

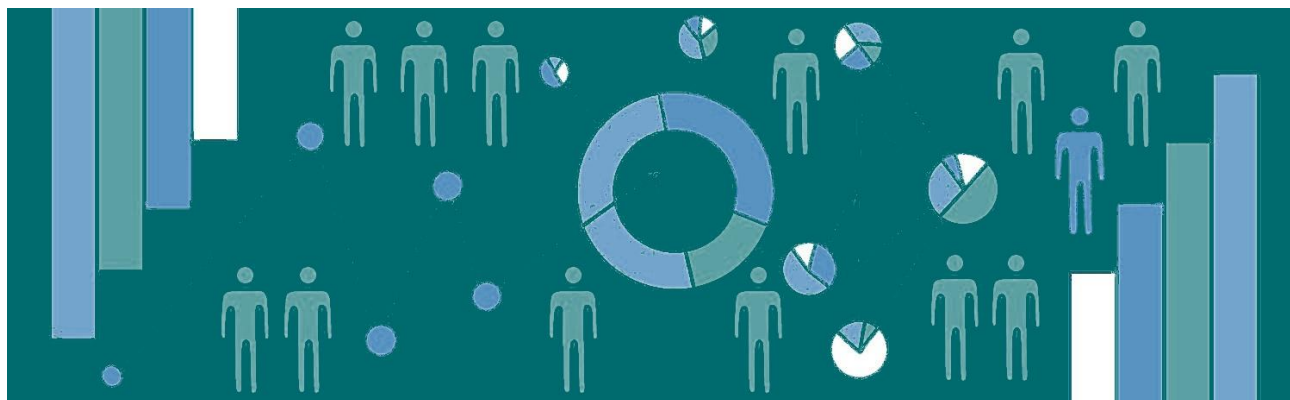


CENTRO NAZIONALE
DIPENDENZE E DOPING

INDAGINE SCOLASTICA

Risultati nazionali – studenti e studentesse 11-13 anni

Rilevazione febbraio–aprile 2026



Introduzione

Il Centro Nazionale Dipendenze e Doping (CNDD) dell'Istituto Superiore di Sanità realizza attività di monitoraggio sui comportamenti di dipendenza e sui fattori a essi associati nella popolazione studentesca. Tra febbraio e aprile 2026 è stata condotta un'indagine scolastica nazionale dedicata a prodotti contenenti tabacco o nicotina e al gioco d'azzardo. Sono stati raccolti 5.270 questionari da studenti e studentesse delle scuole secondarie di primo grado e 6.882 questionari da studenti e studentesse delle scuole secondarie di secondo grado. Il presente report riporta esclusivamente i risultati riferiti agli studenti e alle studentesse delle scuole secondarie di primo grado di età compresa tra 11 e 13 anni.

La rilevazione è stata realizzata mediante un questionario anonimo. Per il tabacco e la nicotina sono stati analizzati, in particolare, la diffusione dei consumi, le differenze per genere ed età, la frequenza e l'intensità d'uso, il policonsumo, i canali di approvvigionamento e alcuni fattori associati. Per il gioco d'azzardo l'attenzione è stata rivolta soprattutto a come gli studenti lo rappresentano e lo percepiscono, al grado di normalizzazione del comportamento, alle conoscenze e alle credenze, al riconoscimento dei danni e dei segnali precoci e ai fattori che si osservano più frequentemente nei diversi profili di coinvolgimento nel gioco d'azzardo.

Il report è articolato in due sezioni: la prima, dedicata a tabacco e nicotina e la seconda dedicata al gioco d'azzardo. In entrambe le sezioni, le associazioni osservate descrivono condizioni che ricorrono insieme ma non consentono di stabilire rapporti di causa-effetto; inoltre, i risultati degli strumenti di screening, come il SOGS-Ra utilizzato nel caso del gioco d'azzardo, non equivalgono a diagnosi cliniche.

Il consumo di tabacco e nicotina e il gioco d'azzardo in adolescenza richiedono attenzione perché possono inserirsi precocemente nei comportamenti quotidiani, essere favoriti dalla pressione dei pari, dalla facile accessibilità dei prodotti e dalla loro integrazione negli ambienti digitali e accompagnarsi ad altri indicatori di vulnerabilità. La scuola rappresenta un contesto privilegiato per la promozione della salute, lo sviluppo di competenze critiche, l'identificazione precoce dei segnali di rischio e la costruzione di interventi condivisi con famiglie e servizi.

I risultati relativi alla singola scuola, confrontati con il dato nazionale, possono offrire a dirigenti scolastici, docenti, famiglie e studenti un quadro di riferimento per individuare le priorità e progettare attività coerenti con i bisogni di ciascuna popolazione scolastica.

Si ringraziano le scuole, i referenti, le famiglie e tutti gli studenti e le studentesse che hanno partecipato alla rilevazione.

Progetto realizzato con il supporto tecnico e finanziario del Ministero della Salute –CCM.

TABACCO E NICOTINA

Diffusione del consumo di nicotina

Nel 2026, il 5,9% degli studenti di 11-13 anni ha dichiarato di aver utilizzato negli ultimi 30 giorni almeno un prodotto tra sigarette tradizionali, prodotti a tabacco riscaldato (HTP) e sigarette elettroniche (e-cig). La stima corrisponde a circa 93.400 studenti in Italia.

Il consumo di nicotina è più frequente tra le ragazze (6,9%) rispetto ai ragazzi (4,8%) (Fig. 1).

