

GAP ovvero GIOCO D'AZZARDO PATOLOGICO



Uni-A.T.E.Ne.O. “Ivana Torretta” – Anno Accademico 2013-2014

Nerviano, 18 Marzo 2014

Dipendenze Comportamentali

- 25 Febbraio 2010 Neurobiologia della dipendenza da cocaina
- 7 Febbraio 2011 PREVENIRE è meglio che CURARE. Conoscere le sostanze d'abuso per evitarne i danni
- 13 Marzo 2012 TABAGISMO, ovvero la DIPENDENZA dalle “BIONDE”
- 19 Marzo 2013 Alcol? Meno è meglio!
- **18 Marzo 2013 GAP ovvero Gioco d'Azzardo Patologico?**
- Cosa vuol dire avere un problema con il gioco d'azzardo patologico?
- La maggior parte delle persone gioca per divertirsi, ma alcune finiscono per diventarne dipendenti
- Perché il gioco d'azzardo può trasformarsi da passatempo in dipendenza?

Definizione del Gioco d'Azzardo

Giocare per denaro o scommettere denaro
(o qualsiasi altra cosa abbia valore)
su di un evento incerto,
il cui esito dipende prevalentemente o
esclusivamente dal caso (sorte? fortuna?)



Breve storia del gioco d'azzardo

- La storia del gioco d'azzardo è strettamente legata alla storia dell'uomo
- Fin dalle sue origini l'uomo ha avvertito la necessità di predire il futuro

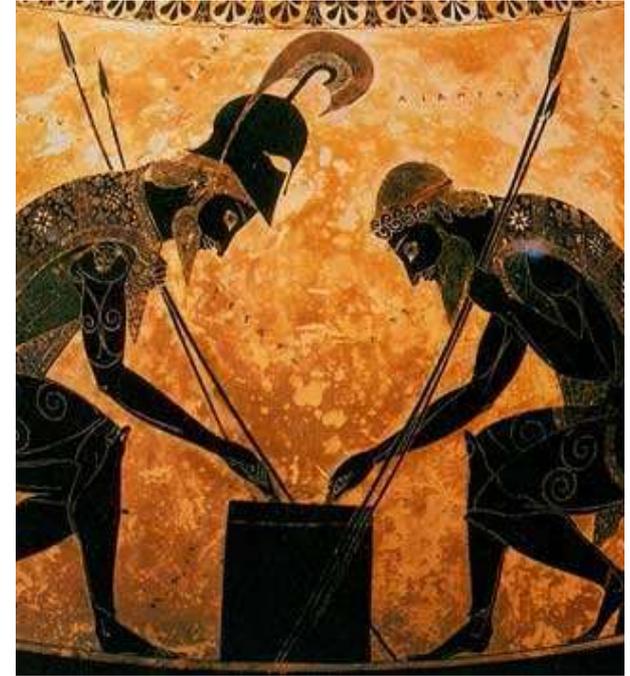
**Pietre decorate con rune
utilizzate per predire il futuro**



- L'uomo si affidava al fato/caso per prendere le decisioni importanti, ritenendolo emanazione della volontà degli dei
- Eventi inspiegabili venivano fatti risalire al caso ed al gioco:
 - nella tradizione egizia l'origine delle stelle veniva ricondotta ad una *partita* tra divinità
 - lo stesso modo un mito greco narra che Zeus e i suoi fratelli si sarebbero spartiti l'universo a dadi

Breve storia del gioco d'azzardo

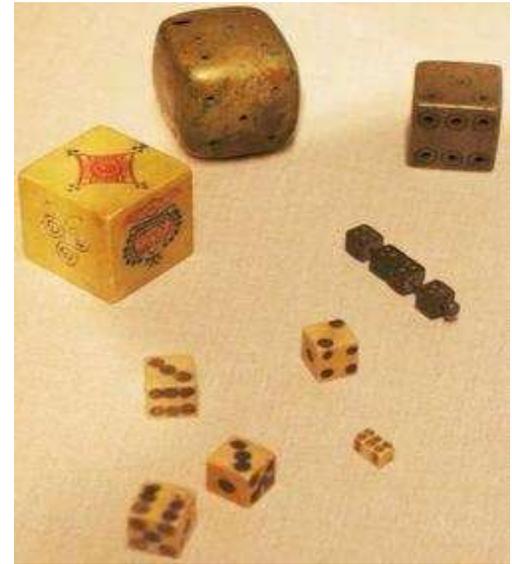
- L'azzardo nacque quando *indovinare* un evento futuro, da pratica esclusiva di indovini e sacerdoti, divenne anche occasione di *sfida* tra *uomo* e *fato*, e tra *uomo* e *uomo*
- **Giocare d'azzardo** divenne una **pratica sociale**: furono stabilite **regole** e **poste in palio**
- Nel **3000 a.C.** in Egitto veniva praticato il **gioco dei dadi**
- La parola stessa *azzardo* deriverebbe dalla parola araba *az-zahr*, con cui veniva designato il dado
- Nell'antica Grecia il **gioco d'azzardo** era così diffuso che fu proibito per un certo periodo, dal momento che la sua pratica dava origine a **gravi problemi di ordine sociale**



**Particolare di anfora greca
(545-530 a.C.) raffigurante
Achille e Aiace intenti
a giocare a dadi**

Breve storia del gioco d'azzardo

- I *dadi da gioco* deriverebbero dagli *astragali*, frammenti di ossa, pietre o altri materiali, utilizzati dagli indovini per interrogare il *fato*



- Le *carte da gioco* originerebbero dai tarocchi
- L'introduzione delle carte da gioco in Europa risale al 1350: la loro diffusione fu osteggiata da giuristi e predicatori
- Alla stessa epoca risalgono testimonianze di roghi pubblici di carte da gioco in molte piazze europee

Breve storia del gioco d'azzardo

- Nel Medio Evo originò la prima **demonizzazione del gioco d'azzardo**, che era largamente praticato
- Il **gioco dei dadi**, e la sua origine **diabolica**, sono citati in diverse celebri opere letterarie, come *Gargantua e Pantagruel* (1532-1534) di F. Rabelais
- Il filosofo Tommaso Moro propose nella sua celebre *Utopia* (1516) l'estirpazione totale del gioco d'azzardo in ogni sua forma



Il demone del dado (1427)
Disegno attribuito a A. Dürer

Breve storia del gioco d'azzardo



**Ragazzi che giocano
a dadi (1668-1672) B.E. Murrill**

Nonostante i tentativi di estirpazione e condanna, il gioco continuò a essere una pratica diffusa, inserita nell'immaginario collettivo e nella quotidianità delle persone dell'epoca rinascimentale e moderna

Breve storia del gioco d'azzardo

- Le *lotterie* si diffusero rapidamente
- Nella Firenze del 1530 i proventi confluivano nelle casse dello Stato
- Nel 1566 la regina Elisabetta I istituì la *prima lotteria nazionale* riconosciuta dallo Stato
- In Italia, a Genova, si giocava al *lotto* già dal XVI secolo, mentre nel 1638 apriva il Ridotto di Venezia, la *prima casa da gioco* istituita e gestita dallo Stato: cominciava l'era del giro d'affari legato al gioco d'azzardo

Scheda della "Smorfia"



Breve storia del gioco d'azzardo



- Nel 1665 venne aperto il primo *ippodromo*, a Hempstead Plains, New York

- Nessuno avrebbe potuto immaginare l'importanza che l'ippica avrebbe rivestito nello scenario dell'azzardo, né che l'ippodromo sarebbe diventato luogo di improvvisa creazione o dissipazione di interi patrimoni



