

CAMERA DEI DEPUTATI N. 3428

PROPOSTA DI LEGGE

D'INIZIATIVA DEI DEPUTATI

**BARBANTI, ARTINI, BALDASSARRE, BECHIS, MUCCI,
PRODANI, RIZZETTO, SEGONI, TURCO**

Disposizioni per la prevenzione del gioco
d'azzardo patologico mediante l'introduzione
dell'obbligo di identificazione del giocatore

Presentata il 13 novembre 2015

ONOREVOLI COLLEGHI! — Ciò che molte persone non conoscono di questo Paese è la crescente tendenza dell'uso delle *slot machine*. Non è stato sempre così in Italia. Non si può parlare di *slot machine* senza parlare di gioco d'azzardo. Il gioco d'azzardo affonda le sue radici nel 1700. È stato portato dagli europei che hanno inventato le scommesse per poter guadagnare di più. Le case da gioco sono state istituite per regolare il gioco d'azzardo ma, nonostante l'ingresso gratuito, i ricchi erano gli unici che potevano permettersi di giocare vista l'alta posta in gioco. Questo fu un primo elemento di discriminazione per la classe media, considerando che non poteva partecipare ai giochi. La prima casa da gioco di quel

periodo era stata chiamata il Ridotto. Questa fu poi demolita anni più tardi, ma da questo evento sono emersi i *casinò*, case per il gioco d'azzardo simili al Ridotto. È per questo che l'origine della parola *casinò* proviene dalla storia italiana. Da questo punto in poi, il gioco si è evoluto, è diventato un *business* molto accessibile, grazie al forte sviluppo tecnologico, e, parimenti, si è sviluppata un'intensa attività illegale in merito.

Così come il mondo ha visto i *casinò* crescere, così è stato anche in Italia. Mentre il XXI secolo si stava avvicinando, i Governi italiani hanno emanato varie leggi che vietavano tutte le attività di gioco, sia le *slot machine* che il *poker* od ogni tipo di gioco che coinvolgesse le

scommesse. La ragione di questa posizione irremovibile sul gioco d'azzardo è stata quella di evitare gli effetti negativi associati a esso ma, a poco a poco, i diversi Governi hanno cominciato a legalizzarlo regolandolo con un'attività di tassazione che ha avuto inizio nel 2006. I Governi dovevano anche assicurarsi che le organizzazioni delle attività di gioco avessero le licenze per non operare nel mercato in modo illegale ed era stato anche introdotto un regime fiscale, facendo in modo che tutte le attività di gioco d'azzardo avessero una tassa del 20 per cento.

L'ultimo decreto attuativo della legge n. 23 del 2014, recante delega al Governo in materia fiscale, non è mai stato adottato né può esserlo in quanto la delega è scaduta, e i principi e criteri direttivi che dovevano regolarne le disposizioni si sono limitati a ridurre le *slot machine* di quasi un terzo: circa 80.000-100.000 «macchinette» in meno rispetto alle attuali 350.000. Attualmente è prevista una *slot machine* ogni 7 metri quadrati e un limite massimo di sei in totale per ogni esercizio. Si prevede inoltre che oltre ai metri quadri e al numero massimo di *slot*, per bar e sale scommesse, le *slot machine* non devono essere visibili dall'esterno, devono avere uno spazio dedicato e ovviamente continuano a essere vietate ai minori. Le sale da gioco per avere le macchine dovranno avere «una superficie non inferiore a 50 metri quadrati» e rispettare il parametro di «un apparecchio ogni 3 metri quadrati». Le nuove norme si applicheranno a partire dal 2017. Un'altra misura prevista è la cosiddetta tassa sulla fortuna, che fa aumentare dal 6 all'8 per cento il prelievo introdotto dal 2012 su giochi numerici, lotterie istantanee e video *lottery* anche se non è stata ancora identificata la soglia di vincita oltre la quale scatterà il prelievo, attualmente fissata a 500 euro. Infine gli *spot*: oltre ai limiti già in vigore, non si potrà fare pubblicità in televisione anche nella «fascia protetta tra le 16 e le 19», con l'eccezione dei canali e trasmissioni sportive o dedicati al gioco.

