

# CAMERA DEI DEPUTATI

N. 754

## PROPOSTA DI LEGGE

d’iniziativa del deputato **MASSIMO ENRICO BARONI**

Disposizioni per la prevenzione della diffusione dei fattori di rischio del gioco d’azzardo patologico, nonché per la cura e la riabilitazione dei soggetti che ne sono affetti

*Presentata il 20 giugno 2018*

ONOREVOLI COLLEGHI! — Il fenomeno del gioco d’azzardo oggi in Italia si presenta come uno dei più allarmanti dal punto di vista della pericolosità sociale, tanto più che esso ha subito un’espansione senza precedenti negli ultimi anni, sia per quanto riguarda il volume delle somme che movimentata, sia per il numero di persone che coinvolge.

I dati che esporremo a seguire mostrano chiaramente non solo come il mercato del gioco d’azzardo sia in espansione nonostante il fatto che gli altri settori dell’economia conoscano ormai da tempo un’ampia recessione, ma come esista una relazione profonda fra aumento dell’insicurezza sociale dovuta alla crisi economica ed espansione di questo mercato. È necessario e anzi urgente affrontare in modo organico l’insieme di problematiche ad esso connesse, con una normativa che agisca sull’insieme delle conseguenze dell’attuale con-

formazione del mercato del gioco d’azzardo sull’assetto socio-economico e sanitario della popolazione.

La pericolosità sociale del gioco d’azzardo si riscontra principalmente in due campi, quello sanitario e quello della proliferazione e arricchimento delle mafie.

Dal punto di vista sanitario il fenomeno del gioco d’azzardo patologico (GAP), a cui talvolta ci si riferisce in maniera impropria con il termine « ludopatia », ha raggiunto in Italia proporzioni allarmanti. Tale patologia è riconosciuta dall’Organizzazione mondiale della sanità (OMS) già dagli anni ’80. Purtroppo in l’Italia, a differenza di altri Paesi, non si è ancora recepita l’indicazione di questa istituzione che definisce il GAP « una forma morbosa chiaramente identificata e che, in assenza di misure idonee d’informazione e prevenzione, può rappresentare, a causa della sua diffusione, un’autentica malattia sociale ».

La patologia si manifesta quando l'aspetto ludico scende in secondo piano rispetto all'impulso di giocare, alla necessità di rischiare, di riprovare e tentare la sorte anche di fronte a perdite spropositate e devastanti.

Tale atteggiamento, conosciuto come *gambling*, rappresenta un comportamento compulsivo e presenta le stesse dinamiche, pur in assenza di uso di sostanze, di altre forme di dipendenza patologica come la tossicodipendenza, il tabagismo e l'alcolismo.

Siamo di fronte, quindi, a un disturbo propriamente psicopatologico, una forma di dipendenza che porta il soggetto a ripetere il gesto del gioco, ad avere un'imperativa necessità di giocare, e al quale l'astensione dal gioco provoca sofferenza.

Secondo il Centro nazionale delle ricerche, che ha effettuato un'analisi dei dati IPSAD (*Italian Population Survey on Alcohol and other Drugs*) 2010-2011, nel nostro Paese il 42 per cento delle persone comprese tra i 15 e i 64 anni (circa 17 milioni di persone) ha giocato almeno una volta nell'ultimo anno. Tra queste, 2 milioni circa corrono il rischio di incorrere in questa patologia, mentre sono quasi 1 milione coloro che possono essere già considerati giocatori d'azzardo patologici, o ad alto rischio di diventarlo. Per il CENSIS « le dipendenze da gioco d'azzardo sono cresciute enormemente in questi ultimi anni, riducendo progressivamente anche la loro connotazione di genere: con un meccanismo potente di rinforzo reciproco è aumentata l'accessibilità al gioco, la proporzione dei giocatori insieme all'incidenza delle forme patologiche o problematiche » (Rapporto CENSIS 2011, « La crescente sregolazione delle pulsioni »).