Breve storia del gioco d'azzardo



- Nel 1814 vennero autorizzati i primi *casinò* a New Orleans, USA

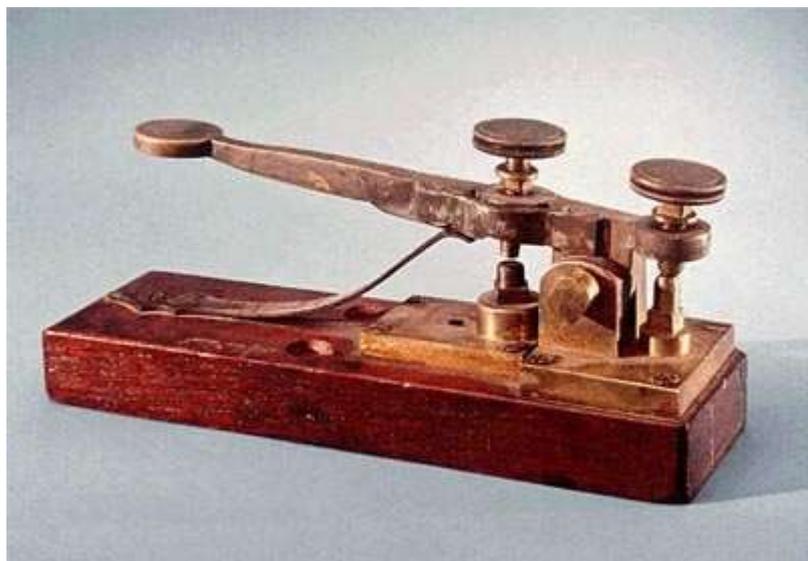


- *Casinò* e *sale da gioco d'azzardo* si diffusero capillarmente, divenendo veri e propri templi dedicati al **dio del gioco**



Breve storia del gioco d'azzardo

Telegrafo



- L'invenzione del *telegrafo duplex* (1872) rese possibile la trasmissione dei risultati delle corse in tempo quasi reale
- **Gli scommettitori potevano quindi *puntare* anche senza recarsi sui luoghi delle corse**

Breve storia del gioco d'azzardo

Slot machine

- Nel 1906 H. S. Mills produsse su scala industriale le prime *slot machines*, che fecero la fortuna di casinò e sale da gioco, ma contemporaneamente la sfortuna di molti giocatori
- La rapidità e la semplicità di fruizione delle *slot machines* rese ancora più accessibile il gioco d'azzardo



Breve storia del gioco d'azzardo



- La diffusione del gioco d'azzardo e delle problematiche socio-sanitarie connesse alla sua pratica risultò talmente grave che nel **1980** venne il gioco d'azzardo venne inserito nel novero dei *disturbi patologici* all'interno del **DSM III**, *il manuale diagnostico dell'American Psychiatric Association*



Come è cambiato il gioco d'azzardo

Giochi Tradizionali

- Scarsa accessibilità
- Alto costo
- Socialità
- Lentezza
- Complessità
- Ritualità

Giochi Moderni

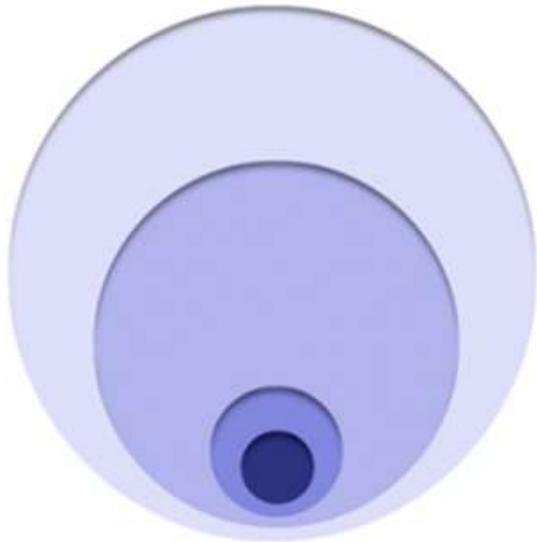
- Elevata accessibilità
- Basso costo
- Solitudine
- Velocità
- Semplicità
- Consumo

- accessibilità al gioco d'azzardo
- velocità delle partite
- possibilità della riscossione immediata
- alienazione dalla realtà

sono aspetti fondamentali che hanno contribuito ad aumentare il coinvolgimento emotivo e la possibilità di indurre dipendenza

Dati Epidemiologici – Dati italiani

- La dimensione del fenomeno in Italia è difficilmente stimabile: non esistono studi accreditati, esaustivi e validamente rappresentativi del fenomeno
- La popolazione italiana è stimata in circa 60 milioni di persone, di cui il 54% sarebbero giocatori d'azzardo
- La stima dei giocatori d'azzardo problematici varia dall'1,3% al 3,8% della popolazione generale, mentre la stima dei giocatori d'azzardo patologici varia dallo 0,5% al 2,2%



- **Popolazione totale 60.418.711**
- **I giocatori d'azzardo** sarebbero il **54%** della popolazione compresa tra 18 - 74 anni, ovvero **23.894.000** (almeno una volta negli ultimi 12 mesi)
- **I giocatori d'azzardo patologici** vengono stimati tra **0,5 - 2,2%**, ovvero tra **302.093** e **1.329.211** sul totale della popolazione

La situazione economica familiare in Italia

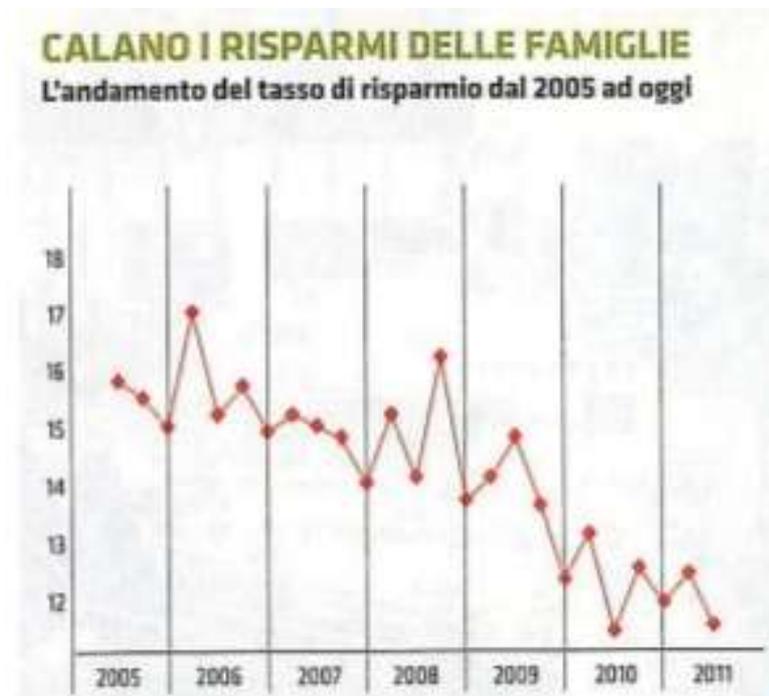
A fronte di un'evidente contrazione dei consumi familiari negli ultimi anni, cresce la voglia di giocare nella speranza del colpo di fortuna

- Nel 2011 il rischio di povertà o esclusione sociale è cresciuto al 29,9% della popolazione
- in Italia vi sono 8,17 milioni di poveri