Su 60 milioni di abitanti italiani, si stima che circa 15 milioni siano i giocatori d'azzardo; di questi circa 2 milioni sono classificati come «problematici», e 800.000 addirittura come patologici. Stiamo quindi parlando di numeri importanti per un fenomeno che assume due aspetti molto delicati: il primo è sociale ed è quello dedicato al gioco d'azzardo patologico, il secondo è più prettamente finanziario e attiene alla sfera del riciclaggio di denaro derivante da proventi illeciti. È evidente che un'azione di prevenzione basata su un sistema di controllo può contribuire a mitigare i fenomeni in esame.

La presente proposta di legge si prefigge lo scopo di tracciare il flusso giocatore-giocata-vincita in maniera incontrovertibile e istantanea onde poter attivare le più opportune azioni di intervento volte a contrastare il fenomeno del riciclaggio e a prevenire i sintomi della ludopatia. Lo strumento utilizzato è individuato dalla tessera sanitaria la cui presentazione o utilizzo è condizione *sine qua non* per l'accesso alle scommesse, a quota fissa e a totalizzazione, su eventi sportivi, anche simulati, inclusi quelli relativi alle corse dei cavalli, nonché su altri eventi, anche simulati, ai giochi di ippica nazionale, al bingo, ai giochi numerici a quota fissa, ai giochi numerici a totalizzazione nazionale, ai concorsi pronostici sportivi, inclusi quelli ippici, alle lotterie a estrazione istantanea e differita e ai giochi a distanza oltre che alle famose *slot machine* che dovranno dotarsi di un apposito sistema di accettazione. A tale fine si prevede che i dati così registrati siano trasmessi alla Società generale d'informatica (SOGEI) Spa, che ha l'obbligo di segnalarli alle autorità e ai Ministeri competenti per lo svolgimento dei più opportuni accertamenti allo scopo di avviare le azioni di contrasto della ludopatia e del rischio di riciclaggio.

Inoltre si disciplina anche il divieto ai minori di diciotto anni per le tipologie di gioco pubblico senza vincita in denaro, nonché quelle di puro intrattenimento che in ogni caso simulano il funzionamento

dei giochi. Tali tipologie di gioco, infatti, sebbene non comportino rischi di profilo economico, risultano essere delle vere e proprie porte di ingresso per il gioco d'azzardo in quanto tale.

Infine, le disposizioni sanzionatorie della proposta di legge prevedono che chiunque installi in locali aperti al pubblico

apparecchi o videoterminali di gioco non conformi ai nuovi criteri sia punito con la sanzione amministrativa pecuniaria da euro 5.000 a euro 50.000 e che in caso di recidiva si applichino la sanzione amministrativa pecuniaria da euro 10.000 a euro 100.000, nonché il sequestro dell'apparecchio o del videoterminale.

PROPOSTA DI LEGGE

—

ART. 1.

(Finalità e oggetto).

1. La presente legge reca disposizioni in materia di giochi d'azzardo, anche al fine della tutela della salute degli individui, con riferimento ai soggetti affetti da gioco d'azzardo patologico (GAP).

2. In particolare, la presente legge reca disposizioni per:

a) tutelare i soggetti vulnerabili e per prevenire l'insorgere dei GAP;

b) prevenire le conseguenze nocive del gioco d'azzardo e per garantire una sua gestione sicura e trasparente, anche attraverso la limitazione del gioco;

c) contrastare il gioco d'azzardo non autorizzato, la criminalità e il riciclaggio di denaro.

ART. 2.

(Definizioni).

1. Sono considerati affetti da GAP, in conformità a quanto definito dall'Organizzazione mondiale della sanità (OMS), i soggetti che presentano sintomi clinicamente rilevanti legati alla perdita di controllo sul proprio comportamento di gioco, con evidente coazione a ripetere e con condotte compulsive tali da arrecare grave deterioramento alla loro personalità, assimilabile ad altre dipendenze, quali la tossicodipendenza e l'alcolismo.

2. Si considera affetto da GAP il soggetto che presenta cinque o più dei seguenti sintomi:

a) è assorbito dal gioco d'azzardo: rivive esperienze trascorse di gioco, pianifica

la prossima impresa di gioco e pensa modi per procurarsi denaro per giocare;

b) ha bisogno di giocare somme di denaro sempre maggiori per raggiungere lo stato di eccitazione desiderato;

c) tenta, senza successo, di ridurre, controllare o interrompere il gioco d'azzardo;

d) è irrequieto e irritabile quando tenta di ridurre o di interrompere il gioco d'azzardo;

e) gioca d'azzardo per sfuggire problemi o per alleviare un umore disforico, dovuto a sentimenti di impotenza, colpa, ansia o depressione;