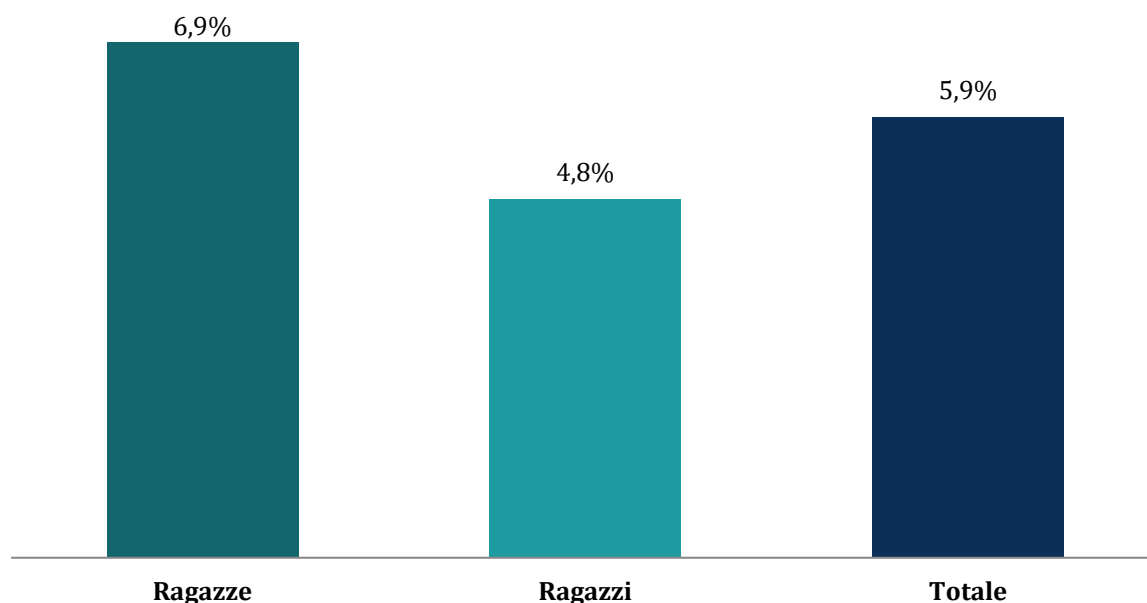


Figura 1. Consumo ultimi 30 giorni di almeno un prodotto contenente nicotina e differenze di genere.

Analizzando i singoli prodotti, la sigaretta elettronica risulta la più utilizzata (5,2%). Seguono il tabacco riscaldato (2,5%) e le sigarette tradizionali (2,4%) (Fig. 2). Le categorie non sono mutuamente esclusive: uno stesso studente può utilizzare più prodotti.

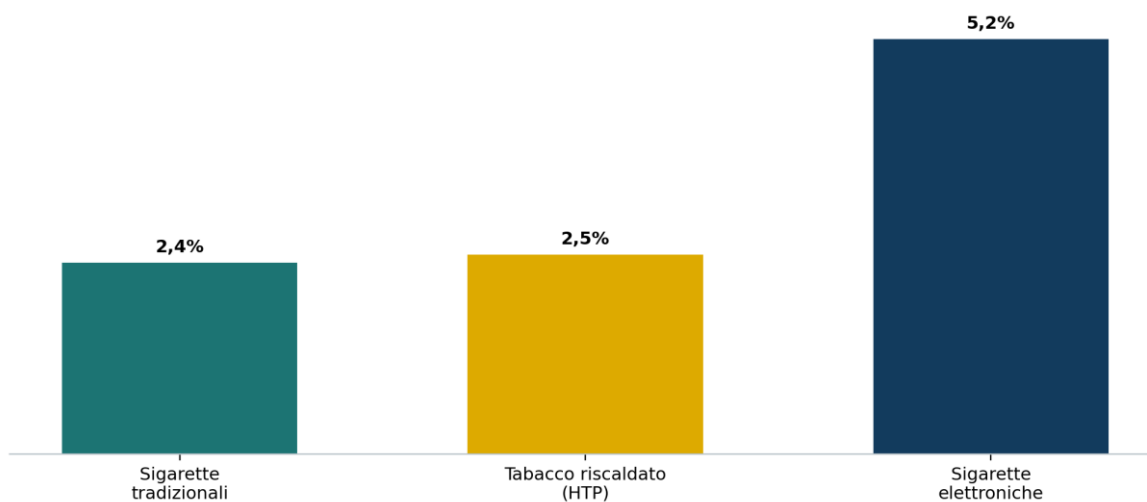


Figura 2. Prevalenza dei consumi per prodotto negli ultimi 30 giorni.

Confronto con la rilevazione 2025

Rispetto al 2025, diminuisce il consumo di sigarette tradizionali (dal 3,2% al 2,4%), di HTP (dal 2,7% al 2,5%) e di e-cig (dal 6,3% al 5,2%).

Nel 2026 le ragazze presentano prevalenze più elevate per tutti e tre i prodotti: 2,5% per le sigarette tradizionali, 3,2% per gli HTP e 6,4% per le e-cig. Tra i ragazzi le rispettive prevalenze sono 2,2%, 1,8% e 4,0%. (Fig 3).

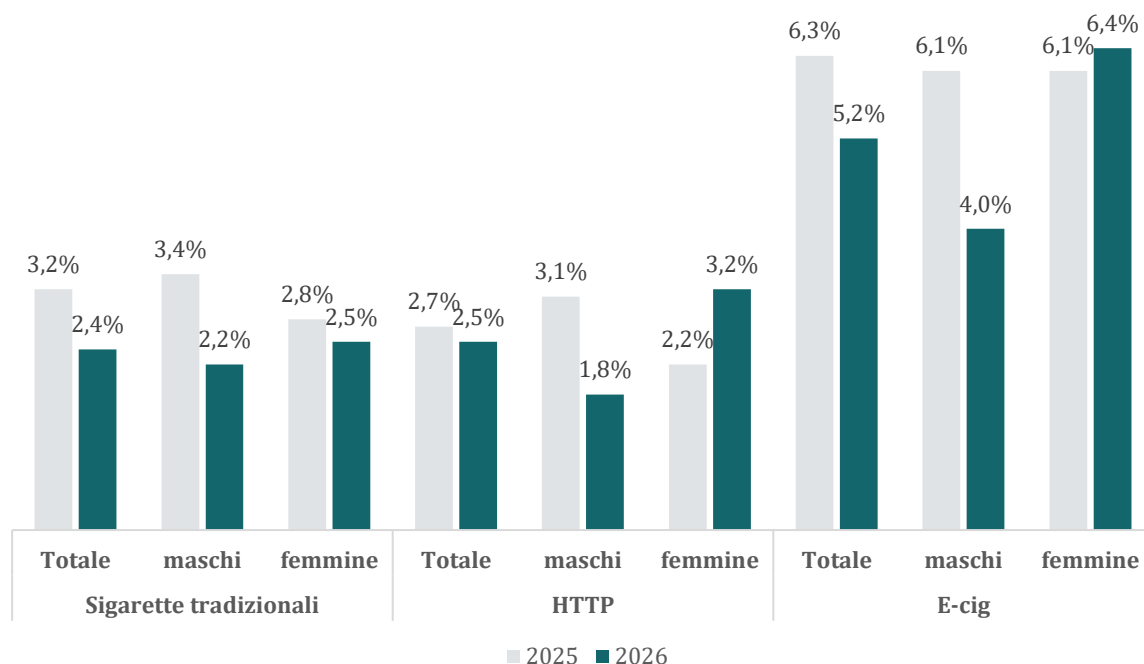


Figura 3. Confronto 2025-2026 delle prevalenze di consumo per prodotto.