Fonte Istat, "Rapporto sulla coesione sociale", Dicembre 2012

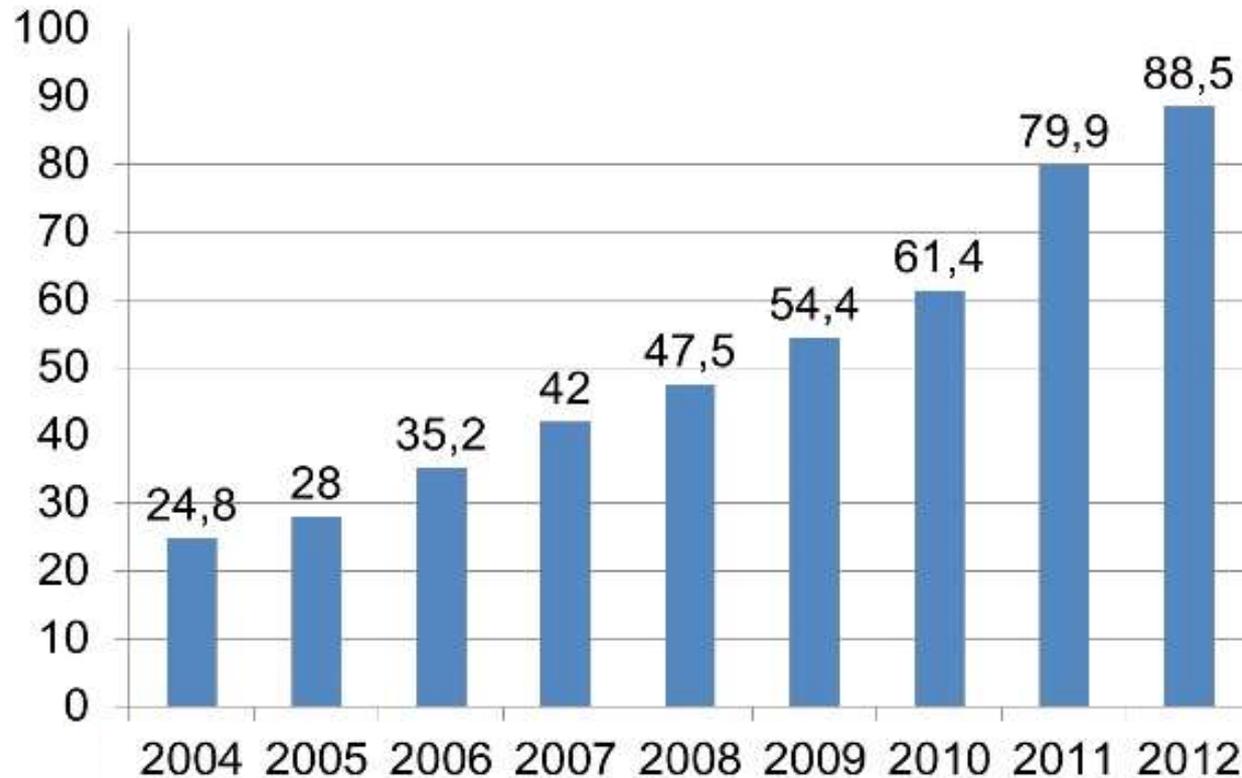
- **Nel 2011 sono crollati i risparmi delle famiglie**
- attestati al 12%, hanno toccato i minimi dal 1995

Fonte Istat, "Reddito e risparmio delle famiglie e profitti delle società"



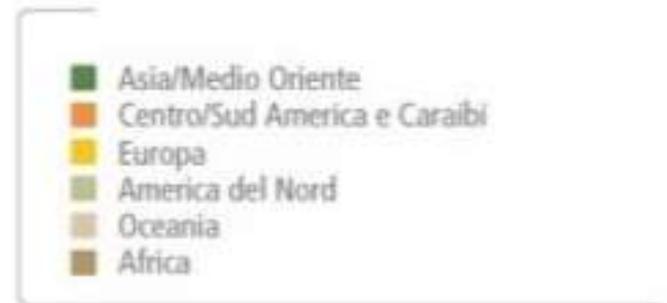
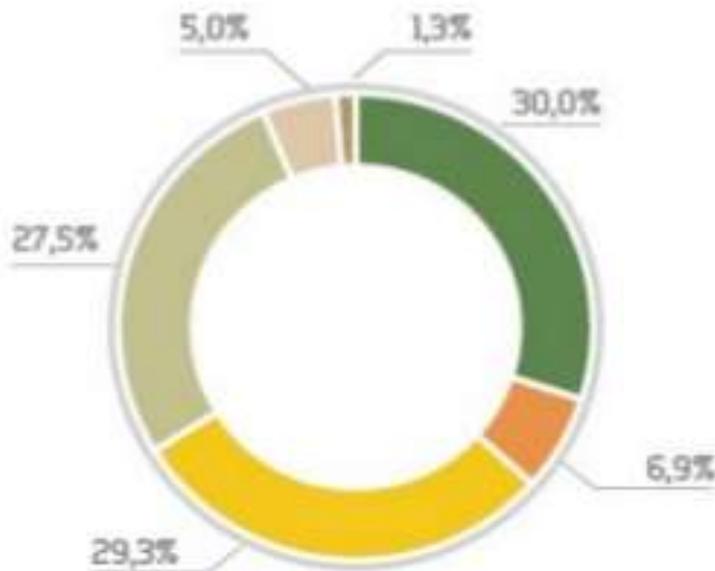
... nonostante la crisi economica, agli italiani piace giocare

Miliardi di euro giocati d'azzardo



Italia fra i primi paesi al mondo per spesa pro-capite

- Nel 2011 il mercato mondiale dei giochi d'azzardo ha raccolto, al netto dei premi erogati, 417 miliardi di euro, con un +5,6% rispetto al 2010
- Il 29% di questi sono in Europa
- L'Italia con 18,4 miliardi di euro persi nel 2011 rappresenta oltre il 4,4% del mercato mondiale, con l'1% della popolazione mondiale



Fonte: GBGC Analysis, dati al netto dei premi

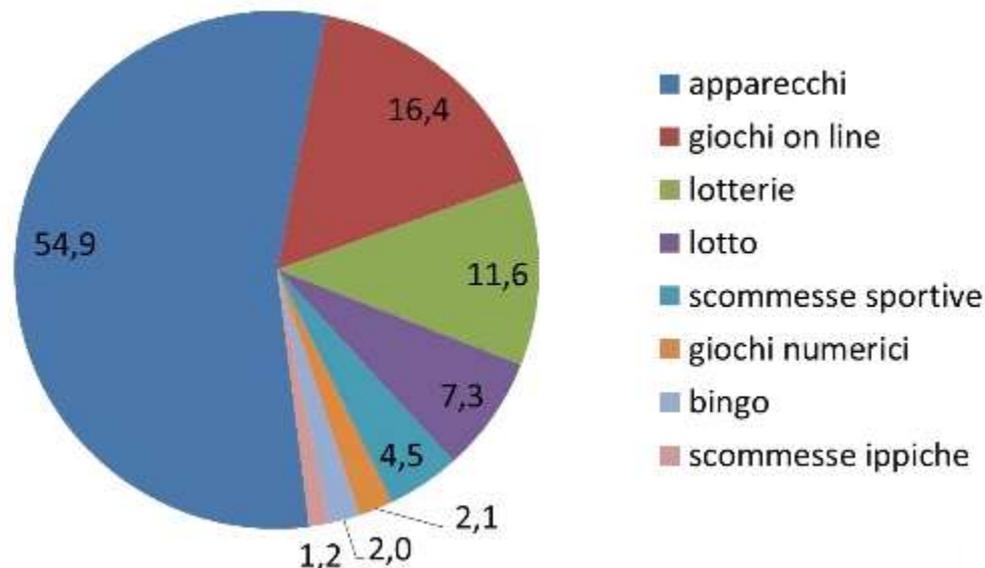
Italia da record ... sul gioco d'azzardo

Siamo il primo paese al mondo negli acquisti di Gratta e Vinci:

- Nel 2010 sono stati comprati in Italia il 19% dei biglietti venduti al mondo
- A livello pro-capite abbiamo il triplo delle VideoLotterie degli Stati Uniti
- L'Italia, pur rappresentando solo l'1% della popolazione mondiale, rappresenta il 23% del mercato mondiale di gioco d'azzardo on-line



