35%	3,69%	0,12%	2,65%	0,81%	0,23%	-2,79%	-4,73%	-4,92%	-4,08%	-6,12%	-1,80%	-7,19%
SALA BINGO	-0,04%	0,22%	-0,17%	-0,04%	-0,22%	0,07%	0,06%	0,09%	0,03%	0,11%	0,10%	-0,03%	-0,06%	-0,05%	-0,10%	-0,07%	-0,01%	-0,10%	-0,05%	-0,22%
SALA GIOCHI	3,78%	7,54%	4,92%	-0,04%	0,77%	-4,88%	4,67%	4,66%	-2,71%	-2,27%	-4,43%	-3,11%	-2,30%	0,28%	-1,67%	-2,43%	-0,91%	-0,59%	-3,38%	-0,78%
STABILIMENTO BALNEARE	0,00%	0,03%	0,11%	-0,01%	0,03%	0,01%	-0,01%	0,04%	-0,05%	-0,05%	-0,01%	-0,05%	-0,05%	0,12%	-0,05%	-0,01%	-0,05%	0,07%	-0,03%	-0,05%
ITALIA	6,990	6,656	4,679	6,124	1,332	3,463	10,512	9,618	7,495	2,783	7,855	1,613	8,387	3,104	4,250	2,680	1,482	867	17,729	242

A.2 – Tipologia di esercizio commerciale abilitato al gioco lecito, distribuzione regionale; % rispetto al valore medio nazionale.
Fonte: Esposito (2014)

Tipologia di esercizio commerciale abilitato al gioco lecito, distribuzione regionale

Tipologia di esercizio	ABRUZZO	BASILICATA	CALABRIA	CAMPANIA	EMILIA- ROMAGNA	FRILIA- VENEZIA GIULIA	LAZIO	LIIGURIA	LOMBARDIA	MARCHE	MOLISE	PIEMONTE	PUGLIA	SARDEGNA	SICILIA	TOSCANA	TRENTINO- ALTO ADIGE/SUD TIROL	UMBRIA	VALE D'AOSTANA LIFE D'AOSTE	VENETO	ITALIA
AGENZIA SCONNESSE	49	18	96	310	96	12	175	50	210	38	5	98	210	15	134	78	30	25	3	72	1.734
ALBERGO O ESERCIZIO ASSIMILABILE	8	7	12	13	26	30	19	15	51	9	5	10	9	5	7	20	31	6	1	35	319
ALTRO ESERCIZIO COMMERCIALE/PUBBLICO O AREE AUTORIZZATE	23	24	125	195	71	18	134	90	138	23	3	85	184	26	255	130	7	12	2	62	1.687
BAR O ESERCIZIO ASSIMILABILE	2.142	807	2.586	6.138	5.153	1.808	6.125	2.057	12.218	1.825	624	4.838	3.464	2.990	3.571	3.573	1.048	1.088	196	5.672	68.715
CINQUELO PRIVATO	109	140	407	498	331	28	317	177	257	183	51	340	540	474	173	540	21	74	3	133	4.782
CONNER	21	13	56	190	64	6	56	14	87	11	1	24	131	15	99	64	6	20	1	50	929
EDICOLA	9	8	38	53	64	53	32	47	141	8	2	69	126	31	54	77	8	9		107	935
ESERCIZIO DEDICATO VIT/LOT	110	29	89	190	231	65	329	113	552	76	18	218	133	21	88	207	68	41	3	266	2.841
NEGOZIO DI GIOCO	19	9	32	349	62	15	129	12	81	21	8	44	161	9	127	71	3	11		37	1.200
RISTORANTE O ESERCIZIO ASSIMILABILE	37	18	61	67	174	198	44	68	479	66	27	128	46	48	43	129	42	26	2	371	2.074
AVVENTURA TABACCHI E/O RICEVITORIA LOTTO	329	148	587	1.208	1.344	227	1.082	687	2.054	376	62	1.280	1.159	368	1.079	1.017	138	229	15	1.142	14.441
SALA BINGO	5		2	29	25	4	29	10	30	3	1	18	12	5	29	11	3	3		13	232
SALA GIOCHI	238	108	576	1.288	311	133	1.159	87	711	144	59	351	778	243	994	205	96	69	16	427	7.973
STABILIMENTO BALNEARE	5	1	12	4	3	1	8	2	2		1		3		5						49
ITALIA	3.104	1.332	4.479	10.512	7.855	2.880	9.618	3.463	17.729	2.783	867	7.455	6.890	4.250	6.656	6.124	1.482	1.613	242	8.387	107.361

A.3 – Tipologia di esercizio commerciale abilitato al gioco lecito, distribuzione regionale.
Fonte: Esposito (2014)

Bibliografia citata

- Bonfiglioli A., (2015), La normativa italiana in materia di gioco d'azzardo: un commento, in Cipolla A., (a cura di), Le implicazioni sociali del gioco d'azzardo. Il caso dell'Emilia Romagna, Roma, Franco Angeli Editore.
- Custodero A.,(2011), I dieci padroni del gioco d'azzardo, la terza industria dopo Eni e Fiat, La Repubblica (on-line), 8 Maggio 2011. Disponibile su: http://www.repubblica.it/cronaca/2011/05/08/news/inchiesta_azzardo-15935482/. Ultimo accesso: 1 Luglio 2015.
- Esposito, (2014), *Geografia Economica del Gioco d'Azzardo*, Liuc Papers, Numero 277.
- Fiasco G. (a cura di), (2014), *Il gioco d'azzardo e le sue conseguenze sulla società italiana. La presenza della criminalità nel mercato dell'alea*, Reggio Emilia, Consulta Nazionale Antiusura "Giovanni Paolo II" o.n.l.u.s..
- Levote G., (2011), Disciplina dei Videogiochi. Disponibile in: http://www.ancupm.it/public/links/DISCIPLINA_DEI_VIDEOGIOCHI_giasnni.pdf. Ultimo accesso: 1 Luglio 2015.
- Munafò M., (2013), Slot, il condono della vergogna, L'Espresso (on-line), 30 Agosto 2013. Disponibile su: <http://espresso.repubblica.it/palazzo/2013/08/30/news/slot-il-condono-della-vergogna-1.58294>. Ultimo accesso: 1 Luglio 2015.