Differenze per età

La diffusione dei consumi cresce rapidamente con l'età. Tra gli 11 e i 13 anni la prevalenza delle sigarette tradizionali passa dallo 0,7% al 4,6%; quella degli HTP dallo 0,6% al 4,4%; quella delle e-cig dall'1,4% al 9,3%. Le e-cig sono il prodotto più utilizzato in tutte le età considerate (Fig. 4).

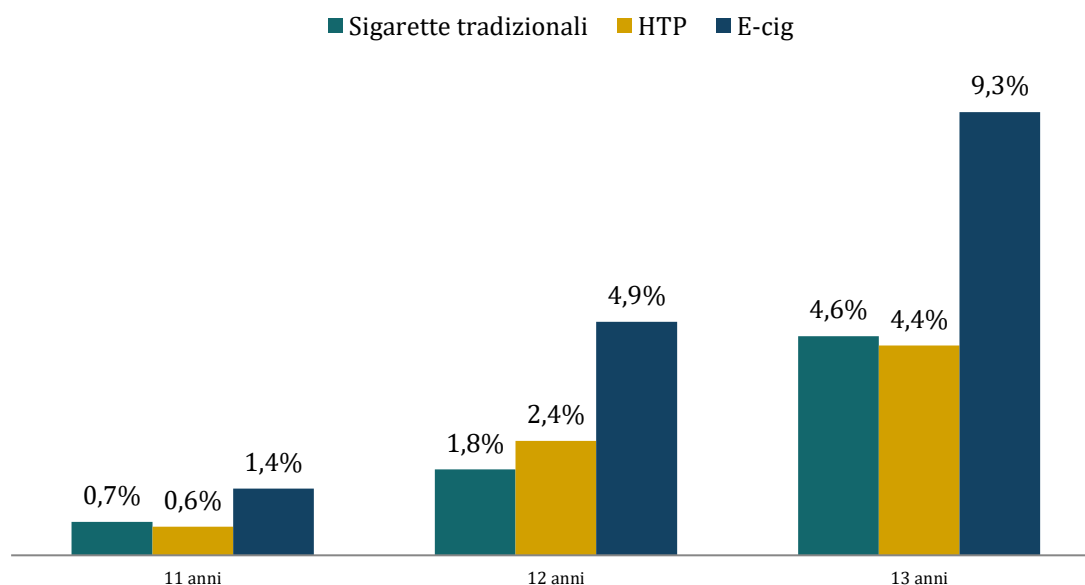


Figura 4. Prevalenze di consumo per età e prodotto.

Frequenza e intensità del consumo

La prevalenza nell'ultimo mese comprende sia consumi occasionali sia consumi frequenti. Per distinguere questi profili sono stati analizzati il numero di giorni di utilizzo e la quantità consumata nei giorni d'uso.

Tra i fumatori di sigarette tradizionali, il 23,2% ha fumato almeno 20 giorni nel mese; il 49,4% riferisce un consumo concentrato soprattutto nel fine settimana o nei giorni festivi; nei giorni di consumo, il 2,1% fuma almeno undici sigarette al giorno.

Tra i consumatori di HTP, il 17,4% utilizza questi prodotti almeno 20 giorni al mese; il 58,2% concentra il consumo prevalentemente nel fine settimana o nei giorni festivi; nei giorni d'uso, l'8,0% consuma almeno undici stick al giorno.

Tra i consumatori di e-cig, il 22,6% le utilizza almeno 20 giorni al mese; il 47,9% dichiara un consumo concentrato soprattutto nel fine settimana o nei giorni festivi; quanto al numero di tiri o puff nei giorni d'uso, il 15,8% ne dichiara più di 200 al Giorno (Fig 5).

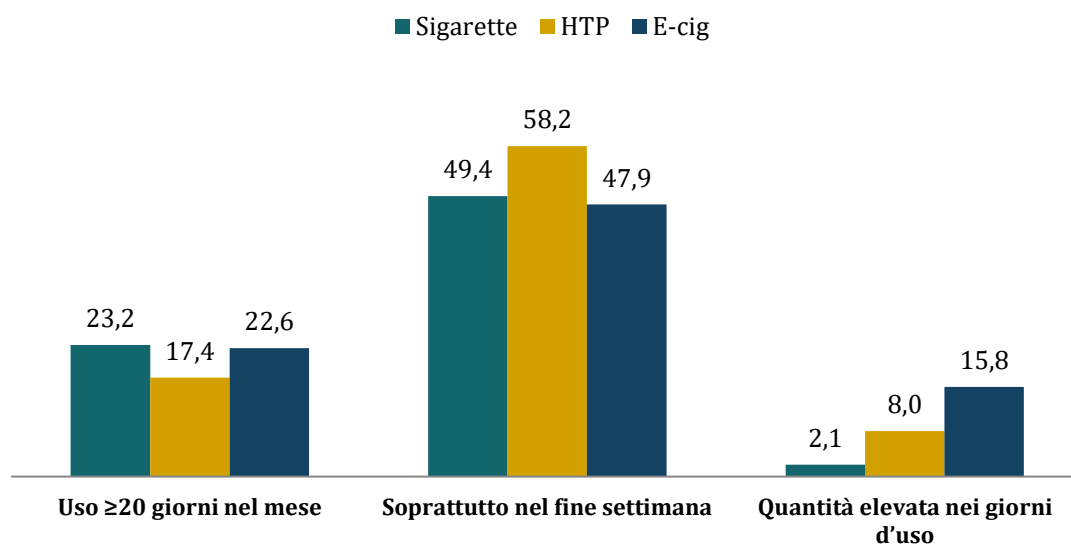
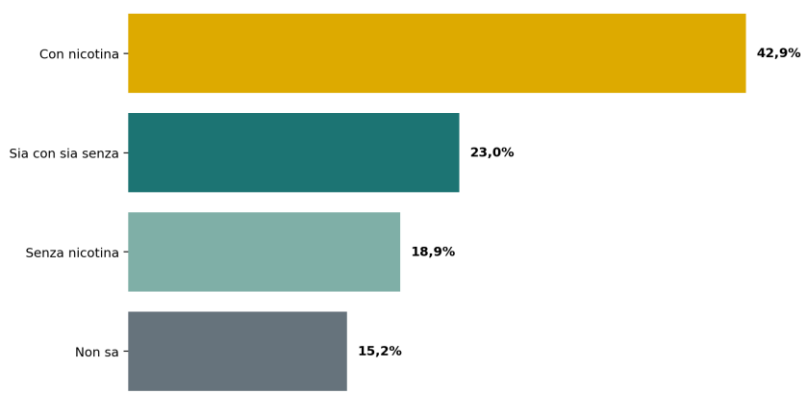


Figura 5. Indicatori sintetici di frequenza e intensità tra i consumatori dei singoli prodotti.