Che il fenomeno riguardi soprattutto quelle fasce di reddito più colpite dalla crisi economica ce lo confermano i dati EURISPES che mostrano la relazione inversamente proporzionale fra investimento nel gioco e reddito familiare: giocano il 47 per cento degli indigenti, il 56 per cento degli appartenenti al ceto medio-basso, il 66 per cento dei disoccupati. Ed è soprattutto fra queste fasce della popolazione che

colpisce di più la compulsione al gioco: secondo quanto emerge dal progetto di ricerca coordinato dal CODACONS per l'Amministrazione autonoma dei Monopoli di Stato (AAMS) « Il gioco d'azzardo — Le ludopatie » del 2010, il 43 per cento dei casi problematici è rappresentato proprio da operai, impiegati, pensionati e disoccupati. La malattia colpisce principalmente gli *over 65*, il cui numero è superiore a quello dei giovani tra 18 e 24 anni, anch'essi fra i più colpiti, e si conferma la tendenza, già in precedenza rilevata, della prevalenza della popolazione più anziana in questa preoccupante statistica.

Purtroppo in Italia, ad oggi, la sindrome da GAP non è riconosciuta dallo Stato, rendendo di fatto impossibile ai soggetti colpiti l'accesso a strutture pubbliche e negando ai giocatori patologici il diritto a essere accolti presso strutture residenziali. Ne deriva che al giocatore compulsivo non è garantito il diritto alla cura come nel caso delle « dipendenze » riconosciute dalla legge, ai sensi dell'articolo 32 della Costituzione. Gli si nega il diritto alla cura, il diritto al mantenimento del posto di lavoro, il diritto a giorni di assenza dal lavoro per ricevere le cure necessarie e il diritto a fruire degli altri benefici riconosciuti dalla legge per le patologie da dipendenza. Per ovviare a questa situazione di estrema difficoltà e disparità di diritti, la presente proposta di legge intende introdurre nell'ordinamento dello Stato il riconoscimento di tale patologia e la sua inclusione nei livelli essenziali di assistenza (LEA).

Dagli studi effettuati, i cui risultati sono stati presentati anche in alcune relazioni approvate all'unanimità dalla Commissione parlamentare di inchiesta sul fenomeno della mafia e sulle altre associazioni criminali della XVI legislatura, risulta evidente che il rapporto tra fasce sociali di reddito e d'età e la diffusione della dipendenza da gioco d'azzardo — come sottolineato, sono a rischio soprattutto le fasce meno abbienti, i più giovani e i più anziani — può essere riferito alla sempre maggiore incentivazione alla partecipazione ai giochi di tutte le categorie sociali, in particolar modo di quelle più

deboli, le quali vengono indotte a ricercare nel gioco d'azzardo «un benessere effimero che invece di migliorare la loro condizione di vita finisce con il costituire una vera e propria aggressione dei beni e dei patrimoni delle famiglie, intaccando i portafogli prima ancora della salute dei giocatori»; inoltre viene riconosciuto che la progressiva diffusione del fenomeno ha le sue radici nella variegata e sempre crescente offerta, nell'aumento dell'esposizione pubblicitaria improntata su messaggi ingannevoli, studiati per indurre a credere che il gioco d'azzardo sia divertente ed eccitante e che sia un sistema per fare soldi in modo facile (Doc. XXIII n. 3, della Camera dei deputati – Relazione sui profili del riciclaggio connessi al gioco lecito e illecito, approvata il 17 novembre 2010; Doc. XXIII, n. 8, della Camera dei deputati – Relazione sul fenomeno delle infiltrazioni mafiose nel gioco lecito e illecito, approvata il 20 luglio 2011).