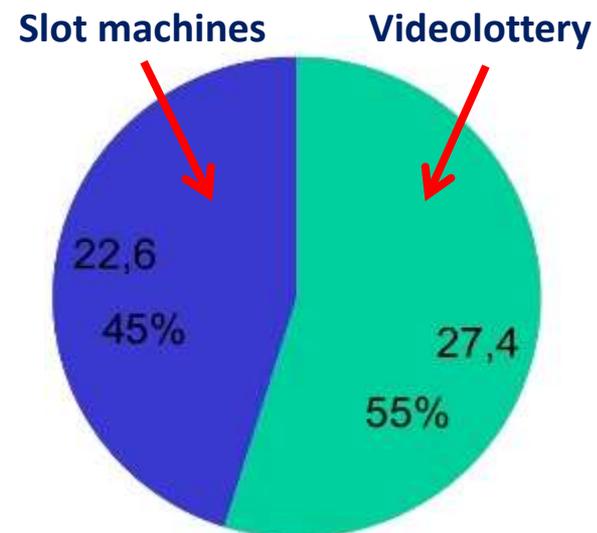
Come giocano gli italiani



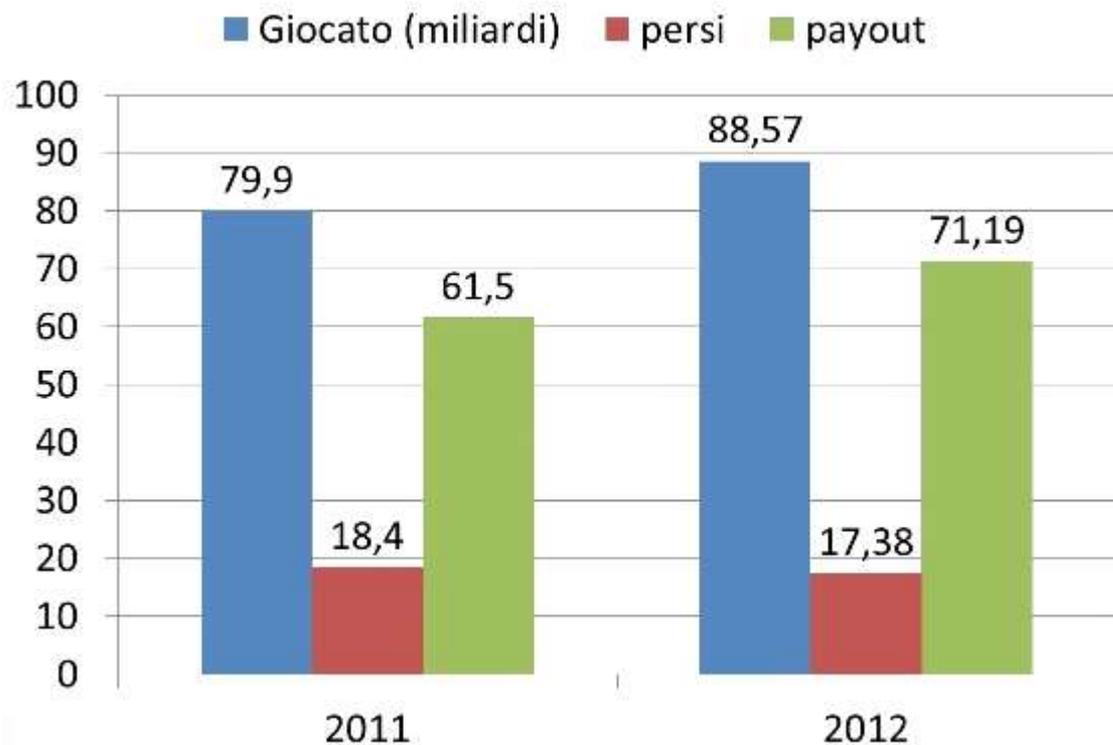
- Slot machine e Videolottery: 54,9% del fatturato totale
- Giochi on-line: 16,4% del fatturato totale
- Gratta e Vinci: 11,6% del fatturato totale
- Lotto: 7,3% del fatturato totale
- Scommesse Sportive: 4,5% del fatturato totale
- Superenalotto: 2,1% del fatturato totale
- Bingo: 2,0% del fatturato totale
- Scommesse Ippiche: 1,2% del fatturato totale

Dati primi 10 mesi del 2012

Miliardi e percentuali



Differenza tra “soldi giocati” e “soldi persi” negli ultimi anni



2011

- 100 euro giocati
- 77,0 euro in vincite o in riduzione delle perdite
- 23,0 euro allo Stato e alla filiera del gioco d'azzardo

2012

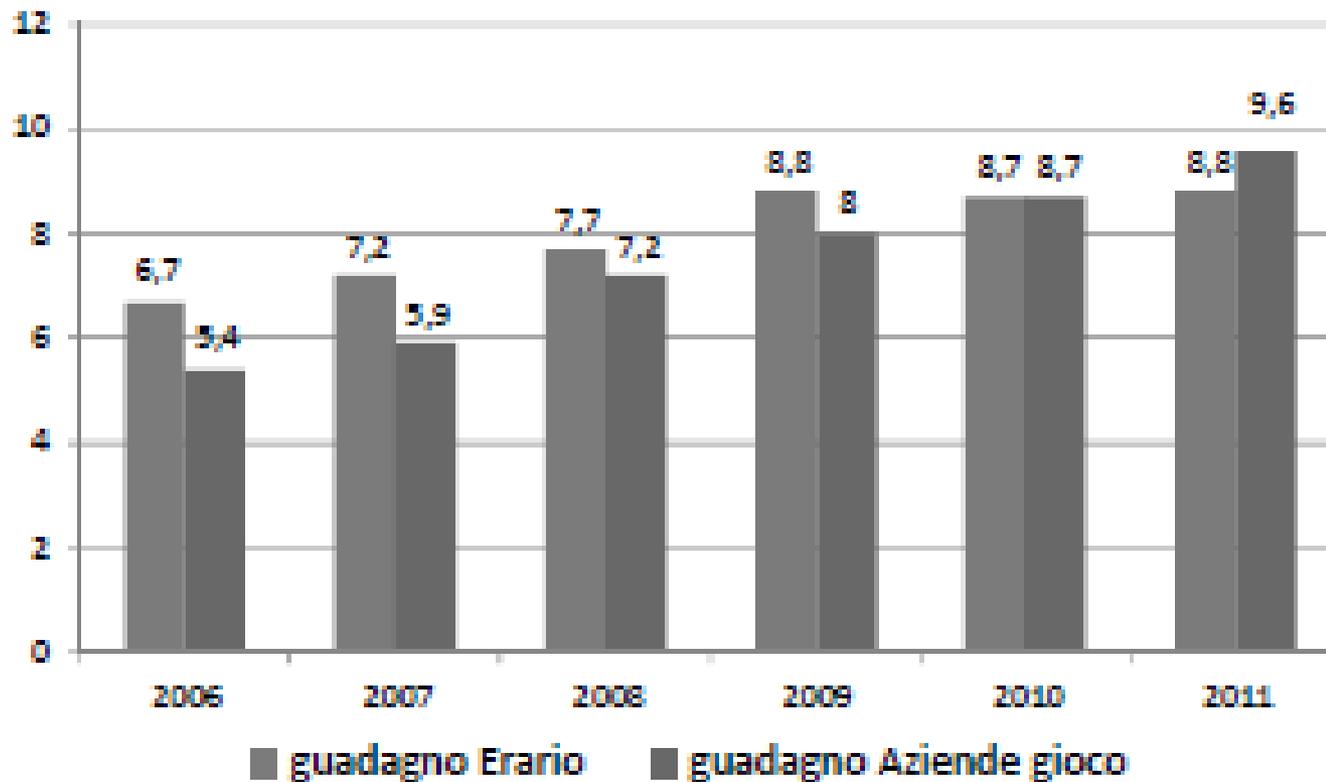
- 100 euro giocati
- 80,3 euro in vincite o in riduzione delle perdite
- 19,7 euro allo Stato e alla filiera del gioco d'azzardo

... ma lo Stato quanto ci guadagna?

ANNO	Spesa complessiva (miliardi di Euro)	Entrata erariale (miliardi di Euro)	%
2004	24,8	7,3	29,4
2005	28,5	6,16	21,6
2006	35,2	6,72	19,0
2007	42,1	7,2	17,1
2008	47,5	7,75	16,3
2009	54,4	8,8	16,1
2010	61,4	8,7	14,1
2011	79,9	8,8	11,0
2012	87,0	7,9	9,0

I giochi introdotti negli ultimi anni hanno una **tassazione notevolmente inferiore ai precedenti, a vantaggio del payout** per i giocatori e dell'industria del gioco

... e le società che gestiscono l'azzardo, la cosiddetta "filiera", quanto ci guadagnano?