Nicotina e aromi nelle e-cig



Il 42,9% dei consumatori di e-cig le utilizza con nicotina e il 23,0% utilizza sia prodotti con nicotina sia prodotti senza nicotina. Complessivamente, il 65,9% dei consumatori di e-cig è quindi esposto alla nicotina. Il 15,2% non sa se il prodotto utilizzato contiene nicotina (Fig 6).

Figura 6. Tipologia di e-cig utilizzata.

Gli aromi fruttati sono indicati dal 77,8% dei consumatori. Seguono gli aromi al gusto di drink o bevande (18,9%), freschi o mentolati (15,4%) e dolci o cremosi (14,6%) (Fig 7).

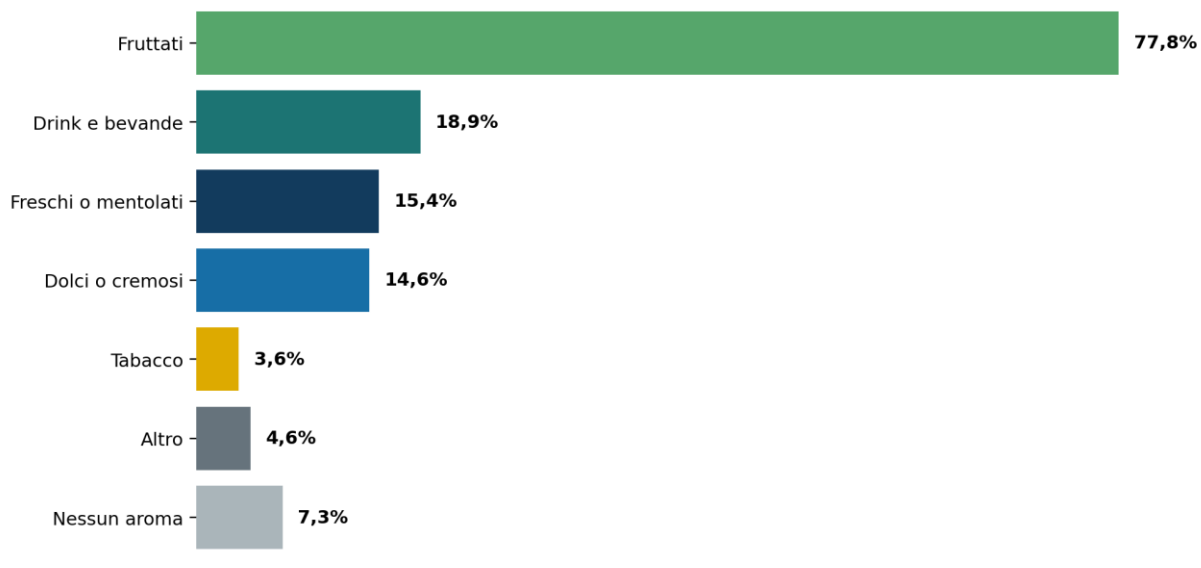


Figura 7. Aromi utilizzati nelle e-cig.

Policonsumo

Tra gli studenti che hanno utilizzato almeno un prodotto tra sigarette tradizionali, HTP ed e-cig, il 51,4% è policonsumatore, cioè usa due o più prodotti. Rispetto al 2022 è aumentato soprattutto l'uso combinato di HTP ed e-cig e di tutti e tre i prodotti (Fig 8).

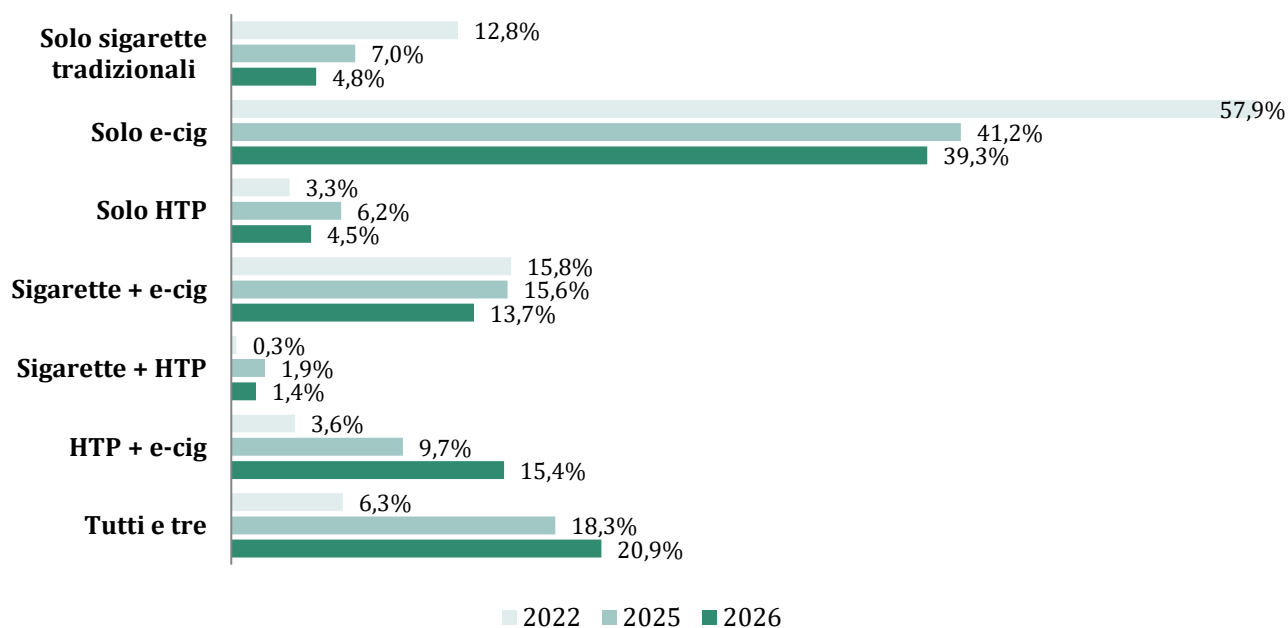


Figura 8. Uso esclusivo e combinato dei tre principali prodotti, confront 2022, 2025, 2026.