Quasi tutti i Governi hanno incentivato il gioco d'azzardo attraverso la legalizzazione di forme sempre nuove e maggiormente diffuse dello stesso, senza apportare allo stesso tempo interventi normativi volti a regolare la diffusione del fenomeno: nel 1997 viene inserita la doppia giocata di Lotto e Superenalotto e le sale scommesse; nel 1999 il Bingo; nel 2003, attraverso interventi presenti nella legge finanziaria, vengono legalizzate le *slot machine*; con la legge finanziaria del 2005 vengono introdotte la terza giocata del Lotto, le scommesse Big Match e le scommesse *online*; nel 2006 vedono la luce i nuovi corner e punti gioco per le scommesse; tra il 2007 e il 2008 vengono promossi nuovi giochi tramite tecnologie di comunicazione di ampia diffusione (*sms* e digitale terrestre); dall'agosto 2008 è reso legale il gioco d'azzardo *online* (con alcune limitazioni); dal 2008 al 2011 numerose sono state le disposizioni legislative che hanno riguardato soprattutto le concessioni per la raccolta dei giochi, tenendo conto che i concessionari delle *slot machine* sono considerati, dal 2004, esattori per conto dello Stato: l'articolo 30-*bis* del decreto-legge 29 novembre 2008, n. 185,

convertito, con modificazioni, dalla legge 28 gennaio 2009, n. 2, con il quale è stato introdotto il prelievo erariale unico ha previsto aliquote diversificate (dal 12,6 per cento all'8 per cento) per scaglioni di raccolta delle somme giocate rispetto alle percentuali incidenti sulla raccolta effettuata nel 2008; la legge 7 luglio 2009, n. 88 (legge comunitaria 2008), ha fissato alcune prescrizioni, in adeguamento al diritto comunitario, circa l'esercizio del gioco *online*; con il decreto-legge 28 aprile 2009, n. 39, convertito, con modificazioni, dalla legge 24 giugno 2009, n. 77, vengono create le nuove lotterie a estrazione istantanea, i nuovi giochi numerici a totalizzazione nazionale con estrazioni giornaliere (*win for life*), i giochi *online* senza limitazioni (giochi di sorte a quota fissa, quindi anche roulette, gioco dei dadi e altri) e i giochi di carte non organizzati in tornei di giocatori (come le partite a *poker* in solitario con il *computer*); la legge di stabilità per il 2011 interviene per rafforzare l'azione di contrasto al gioco gestito e praticato in modo illegale e per tutelare i consumatori, in particolar modo per tutelare i minori di età e per recuperare base imponibile e gettito, a fronte di fenomeni di elusione e di evasione fiscale, predisponendo un programma straordinario di controlli da parte dell'AAMS, con l'ausilio della Società italiana autori ed editori e della Guardia di finanza; ma allo stesso tempo promuove l'aumento dell'offerta dei giochi; tra le manovre economiche aggiuntive alla legge di stabilità 2011, il decreto-legge 13 agosto 2011, n. 138, convertito, con modificazioni, dalla legge 14 settembre 2011, n. 148, introduce un'ulteriore gamma di giochi, tra cui nuove lotterie, anche a estrazione istantanea, nuove modalità di gioco del Lotto, nuove modalità dei giochi numerici a totalizzazione nazionale, variazioni dell'assegnazione della percentuale della posta di gioco a montepremi, ovvero a vincite in denaro, del prelievo erariale unico e della percentuale dei compensi per l'attività di gestione. L'introduzione di nuovi giochi e la variazione del prelievo erariale hanno lo scopo dichiarato di conseguire maggiori entrate con integrale attribuzione al bilancio dello Stato

(da cui ci si attendeva un'entrata di circa 1.500 milioni di euro annui a decorrere dall'anno 2012). Infine, nell'estate del 2011, segue l'introduzione di nuove tipologie di giochi che vanno ad aggiungersi alla già vasta gamma di giochi *online* offerti dai Monopoli di Stato, come il *poker cash game* e i giochi da casinò *online*. Quest'ultimo, partito a giugno 2011 con ben 200 siti, ha fatto registrare un totale di incassi che tocca i 10 miliardi di euro, praticamente il doppio dell'anno precedente per questa tipologia di giochi.