Come funziona il Gioco d'Azzardo

- Il motore matematico centrale dei giochi d'azzardo si basa sull'estrazione di numeri a caso
- Le probabilità di estrazione di un numero sono definite matematicamente
- **Ogni estrazione è indipendente dalle precedenti e dalle successive**
- Il pagamento delle vincite è calcolato in modo da:
- Assicurare al produttore/gestore del gioco un profitto certo
- Incentivare il giocatore a continuare a giocare nonostante stia perdendo:
 - **Slot Machines**
 - **Gratta e Vinci**

L'esempio dei Gratta e Vinci

«Il Miliardario»

Gazzetta Ufficiale N. 214 del 14 Settembre 2005

MINISTERO DELL'ECONOMIA E DELLE FINANZE decreto 5/08/05

modalita' tecniche di svolgimento della lotteria nazionale ad

Art. 2. estrazione istantanea denominata «Miliardario».

Vengono messi in distribuzione n. **30.000.000 di biglietti**

Art. 5.

La massa premi ammonta ad euro 105.000.000,00 suddivisa nei seguenti premi:

- n. **5** premi di euro 500.000,00;
- n. 25 premi di euro 100.000,00;
- n. 250 premi di euro 10.000,00;
- n. 5.000 premi di euro 1.000,00;
- n. 7.500 premi di euro 500,00;
- n. 65.000 premi di euro 100,00;
- n. 120.000 premi di euro 50,00;
- n. 90.000 premi di euro 25,00;
- n. 270.000 premi di euro 20,00;
- n. 350.000 premi di euro 15,00;
- n. 2.030.000 premi di euro 10,00;
- n. **8.610.000** premi di euro 5,00.

(RARISSIMI)

•n. 5 biglietti con premio di 500.000 euro

(FREQUENTI)

•n. 8.610.000 di biglietti con premio da 5 euro



L'errore del giocatore

- Un evento casuale diventa più probabile o meno probabile sulla base dei risultati precedenti

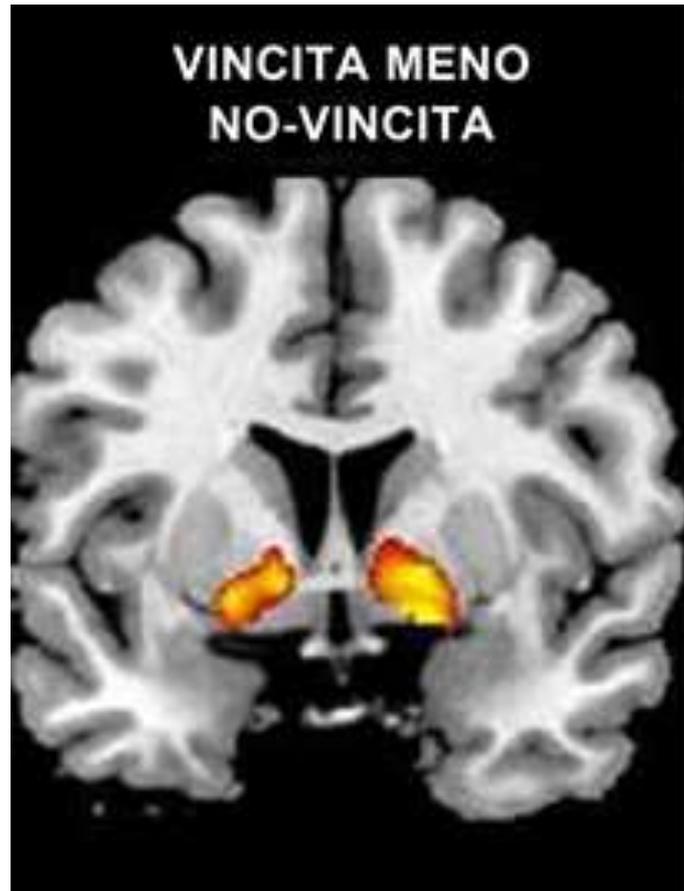
IN REALTA'

- Il caso non ha memoria
- Gli eventi passati **NON** hanno nessuna influenza sul risultato futuro

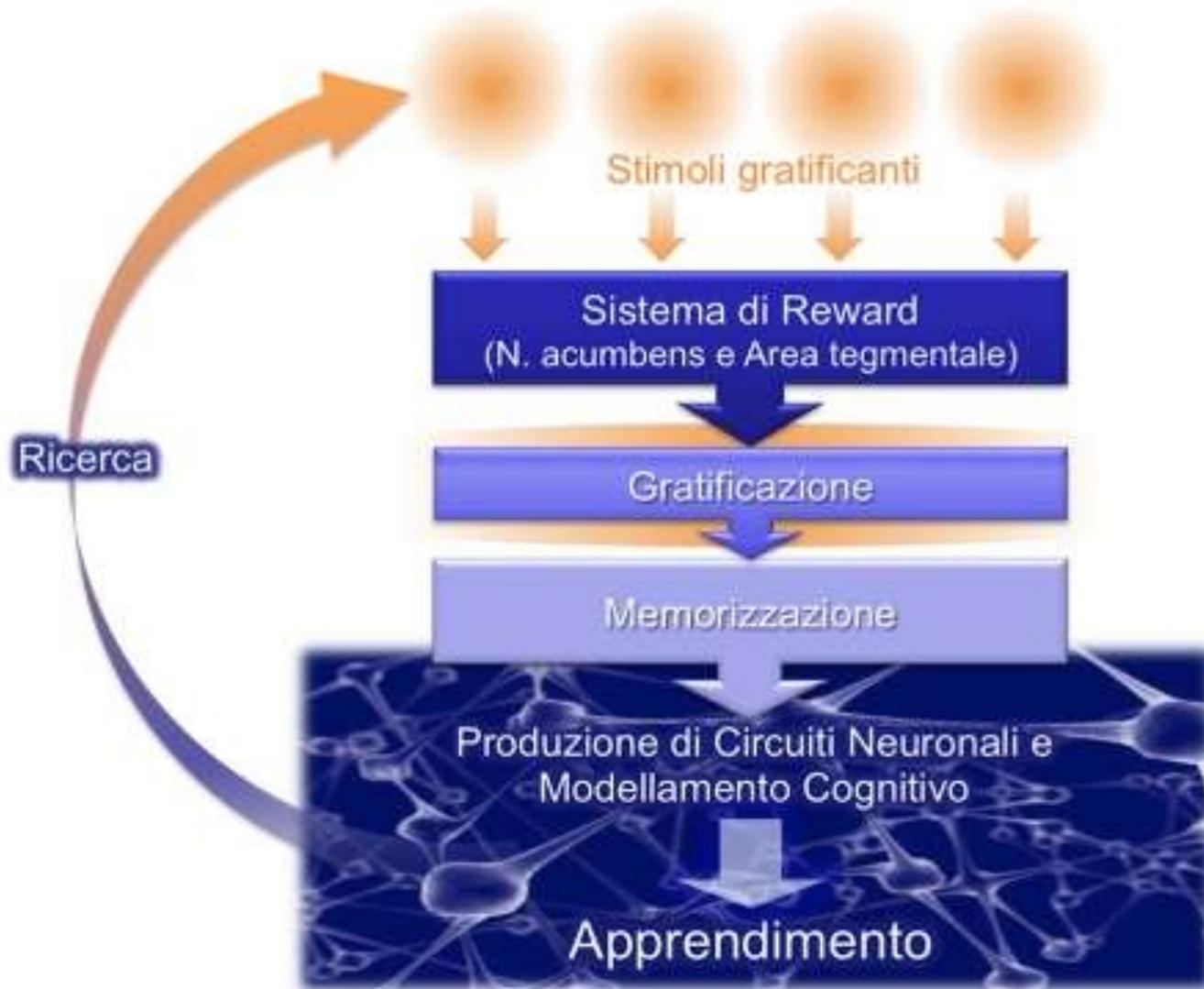


Vincere è un gioco.