Fattori associati al consumo

Gli studenti che hanno utilizzato almeno uno tra sigarette tradizionali, HTP ed e-cig presentano più frequentemente alcuni indicatori di vulnerabilità e altri comportamenti a rischio rispetto ai non consumatori.

Tra i consumatori, il 50,5% presenta punteggi più alti allo screening per ansia generalizzata, rispetto al 21,7% dei non consumatori; per la depressione le percentuali sono 47,7% e 21,5%. Di contro, il benessere psicologico positivo è meno frequente tra i consumatori (53,8% contro 72,6%).

Le differenze più ampie riguardano il consumo di alcol nell'ultimo mese (48,4% tra i consumatori di tabacco o nicotina contro 9,2% tra i non consumatori) e le ubriacature nell'ultimo mese (44,2% contro 5,9%) (Fig 9).

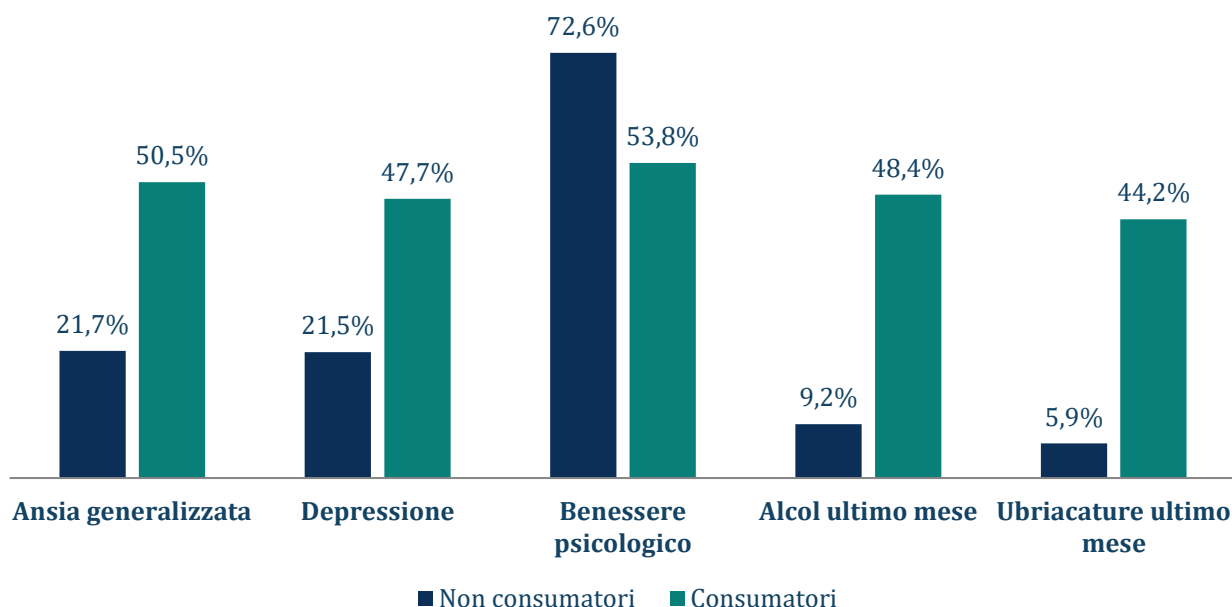


Figura 9. Confronto tra consumatori e non consumatori su alcuni indicatori.

Accesso ai prodotti, famiglia e ambiente scolastico

Canali di approvvigionamento e luoghi di consumo

Nonostante la vendita di prodotti contenenti tabacco o nicotina sia vietata ai minori, una quota rilevante degli studenti dichiara di acquistarli personalmente. Il bar o tabaccaio è il principale canale di acquisto: 20,7% per le sigarette tradizionali, 23,0% per gli HTP e 20,3% per le e-cig. Il distributore automatico è indicato rispettivamente dal 7,1%, 3,8% e 6,2% dei consumatori.

Per HTP ed e-cig sono segnalati anche store dedicati e, per le e-cig, acquisti online. Tra chi non acquista personalmente, il prodotto viene soprattutto offerto o procurato da amici.

Alla domanda se un rivenditore si fosse rifiutato di vendere il prodotto a causa dell'età, il 53,7% dei consumatori di sigarette tradizionali, il 49,3% dei consumatori di HTP e il 41,5% dei consumatori di e-cig ha risposto che il rivenditore non si era rifiutato.

Consumo in casa e a scuola

La quota di consumatori i cui genitori sanno che fumano o svapano è pari al 18,7% per le sigarette tradizionali, al 18,1% per gli HTP e al 18,3% per le e-cig.

Il consumo in casa è riferito dal 37,4% dei fumatori di sigarette, dal 43,5% dei consumatori di HTP e dal 43,4% dei consumatori di e-cig. Il consumo a scuola, dove è vietato, è dichiarato rispettivamente dal 10,2%, 15,0% e 12,9% dei consumatori.

Esposizione al consumo nell'ambiente scolastico

Tra tutti gli studenti intervistati, il 33,8% dichiara di aver visto, negli ultimi 30 giorni, studenti fumare sigarette tradizionali a scuola; il 26,1% ha visto utilizzare HTP e il 36,2% e-cig.

Gli studenti dichiarano, inoltre, di aver visto professori o altro personale scolastico consumare nicotina a scuola (34,5% sigarette tradizionali; 21,0% HTP; 21,3% e-cig) (Fig 10).