Le conseguenze di queste scelte sono state evidenziate da alcuni studi, tra cui l'indagine «L'Italia in gioco – Percorsi e numeri della fortuna» (EURISPES, 2009), da cui risulta che già nel 2009 erano ben 35 milioni gli italiani coinvolti nel gioco lecito. A questi dobbiamo aggiungere l'ampia fascia di popolazione che cade nelle maglie del gioco illegale, i cui consumatori, anche se non contemplati dalle statistiche ufficiali, forniscono buona parte dell'indotto nascosto del business dei giochi (criminalità organizzata, usura, estorsione, riciclaggio). Secondo dati della società di consulenza GBGC, nel 2011 il mercato mondiale dei giochi d'azzardo ha raccolto, al netto dei premi erogati, 417 miliardi di euro (con un incremento del 5,6 per cento rispetto al 2010). Di questi il 29 per cento provengono dall'Europa e ben il 4,4 per cento dall'Italia. Secondo il Coordinamento nazionale gruppi per giocatori d'azzardo (CONAGGA), siamo il primo mercato al mondo nel «gratta e vinci» con il 19 per cento dei biglietti venduti nel 2010; abbiamo il triplo dei terminali di video lotteria, a livello pro capite, degli Stati Uniti, e rappresentiamo il 23 per cento del mercato mondiale del gioco *online*, il tutto con l'1 per cento della popolazione mondiale.

Il mercato del gioco d'azzardo legale in Italia, che ha superato nel 2012 gli 88 miliardi di euro – e a cui andrebbero aggiunti almeno 10 miliardi per quello illegale – costituisce, secondo un recente rapporto dell'associazione Libera («Azzardopoli, il paese del gioco d'azzardo», 2012), la terza impresa del Paese.

È in questo panorama che trova facile terreno di infiltrazione la criminalità organizzata, soprattutto grazie alla carente normativa in merito di concessioni e autorizzazioni, situazione che rende difficoltosa una reale attività di controllo sul territorio. Secondo la Procura nazionale antimafia, 'ndrangheta, camorra, cosa nostra, criminalità pugliese e sarda sono tutte coinvolte nel gioco d'azzardo.

Si tratta di un mercato ricchissimo per le cosche e che frutta al crimine organizzato introiti enormi. Secondo Beppe Pisanu, Presidente della Commissione parlamentare di inchiesta sul fenomeno della mafia e sulle altre associazioni criminali nella XVI legislatura, che – come accennato – ha realizzato un approfondito lavoro sul tema del gioco d'azzardo, i proventi ottenuti dalla criminalità organizzata per mezzo del controllo del gioco d'azzardo legale e illegale assommano a quasi 80 miliardi di euro all'anno, e «per ogni euro incassato dallo Stato, la criminalità organizzata ne incassa altri 8 considerando il gioco lecito e illecito».

Secondo l'associazione Libera, sono 41 i clan che gestiscono «i giochi delle mafie» in tutto il territorio italiano, facendo della criminalità organizzata «l'undicesimo concessionario occulto del Monopolio».

La criminalità organizzata ha concentrato la sua azione soprattutto nelle macchinette da gioco, essendo quelle che più facilmente possono sfuggire ai controlli. L'AAMS ha posto in essere alcune iniziative nel tentativo di contrastare il fenomeno, come l'ampliamento del portafoglio dei giochi per scoraggiare il gioco illegale e la realizzazione di un sistema di controlli tramite *microchip* collegati alla rete SOGELI, con lo scopo di verificare gli incassi di queste apparecchiature. Tali misure non hanno avuto grande esito, in quanto le organizzazioni criminali hanno messo in campo contromisure anche tecnologicamente avanzate per sottrarsi ai controlli.

Secondo quanto riporta il Cartello «Insieme contro il gioco d'azzardo» – «Insieme contro l'usura», il gioco d'azzardo rappresenta una vera e propria miniera d'oro a cui attinge a piene mani la crimi-

nalità organizzata. Le famiglie che rischiamo un indebitamento estremo per sua causa e, conseguentemente, divengono soggette al *racket* dell'usura, sono circa 3 milioni, ossia circa il 25 per cento delle famiglie italiane, percentuale che aumenta nel Mezzogiorno, dove raggiunge il 30 per cento.