La vincita provoca attivazione di aree cerebrali



Gratificazione, memoria ed apprendimento



Vulnerabilità



- **Perché il gioco d'azzardo può trasformarsi da passatempo in dipendenza?**

Fattori di vulnerabilità

- Non tutti gli individui che giocano d'azzardo sviluppano una forma patologica di dipendenza
- Vi sono differenze nella popolazione esposta al gioco che comportano l'esistenza di individui più vulnerabili rispetto ad altri a sviluppare dipendenza (cioè GAP)
- Non sappiamo esattamente che cosa determini questa differente vulnerabilità
- Si ritiene che una serie di fattori propri individuali, ambientali e di altri dipendenti dalle caratteristiche dei giochi possano contribuire all'insorgenza di GAP

Il gioco d'azzardo può essere progressivo e può essere caratterizzato da tre principali stadi

**Gioco d'azzardo
informale e
ricreativo**

**Comportamento
fisiologico**
con necessità di
consapevolezza dei
potenziali rischi

Caratteristiche

- Gioco saltuario
- Principale motivazione:
 - *Socializzazione*
 - *Competizione*
- Spesa contenuta

Il gioco d'azzardo può essere progressivo e può essere caratterizzato da tre principali stadi



Il gioco d'azzardo può essere progressivo e può essere caratterizzato da tre principali stadi



Sviluppo del gioco d'azzardo patologico

Il gioco d'azzardo patologico come malattia si sviluppa tipicamente in fasi successive, che corrispondono ad un progressivo coinvolgimento nel comportamento dipendente



Dipendenza da gioco d'azzardo: segni e sintomi

- I segni e sintomi principali relativi alla dipendenza sono il forte desiderio di giocare d'azzardo e l'impossibilità di resistervi (*craving*)
- L'insorgenza di sentimenti di inquietudine quando si è impossibilitati a giocare (*astinenza*)
- La necessità di giocare con maggiore frequenza per riprodurre sempre il medesimo grado di euforia e gratificazione (*tolleranza*)
- Il gioco d'azzardo patologico presenta inoltre, al pari della dipendenza da sostanze psicoattive, *alto tasso di comorbilità psichiatrica*, oltre che studi genetici che evidenziano la presenza di fattori genetici comuni, indicando quindi la possibile esistenza di fattori eziologici comuni

Criteria diagnostici per il Gioco d'Azzardo Patologico (DSM-IV-TR, 2000)

1. Eccessivo interesse nel gioco d'azzardo
2. Bisogno di giocare d'azzardo con quantità crescenti di denaro per raggiungere l'eccitazione desiderata
3. Ripetuti tentativi senza successo di controllare, ridurre o interrompere il gioco d'azzardo
4. Irrequietezza o irritabilità quando si tenta di ridurre o interrompere il gioco d'azzardo
5. Giocare d'azzardo per sfuggire problemi o per alleviare un umore disforico
6. Dopo aver perso al gioco, tornare un altro giorno per giocare ancora
7. Mentire ai membri della famiglia, al terapeuta o ad altri per occultare l'entità del coinvolgimento nel gioco d'azzardo
8. Commettere azioni illegali come falsificazione, frode, furto o appropriazione indebita per finanziare il gioco d'azzardo
9. Mettere a repentaglio o perdere una relazione significativa, il lavoro oppure opportunità scolastiche o di carriera per il gioco d'azzardo
10. Fare affidamento su altri per reperire il denaro per alleviare una situazione finanziaria disperata causata dal gioco d'azzardo

Le nuove Slot Machines



- Apparecchi molto diffusi nei bar, tabaccherie, sale da gioco



- Vincoli legali le rendono non del tutto casuali, ma il meccanismo di funzionamento garantisce le imprevedibilità dell'esito
- Restituiscono il 75% dell'incasso nell'arco di 140.000 partite, circa 6 giorni e mezzo di gioco ininterrotto
- Piccole vincite sono probabili
- Vincita non superiore a 100 euro

Le nuove Slot Machines

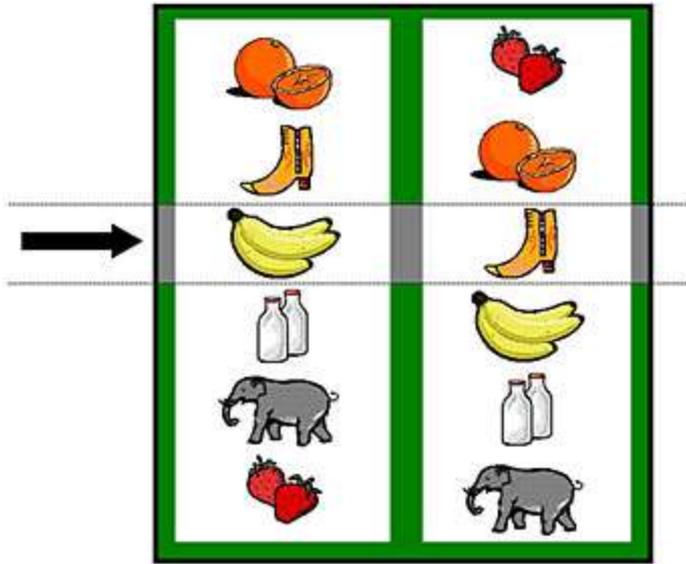


Perché piacciono
tanto?



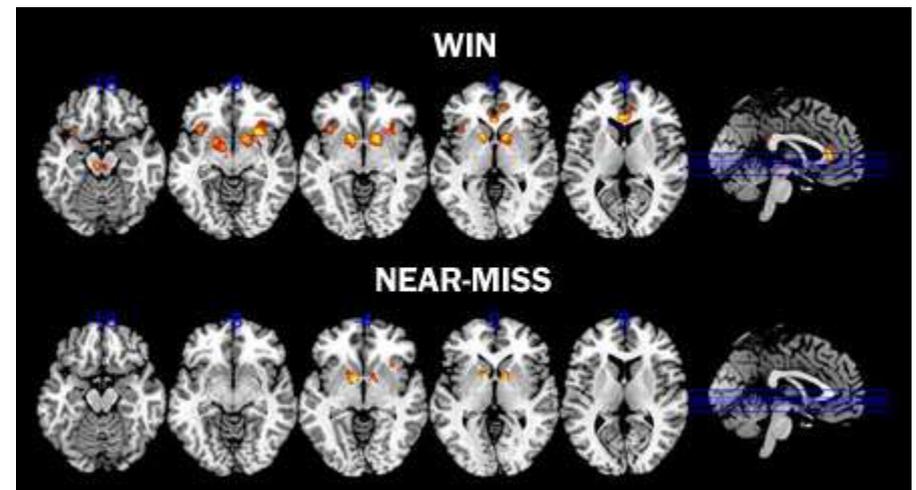
- Sono facilmente disponibili e il gioco è rapido
- La puntata costa poco
- Danno l'illusione di essere un gioco di abilità
- Hanno colori e suoni accattivanti
- Segnalano in modo evidente quando si vince, attirando la curiosità sul vincitore
- Le frequenti piccole vincite danno l'illusione che complessivamente si stia vincendo
- **Illudono il giocatore con la QUASI-VINCITA**

La QUASI-VINCITA, dall'inglese NEAR-MISS



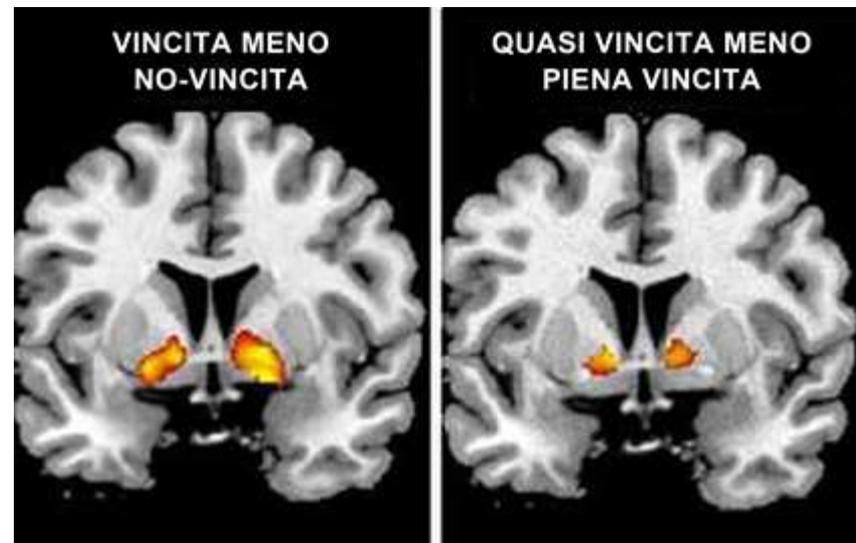
Il display del computer qui mostrato, causa nei soggetti la sensazione di una quasi-vincita, perché la banana sulla seconda bobina si sono fermati in una posizione non troppo lontana