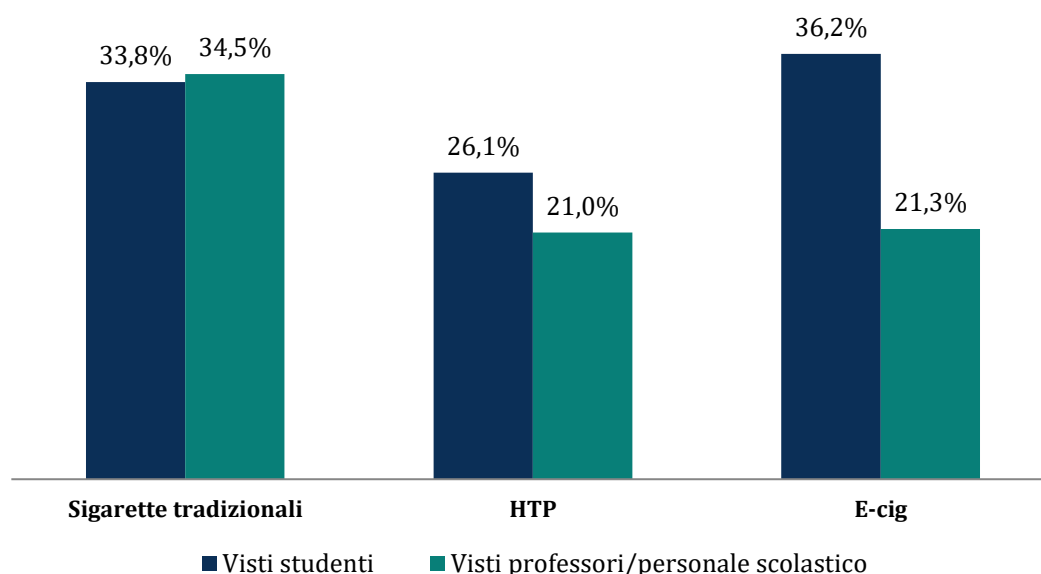


Figura 10. Percezione del consumo a scuola di nicotina da parte di studenti e personale scolastico.

GIOCO D'AZZARDO ONLINE

Gli studenti sono stati divisi in quattro profili rispetto al loro rapporto con il gioco d'azzardo.

Tra chi ha giocato almeno una volta al mese negli ultimi 12 mesi, la scala di screening SOGS-RA utilizzata distingue i 'giocatori senza problemi di gioco' che non mostrano segnali rilevanti di difficoltà; i 'giocatori a rischio' nei quali sono già presenti alcuni comportamenti o conseguenze che possono indicare una maggiore vulnerabilità; e i 'giocatori problematici' che presentano un numero maggiore di

segnali di perdita di controllo o di conseguenze negative legate al gioco. Questi profili non rappresentano una diagnosi clinica, ma uno screening per individuare livelli crescenti di rischio e, in questa survey, per comprendere quali percezioni, convinzioni e contesti possano accompagnare un rapporto più problematico con il gioco d'azzardo online.



I 4 profili rispetto al gioco d'azzardo

Classificazione basata su esperienza di gioco negli ultimi 12 mesi e punteggio SOGS-RA



Cosa ci dicono gli studenti e come orientare la prevenzione

In questa sezione della ricerca è stato approfondito come il gioco d'azzardo online viene percepito, quali idee lo rendono più "normale" e quali aspetti possono diventare obiettivi concreti di prevenzione. I confronti tra non giocatori, giocatori senza problemi, profili a rischio e profili problematici servono a mettere in evidenza tendenze e associazioni: non indicano rapporti di causa-effetto. Gli argomenti che verranno affrontati riguardano:

1. Normalizzazione	Il gioco d'azzardo viene percepito come una pratica comune e come parte della vita ordinaria dei ragazzi. Quando un comportamento appare "normale", può essere più difficile riconoscerne i rischi e metterlo in discussione.
2. Vincita e percezione del rischio	Il gioco può essere associato soprattutto alla possibilità di vincere o guadagnare, mentre il rischio di perdere denaro e di sviluppare difficoltà diventa meno immediato e visibile.
3. Falsi miti	Alcune convinzioni fanno sembrare la vincita più probabile o il gioco d'azzardo più controllabile di quanto sia realmente, attribuendo un peso eccessivo all'abilità, alle strategie o alle giocate precedenti.
4. Accesso e riconoscimento dei segnali di rischio	La facilità di accesso al gioco online può avvicinare i minorenni all'azzardo. Allo stesso tempo, il mancato riconoscimento dei primi segnali di difficoltà può ritardare la richiesta di aiuto.
5. Altri indicatori di vulnerabilità	Nei profili maggiormente coinvolti nel gioco d'azzardo si osservano più frequentemente anche, consumo frequente di alcol e ubriacature ripetute.

1. Quando l'azzardo diventa "normale"

"Quanto pensi che il gioco d'azzardo online faccia parte della vita normale dei ragazzi di oggi?"

La percezione di normalità cresce con il coinvolgimento nel gioco: considera l'azzardo online parte della vita normale dei ragazzi il 24,3% di chi non gioca, il 39,8% dei giocatori senza problemi, il 46,9% del gruppo a rischio e il 52,9% del profilo problematico.

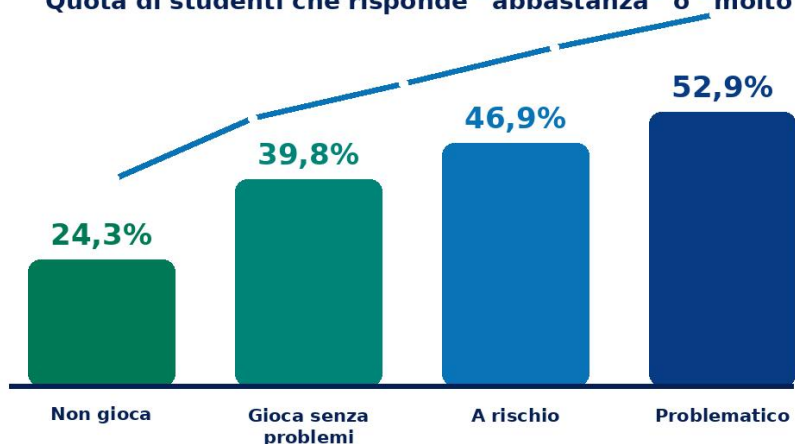
Il punto non è solo che il gioco viene conosciuto o visto: per molti studenti entra nel paesaggio ordinario dell'adolescenza, come qualcosa che "fanno i ragazzi". Quando una pratica appare normale, può diventare più difficile interrogarsi sui suoi rischi o mettere in discussione il comportamento del gruppo.

Lavorare sulle norme sociali: "molti ne parlano" o "sembra diffuso" non significa che sia una pratica innocua, inevitabile o accettabile.