Le relazioni approvate dalla Commissione parlamentare di inchiesta sul fenomeno della mafia e sulle altre associazioni criminali nella XVI legislatura, a cui abbiamo fatto riferimento precedentemente, hanno delineato un quadro allarmante del settore del gioco, evidenziando le gravi implicazioni sociali ed economiche causate da tale fenomeno. Da quanto ivi esposto risulta come « il settore del gioco costituisca il punto di incontro di plurime, gravi distorsioni dell'assetto socio-economico quali, in particolare, l'esposizione dei redditi degli italiani a rischio di erosione; l'interesse del crimine organizzato; la vocazione allo spasmodico arricchimento di taluni concessionari che operano, sovente, in regime di quasi monopolio; il germe di altri fenomeni criminali come usura, estorsione, riciclaggio; infine, la sottrazione di ingenti risorse destinate ».

Viene inoltre messo in evidenza il rapporto tra la crescita delle somme raccolte tramite i giochi legalizzati e i relativi benefici erariali: tra il 2003 e il 2010 il volume monetario raccolto è stato complessivamente di 309 miliardi di euro, con il comparto delle scommesse sportive e dei giochi pubblici che ha rappresentato il settore trainante. I volumi di raccolta aumentano a un tasso medio annuo sempre crescente: tra il 2003 e il 2009 si passa da circa 15 miliardi a circa 54 miliardi di euro, si raggiunge la cifra di circa 61 miliardi di euro nel 2010 e nel 2011 si arriva a quasi 80 miliardi di euro, superando la proiezione dell'AAMS (nota dell'AAMS del 3 giugno 2011) che prevedeva appena il superamento della soglia dei 70 miliardi. Già nel 2012, la raccolta complessiva dei giochi d'azzardo legali ha sfiorato i 90 miliardi di euro. Il *trend* di crescita degli incassi registrato negli ultimi anni è frutto dell'offerta sempre più differenziata (lotterie ad estra-

zione istantanea, gioco del Lotto, scommesse sportive, gioco d'azzardo, *slot machine*, *videolottery*, giochi *online*), dove l'incidenza maggiore è quella degli apparecchi di intrattenimento, cui fa seguito la lotteria istantanea, con corrispondenti decrementi per gli altri giochi. Tuttavia, nonostante la crescita esponenziale del settore tramite le nuove offerte di giochi, che hanno registrato una notevole impennata specialmente come risultato delle recenti manovre finanziarie, non si è registrato a oggi un parallelo incremento delle entrate nelle casse dello Stato, dato che risulta evidente soprattutto se si opera una comparazione fra il fatturato e il volume d'affari generato, e le minori entrate effettive per lo Stato: nel 2006, su 35,2 miliardi di euro raccolti, 6,7 miliardi sono andati nelle casse dell'Erario (il 19 per cento) mentre i proventi della filiera del gioco sono ammontati a 5,4 miliardi di euro; nel 2007, su un volume di affari di 42,1 miliardi di euro, le entrate dello Stato sono state di 7,2 miliardi (il 17,1 per cento) e i proventi per l'industria del gioco hanno raggiunto i 5,9 miliardi; nel 2008, su 47,5 miliardi di euro raccolti, lo Stato ne ha incassati 7,7 (il 16,3 per cento) contro un guadagno complessivo del settore di 7,2 miliardi di euro; nel 2009 su 54,4 miliardi di euro movimentati, 8,8 miliardi (il 16,1 per cento) sono andati all'Erario e 8 miliardi alla filiera; nel 2010, sui 61,4 miliardi di euro movimentati, sia le entrate fiscali sia i guadagni del settore sono ammontati a 8,7 miliardi (il 14,1 per cento); nel 2011 il volume monetario movimentato dalla filiera dei giochi ha raggiunto i 79,9 miliardi di euro, di cui 8,8 miliardi sono andati all'Erario (l'11 per cento), mentre i guadagni della filiera del gioco hanno raggiunto i 9,6 miliardi di euro; infine, nel 2012, su 88,5 miliardi di euro, solo 8 miliardi (il 9 per cento) hanno preso la via delle casse dello Stato, mentre sono stati 9,3 i miliardi fatturati dall'industria del gioco.