Il cervello di persone che hanno quasi-vinto (riga in basso) mostrano attivazione di regioni cerebrali simili alle persone che hanno vinto (riga in alto)



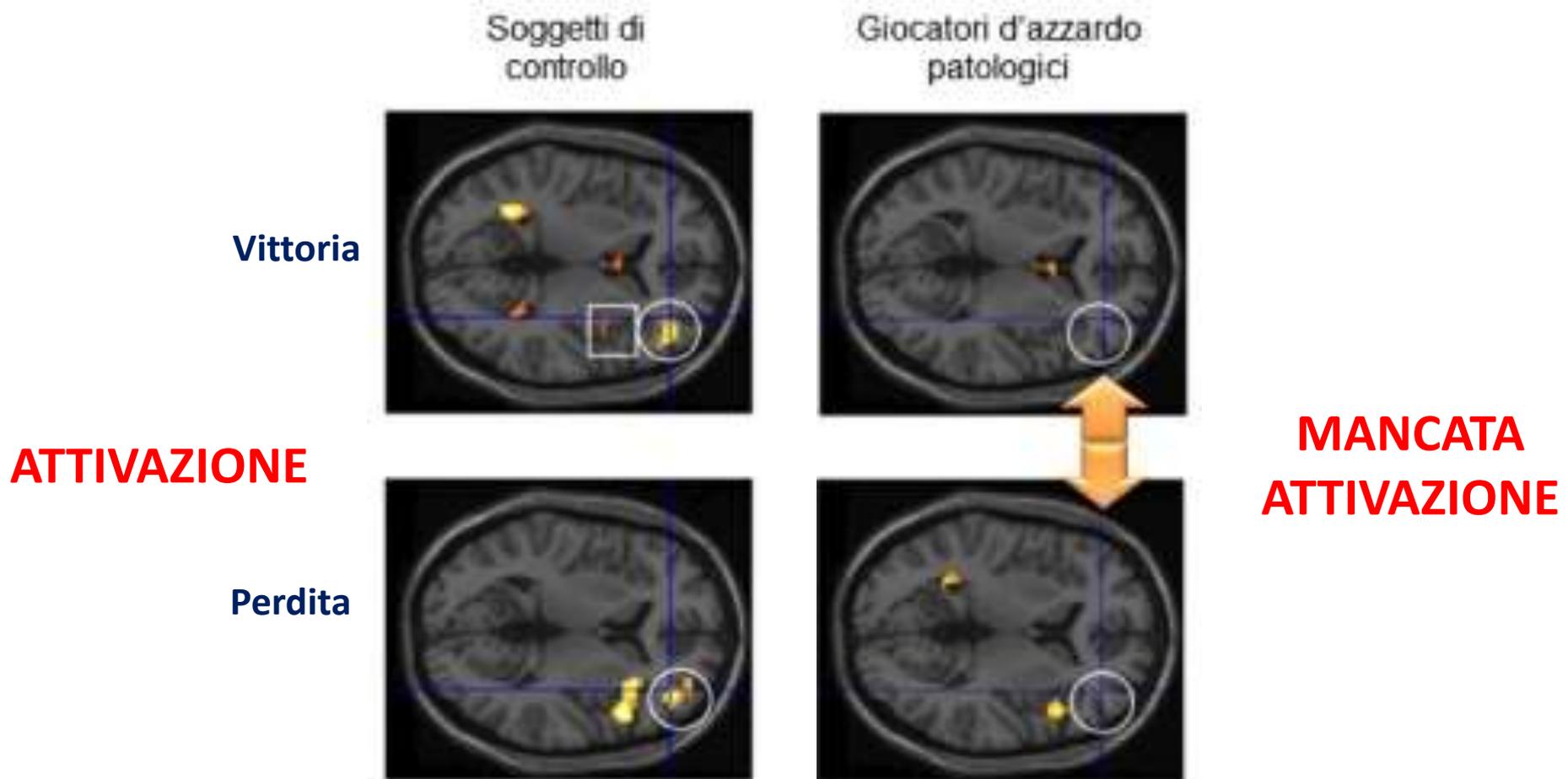
Vincita, Quasi-Vincita e Giocatori d'Azzardo Patologico

Vincita e Quasi-Vincita attivano le stesse aree cerebrali nei giocatori d'azzardo patologico



Il cervello dei giocatori d'azzardo patologico risponde in maniera simile alla vincita e alla quasi-vincita

Ipofunzionalità della corteccia prefrontale nei giocatori d'azzardo patologici

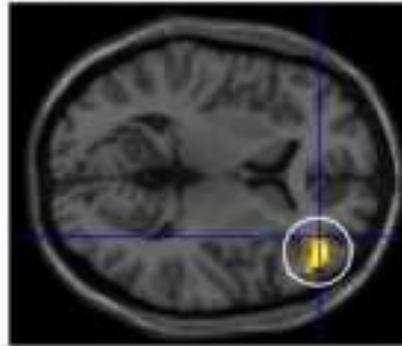


Nei giocatori d'azzardo patologici il guadagno e/o la perdita monetaria non sono in grado di attivare la corteccia prefrontale

Ipofunzionalità della corteccia prefrontale nei giocatori d'azzardo patologici ... non solo durante il gioco