"Quanto pensi che il gioco d'azzardo online faccia parte della vita normale dei ragazzi di oggi?"

Quota di studenti che risponde "abbastanza" o "molto"



Che cosa ci dice questo risultato?

Più il gioco entra nell'esperienza dei ragazzi, più tende a essere percepito come qualcosa di normale.

La normalizzazione può ridurre l'attenzione ai rischi.



Indicazione per la prevenzione

A scuola è utile lavorare sulle norme sociali: una pratica può sembrare diffusa, ma non per questo è innocua o accettabile.

2. Che cosa rappresenta il gioco d'azzardo online?

“Quando senti parlare di gioco d'azzardo online, a cosa pensi per prima cosa?”

Tra chi non gioca, la risposta più caratteristica è il rischio: il 33,9% pensa per prima cosa a un'attività rischiosa e il 16,1% a un modo per vincere soldi. Tra chi gioca, la possibilità di vincere denaro diventa la risposta più frequente (38,0%), mentre il rischio scende al 19,0%.

Questo suggerisce una diversa “cornice mentale”: con l'esperienza di gioco diventano più salienti la vincita e il divertimento e meno immediata la rappresentazione del pericolo.

Non limitarsi a dire che “l'azzardo fa male”. È utile lavorare sulla promessa del denaro facile e mostrare perché il gioco non è un modo realistico per guadagnare.



Quando senti parlare di gioco d'azzardo online, a cosa pensi per prima cosa?

Chi non gioca



33,9%

lo collega prima di tutto a un'attività rischiosa



16,1%

lo collega a un modo per vincere soldi

Chi gioca



38,0%

lo collega prima di tutto a un modo per vincere soldi



19,0%

lo collega a un'attività rischiosa



Che cosa ci dice questo risultato?

Tra chi gioca, il gioco d'azzardo online appare meno come un rischio e più come una possibilità di guadagno.



Indicazione per la prevenzione

La prevenzione deve lavorare sull'attrattiva del denaro facile e aiutare i ragazzi a riconoscere il gioco per ciò che è: un'attività rischiosa, non un modo realistico per fare soldi.

Nota: nella figura “chi gioca” riunisce i tre profili che hanno esperienza di gioco: senza problemi, a rischio e problematico.

3. Falsi miti che possono ridurre la percezione del rischio

“Quanto sei d’accordo con queste affermazioni? “Nel gioco online l’abilità conta più della fortuna”; “Usare piccole somme rende il gioco poco rischioso”; “Il gioco può essere un modo realistico per guadagnare soldi”; “Dopo molte perdite è più probabile vincere”. ”

Le convinzioni che attribuiscono più controllo al giocatore o fanno sembrare la vincita più probabile sono più diffuse tra chi gioca. Le differenze più evidenti riguardano l’idea che piccole somme rendano il gioco poco rischioso e che l’azzardo possa essere un modo realistico per guadagnare.

Nel profilo problematico diventano inoltre più frequenti convinzioni come “l’abilità conta più della fortuna” mentre “dopo molte perdite è più probabile vincere” non presenta differenze tra giocatori e non giocatori. Sono idee importanti perché possono rendere il comportamento più giustificabile e meno rischioso agli occhi del ragazzo.

Fare educazione alle probabilità e al funzionamento del gioco: casualità degli esiti, indipendenza delle giocate, illusione di controllo e differenza tra vincita occasionale e guadagno reale.

Alcune convinzioni possono far sembrare il gioco meno rischioso di quanto sia davvero.

Quota di studenti che risponde “abbastanza” o “molto”.



Che cosa ci dice questo risultato?

Le convinzioni distorte sono nel complesso più diffuse tra chi gioca. Possono ridurre la percezione del rischio e sostenere il comportamento di gioco.



Indicazione per la prevenzione

Non basta dire che il gioco fa male: è utile lavorare su probabilità, casualità, perdite e pensieri ingannevoli.

Nota: nella figura “chi gioca” riunisce i tre profili che hanno esperienza di gioco. Le percentuali sommano le risposte “abbastanza” e “molto”.

4. Accesso facile e segnali da riconoscere presto

“Secondo te, quanto è facile per un minorenne accedere al gioco d’azzardo online?”

La facilità di accesso è percepita come elevata in tutti i gruppi: in tutti i casi la maggioranza degli studenti ritiene che per un minorenne sia facile accedere al gioco on line. Tra gli elementi che possono favorire l’accesso compaiono soprattutto l’uso di account di adulti e la disponibilità continua dello smartphone.

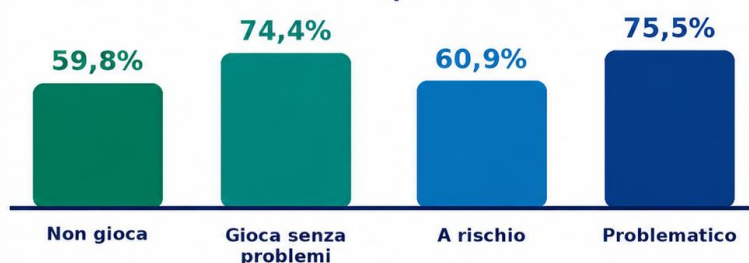
Gli studenti mostrano di saper individuare diversi comportamenti che possono indicare un rapporto problematico con il gioco, come giocare più a lungo del previsto, nascondere il tempo dedicato al gioco, utilizzare denaro destinato ad altro o innervosirsi quando non si può giocare. Nell’analisi puntuale però si evidenziano differenze tra chi non gioca (% maggiori di riconoscimento dei segnali dei rischi) e i giocatori problematici (% minori di riconoscimento dei rischi).

Prevenzione significa anche contesto: regole chiare, attenzione ai canali di accesso, dialogo con le famiglie e capacità di intercettare segnali precoci senza colpevolizzare.



Quanto è facile per un minorenne accedere al gioco d’azzardo online?

Quota di studenti che risponde “abbastanza” o “molto”



In tutti i gruppi, la maggioranza degli studenti considera facile l’accesso.



Per gli studenti, uso di account di adulti e smartphone sempre disponibile facilitano l’accesso al gioco d’azzardo online.

Campanelli d’allarme da non sottovalutare



Gioca più del previsto



Nasconde quanto gioca



Usa soldi destinati ad altro



Si innervolisce se non può giocare



Che cosa ci dice questo risultato?