f) dopo aver perso al gioco d'azzardo, spesso torna a giocare nel tentativo di recuperare perdite;

g) mente alla propria famiglia, al terapeuta o ad altri soggetti per occultare l'entità del suo coinvolgimento nel gioco d'azzardo;

h) ha commesso azioni illegali quali falsificazione, frode, furto o appropriazione indebita per finanziare il gioco d'azzardo;

i) ha messo a repentaglio o ha perso una relazione significativa, il lavoro ovvero opportunità scolastiche o di carriera per il gioco d'azzardo;

l) fa affidamento su altri soggetti per reperire denaro per alleviare la situazione economica difficile causata dal gioco d'azzardo.

ART. 3.

(Misure di contrasto e azioni positive per la tutela dei minori e dei soggetti vulnerabili).

1. L'accesso agli apparecchi da intrattenimento previsti dall'articolo 110, comma 6, lettere a) e b), del testo unico delle leggi di pubblica sicurezza, di cui al regio decreto 18 giugno 1931, n. 773, alle scommesse, a quota fissa e a totalizzazione, su eventi sportivi, anche simulati,

inclusi quelli relativi alle corse dei cavalli, nonché su altri eventi, anche simulati, ai giochi di ippica nazionale, al bingo, ai giochi numerici a quota fissa, ai giochi numerici a totalizzazione nazionale, ai concorsi pronostici sportivi, inclusi quelli ippici, alle lotterie a estrazione istantanea e differita e ai giochi a distanza è autorizzato esclusivamente mediante l'utilizzo della tessera sanitaria.

2. I dati anagrafici dei giocatori sono registrati attraverso il sistema della tessera sanitaria, il quale mette a disposizione funzioni per rilevare il numero e l'entità delle somme giocate anche in modo progressivo dai giocatori, al fine di consentire agli stessi di autoescludersi dal gioco, anche temporaneamente, nonché di permettere ai giocatori di prevedere un eventuale limite alla somma giocata e di escludere i minori dai giochi di cui al comma 1. Con decreto del Ministro dell'economia e delle finanze, di concerto con il Ministro della salute, sentita l'Agenzia delle dogane e dei monopoli, da adottare entro sei mesi dalla data di entrata in vigore della presente legge, sono definite le modalità tecniche per l'attuazione del presente comma in coerenza con le misure minime di sicurezza previste dall'allegato B annesso al codice in materia di protezione dei dati personali, di cui al decreto legislativo 30 giugno 2003, n. 196, e dal relativo disciplinare tecnico.

3. I dati registrati dai giochi di cui comma 1, a opera dei sistemi disciplinati dal decreto di cui al comma 2 sono trasmessi alla Società generale d'informatica (SOGEI) Spa, che ha l'obbligo di segnalarli alle autorità e ai Ministeri competenti per lo svolgimento di opportuni accertamenti ai fini della tutela della salute dai danni derivanti dalle ludopatie e della prevenzione di infiltrazioni criminali e del riciclaggio di denaro.

4. Ciascun apparecchio e videoterminale di gioco deve recare avvertenze generali e supplementari sui rischi derivanti dal GAP e concernenti i disturbi riconducibili a tale patologia. Le avvertenze sono stampate in modo facilmente leggibile, inamovibile e indelebile su ciascun appa-

recchio o videoterminale di gioco. Con il decreto di cui al comma 2 sono definite le diciture nonché le caratteristiche grafiche e cromatiche delle avvertenze generali e supplementari da apporre su ciascun apparecchio o videoterminale di gioco.

5. Il decreto di cui al comma 2 individua inoltre le tipologie di gioco pubblico senza vincita in denaro, nonché quelle di puro intrattenimento che in ogni caso simulano il funzionamento dei giochi di cui al comma 1, ai quali è fatto divieto di partecipazione ai minori di diciotto anni.

6. Entro un anno dalla data di entrata in vigore del decreto di cui al comma 2 chiunque installi in locali aperti al pubblico apparecchi o videoterminali di gioco non conformi ai criteri di cui ai commi 2 e 4 è punito con la sanzione amministrativa pecuniaria da euro 5.000 a euro 50.000. In caso di recidiva si applicano la sanzione amministrativa pecuniaria da euro 10.000 a euro 100.000, nonché il sequestro dell'apparecchio o del videoterminale di gioco.

€ 1,00



17PDL0038260