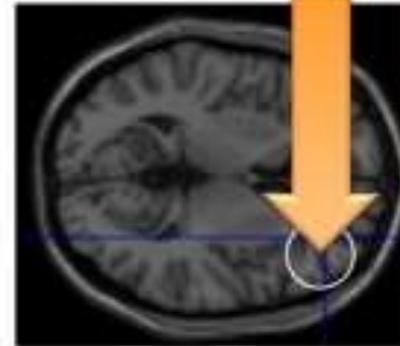
Ricompensa

Compito di reversal learning



Soggetti di controllo

Ridotta attivazione della
corteccia prefrontale
ventrolaterale

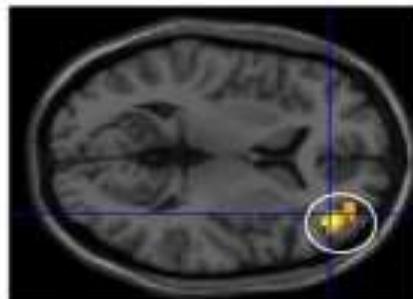


Giocatori d'azzardo patologici

Punizione

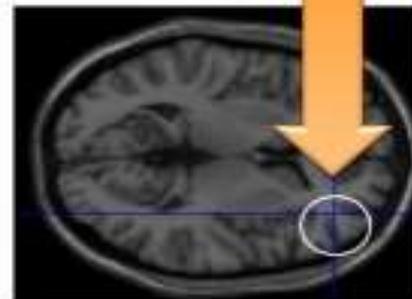
Compito di reversal learning

Perdita



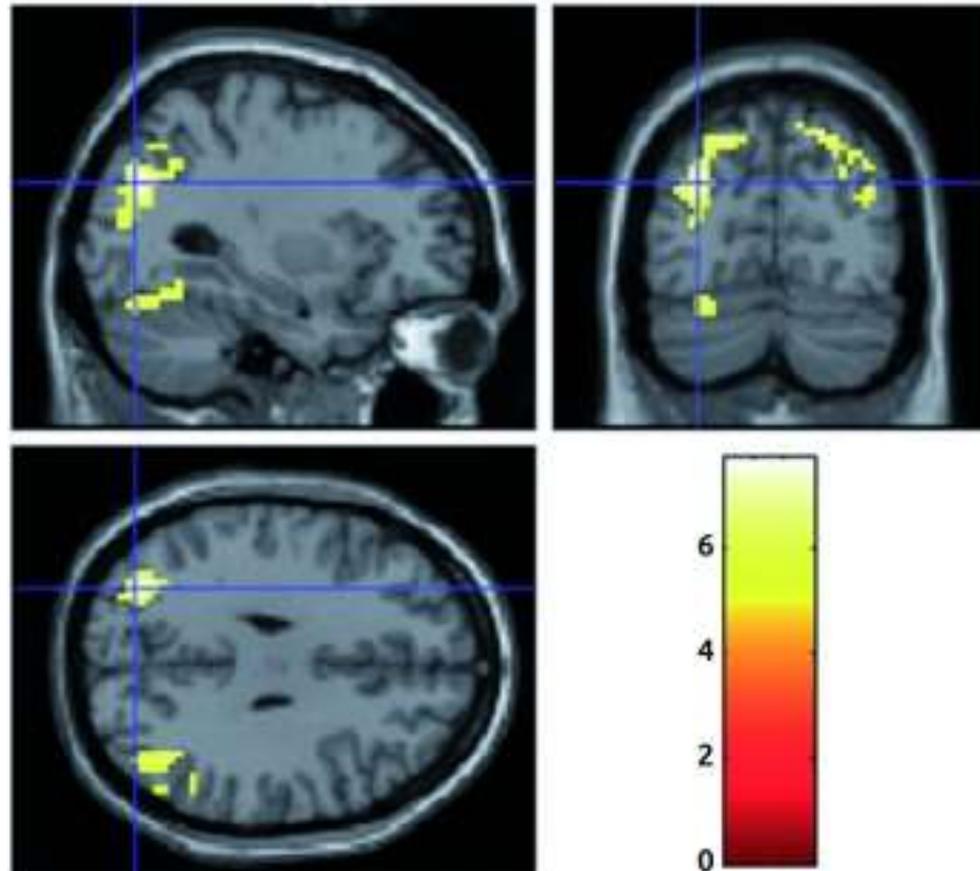
Soggetti di controllo

Ridotta attivazione della
corteccia prefrontale
ventrolaterale



Giocatori d'azzardo patologici

Reattività cerebrale nei giocatori d'azzardo patologici durante la visione di immagini legate al gioco d'azzardo



Strumenti Terapeutici per il Gioco d'Azzardo Patologico

Innanzitutto bisogna indurre il paziente a smettere di giocare

- Interventi motivazionali
- Terapie cognitivo-comportamentali
- Psicoterapia individuale, familiare, di gruppo
- Tutoraggio economico, consulenze legali

Trattamenti Farmacologici per il Gioco d'Azzardo Patologico

Ad oggi non esistono trattamenti psicofarmacologici per il GAP ufficialmente approvati. Tuttavia, alcuni farmaci avrebbero dimostrato un certo grado di efficacia:

- **Antagonisti degli oppiacei** (naltrexone, nalmefene) ridurrebbero il craving
- **Antidepressivi**: bloccando il re-uptake della noradrenalina e della dopamina ridurrebbero l'intensità dei comportamenti impulsivi
- **Stabilizzatori dell'umore** (carbonato di litio, valproato di sodio, topiramato..)
- **Composti glutammatergici**: N-acetilcisteina (NAC) amminoacido che modifica i livelli di glutammato nel cervello



AVVERTENZE PER I GIOCATORI

In applicazione della Legge 8 novembre 2012, n. 189, art 7 – comma 5

Il gioco d'azzardo può creare dipendenza patologica

Le ricerche scientifiche hanno dimostrato che varie persone che giocano d'azzardo, sono particolarmente vulnerabili a sviluppare dipendenza patologica.

Tutti i giochi con vincite in denaro possono essere molto attrattivi fino a far sviluppare una dipendenza patologica, che è una vera e propria malattia.

Essa si manifesta principalmente con comportamenti di gioco ripetuti, non controllabili con la propria volontà.

Questo comportamento può provocare rischi per la salute della persona, la sua socialità, la sua famiglia, e perdita di ingenti somme di denaro.

I principali segnali che il tuo comportamento di gioco sta diventando un problema o una patologia sono:

1. Spendere sempre più denaro e dedicare sempre più tempo a giocare
2. Sentire un forte desiderio di giocare e diventare nervosi se non si gioca
3. Pensare di poter recuperare le perdite continuando a giocare sperando in supervincite
4. Pensare di poter controllare o influenzare la propria fortuna a volte anche con riti scaramantici
5. Cominciare a mentire a famigliari ed amici
6. Iniziare a fare debiti o commettere illegalità per procurarsi il denaro

Il giocatore problematico può facilmente evolvere in giocatore patologico se continua a giocare.

I possibili rischi correlati al gioco d'azzardo sono:

sviluppo di dipendenza patologica	stress psicofisico
depressione e altri disturbi psicologici e psichiatrici	perdita della credibilità personale
conflitti famigliari	insuccessi personali, sociali, lavorativi
indebitamento	problemi legali

Il gioco d'azzardo patologico è spesso associato anche ad altre patologie: dipendenza da sostanze stupefacenti e/o alcol, disturbi psichiatrici e dell'umore.

La reale probabilità di vincere ai giochi d'azzardo è estremamente bassa e comunque sempre molto minore della probabilità di perdere che è elevatissima. I giocatori d'azzardo patologico indebitati sono spesso preda di usurai e strozzini.

AUTOTEST:

Hai mai sentito l'impulso a giocare somme di denaro sempre più elevate? **SI NO**

Hai mai voluto nascondere l'entità di quanto giochi alle persone che ti stanno più vicino? **SI NO**

Se hai risposto positivamente almeno ad una domanda sei a rischio di sviluppare problemi con il gioco d'azzardo.

Il giocatore problematico e il giocatore patologico hanno bisogno di specifici interventi e cure immediate.

Se pensi di essere a rischio o di avere già un problema con il gioco d'azzardo, non mettere a rischio la tua salute e la tua famiglia! Smetti di giocare e rivolgiti ai Dipartimenti delle Dipendenze/Ser.D. o altri centri specialistici della tua zona (indicati dalle ASL).

Progetto GAP

Ser.D. 1
Indirizzo
Tel / Fax
e-mail

Ser.D. 2
Indirizzo
Tel / Fax
e-mail

Ser.D. 3
Indirizzo
Tel / Fax
e-mail



I GIOCHI CHE PREVEDONO VINCITE IN DENARO SONO DEDICATI AI PIU' GRANDI



18+ IL GIOCO È VIETATO AI MINORI DI 18 ANNI

STAR CASINÒ

IL GIOCO È VIETATO AI MINORI
E PUÒ CREARE DIPENDENZA

CONSULTA LE PROBABILITÀ DI VINCITA
SU STARCASINO.IT O NEL SITO DI AAMS.



CONC. GAD 15230



€10,00 **Oltre 930 Milioni di Euro in Premi!**

GOLPO VINCENTE

VINCI FINO A
€2.000.000!

GIOCO 1

LE TUE CARTE

IL BANCO

PREMIO PREMIO PREMIO

PREMIO PREMIO PREMIO

Scatta tutte le coppie di carte. Se il punteggio di una o più delle singole coppie da LE TUE CARTE supera il punteggio della coppia di carte da IL BANCO, vinci il premio o la somma dei premi corrispondenti (per il valore delle carte vedi LEGENDA sul retro).

GIOCO 2

NUMERI VINCENTI

TUOI NUMERI

PREMIO PREMIO PREMIO

PREMIO PREMIO PREMIO

PREMIO PREMIO PREMIO

Scopri i 4 NUMERI VINCENTI e i TUOI NUMERI. Se trovi uno o più valori, uno o più NUMERI VINCENTI o i TUOI NUMERI vinci il premio o la somma dei premi corrispondenti. Se hai i TUOI NUMERI trovi i NUMERI VINCENTI e i premi presenti nell'area di gioco 2.

Gratta Vinci!

Vinci fino a **2.000.000** di euro! **000**



La Costituzione Italiana e il gioco d'azzardo

(articolo 47)

**La Repubblica ha il compito di incoraggiare e tutelare,
come valore economicamente e socialmente rilevante,
il risparmio**

... prevenire è meglio che curare