Per gli studenti, il problema non riguarda solo il comportamento di gioco, ma anche la facilità di accesso e alcuni segnali concreti di perdita di controllo.



Indicazione per la prevenzione

Per scuola e famiglia è utile agire presto: parlare delle regole, rendere meno facile l’accesso e riconoscere i segnali di difficoltà.

Per la domanda sull’accesso, nel questionario le risposte sono “molto difficile”, “difficile”, “facile”, “molto facile”; il testo interpreta come accesso facile le ultime due categorie.

5. Altri indicatori di vulnerabilità

Alcuni indicatori di vulnerabilità sono più concentrati nei profili maggiormente coinvolti nel gioco, in particolare nel profilo problematico.

Il rapporto con l'alcol cambia nei diversi profili. La quota di chi ha bevuto nell'ultimo mese passa dall'11,3% tra i non giocatori al 31,5% tra i giocatori senza problemi, al 33,2% nel gruppo a rischio e al 57,5% nel profilo problematico.



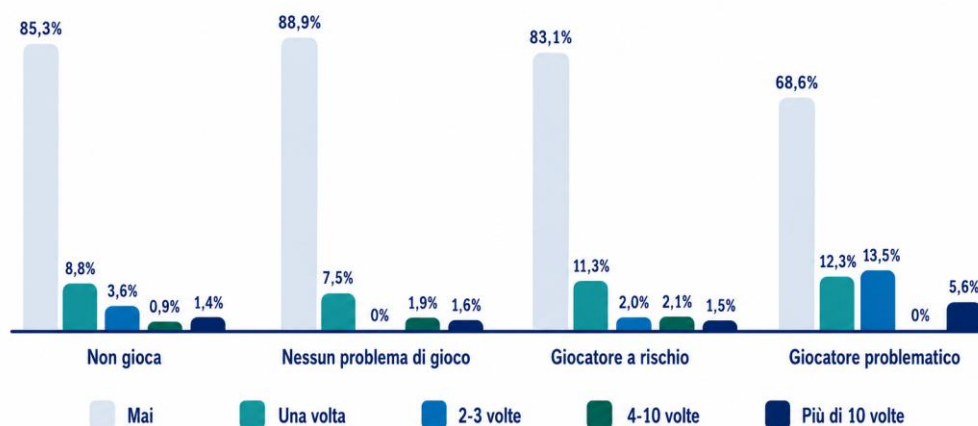
Negli ultimi 30 giorni hai bevuto alcolici?



Tra gli studenti che hanno bevuto alcolici nell'ultimo mese, almeno un episodio di ubriacatura è riferito dal 14,7% dei non giocatori, dall'11,1% dei giocatori senza problemi, dal 16,9% del gruppo a rischio e dal 31,4% del profilo problematico.



Negli ultimi 30 giorni ti è capitato di bere fino ad ubriacarti?



Dalla lettura dei risultati alla prevenzione

I risultati suggeriscono di affrontare la prevenzione dei comportamenti a rischio lavorando sui fattori comuni che possono favorire l'iniziazione a questi comportamenti e la sottovalutazione dei rischi da parte di studenti e studentesse.

- Rafforzare le competenze critiche degli studenti rispetto alle strategie che rendono questi comportamenti attraenti e familiari: aromi, design dei prodotti, pubblicità, promesse di vincita, presenza sui social, associazione con lo sport e modelli proposti dal gruppo dei pari.
- Contrastare la normalizzazione, aiutando gli studenti a comprendere che un comportamento può essere diffuso, visibile o praticato nel proprio gruppo senza essere per questo innocuo, inevitabile o socialmente accettabile.
- Correggere credenze e falsi miti attraverso attività concrete: chiarire gli effetti e il potenziale di dipendenza della nicotina; spiegare il funzionamento delle probabilità, la casualità degli esiti e l'illusione di controllo nel gioco d'azzardo; mostrare perché l'azzardo non rappresenta un modo realistico per guadagnare.
- Rendere effettive e condivise le regole scolastiche, sia rispetto al consumo di prodotti contenenti tabacco o nicotina, riducendo l'esposizione degli studenti a comportamenti incoerenti da parte dei coetanei e degli adulti.
- Aiutare studenti, docenti e famiglie a riconoscere precocemente i segnali di difficoltà, come perdita di controllo, comportamento nascosto, uso di denaro destinato ad altro, peggioramento del rendimento, consumo frequente di alcol o compresenza di più comportamenti a rischio.
- Coinvolgere studenti, famiglie, docenti e personale scolastico nella definizione delle regole e delle attività preventive, utilizzando un approccio non giudicante, capace di favorire il dialogo e la richiesta di aiuto.
- Integrare la prevenzione del consumo di nicotina e gioco d'azzardo con progettualità dedicate a benessere psicologico, competenze emotive, socio-relazionali, di autoregolazione e prevenzione del consumo di alcolici, prevedendo un raccordo chiaro con le figure scolastiche di riferimento e con i servizi territoriali.
- Intervenire precocemente: già tra gli 11 e i 13 anni il consumo aumenta rapidamente con l'età e la sigaretta elettronica è il prodotto più utilizzato; nello stesso periodo possono consolidarsi idee che normalizzano il gioco d'azzardo online. È importante prestare attenzione anche alle differenze di genere e alle modalità emergenti di consumo e accesso.

Glossario essenziale

Termine	Definizione
Screening	Valutazione iniziale utile a individuare possibili condizioni di rischio; non equivale a una diagnosi clinica.
Prevalenza	Percentuale di persone che presenta un comportamento o una condizione in una popolazione e in un determinato periodo.
Policonsumo	Uso contemporaneo o nello stesso periodo di due o più prodotti contenenti tabacco o nicotina.
HTP	Heated Tobacco Products: prodotti che riscaldano tabacco senza combustione completa.
E-cig	Sigarette elettroniche che producono un aerosol da inalare; possono contenere nicotina e aromi.
Gioco d'azzardo	Attività in cui si punta denaro o un bene di valore su un esito incerto, determinato in tutto o in parte dal caso.
SOGS-RA	South Oaks Gambling Screen – Revised for Adolescents: strumento di screening che distingue livelli crescenti di rischio legati al gioco d'azzardo negli adolescenti.
Profili di coinvolgimento nel gioco del SOGS-RA	Gruppi descrittivi utilizzati nel report: non giocatori, giocatori senza problemi, giocatori a rischio e giocatori problematici.