All'erosione delle percentuali incassate dall'Erario bisogna aggiungere le spese necessarie per la cura della dipendenza da gioco d'azzardo, che per le centinaia di migliaia di cittadini attualmente in queste

condizioni ammontano a cifre comprese tra i 5 e i 6 miliardi di euro annui. Bisogna tener conto, inoltre, anche dei costi sociali legati alla diffusione della sindrome GAP, soprattutto tra i giovani e i pensionati, con il conseguente indebitamento e l'erosione dei patrimoni delle famiglie, che di conseguenza divengono più facilmente soggette al rischio di cadere nelle maglie del *racket* dell'usura.

Nel ricercare le cause di questa situazione, dobbiamo purtroppo verificare che la crescita della spesa degli italiani per il gioco d'azzardo, che rappresenta un fenomeno altamente degenerativo, è stata incoraggiata dallo Stato il quale, al fine di assicurarsi maggiori introiti fiscali (senza peraltro ottenere gli effetti desiderati), ha attivamente esercitato un condizionamento sui cittadini, resi più vulnerabili dalla crisi economica, spingendoli a credere di poter trovare nel gioco una via d'uscita alle proprie situazioni di difficoltà.

Un altro capitolo relativo alle distorsioni poste in essere da questo enorme mercato riguarda i rapporti, abbastanza oscuri, fra il mondo politico e quello del gioco. In una relazione intitolata « Dossier su gioco d'azzardo e politica, poche luci e molte ombre », presentata al Senato l'11 febbraio 2013 dal presidente del CONAGGA Matteo Iori, vengono evidenziati intrecci fra ampie parti del mondo della politica e società che gestiscono il mercato dei giochi, intrecci i cui risvolti rappresentano un'ulteriore motivazione perché il Parlamento si attivi in modo rapido e incisivo sulla materia.

L'attuale sistema normativo in materia di giochi, in particolare quello sanzionato-

rio e le relative misure di controllo delle attività illegali, ha dimostrato di essere estremamente carente e inadeguato nel controllare, contrastare e sanzionare il fenomeno, la cui diffusione ha raggiunto contorni preoccupanti e che porta con sé conseguenze economiche e sociali sempre più gravi. Occorre intervenire con misure efficaci, in grado di affrontare sia le conseguenze dell'espandersi delle forme di dipendenza patologica da gioco, sia il costante ampliamento delle proposte di gioco, la moltiplicazione degli spazi, fisici e virtuali, e gli effetti delle campagne pubblicitarie che molte volte veicolano messaggi ingannevoli attraverso spot televisivi, quotidiani, riviste e cartellonistica pubblicitaria. Occorre agire in modo rapido e deciso per fornire lo Stato di strumenti normativi e operativi che permettano di contrastare l'intreccio sempre più perverso tra esercizio delle attività di gioco legalizzate e penetrazione della criminalità organizzata, riciclaggio di denaro sporco e *racket* dell'usura. Oltre la predisposizione di nuove misure più efficienti in materia di prevenzione e di repressione del gioco d'azzardo illegale, risulta evidente la necessità di approntare una regolazione più stringente anche per il gioco legale, procedendo parallelamente nella riforma dei sistemi sanzionatorio e di verifica.

È sulla base di tali considerazioni che abbiamo formulato la presente proposta di legge, con la speranza e l'ambizione di affrontare in modo organico i maggiori fattori di rischio connessi al fenomeno, introducendo innovazioni legislative in grado di incidere positivamente sui diversi aspetti che il settore dei giochi comporta.

## PROPOSTA DI LEGGE

## Art. 1.

*(Oggetto e finalità)*

1. La presente legge introduce misure volte ad assicurare:

*a)* la tutela, la cura e la riabilitazione dei soggetti affetti da gioco d'azzardo patologico, definiti ai sensi dell'articolo 2, e dei loro familiari;

*b)* la prevenzione del gioco d'azzardo patologico, anche attraverso idonee iniziative di informazione e di sensibilizzazione sui fattori di rischio del gioco d'azzardo, con particolare attenzione alla tutela dei minori e dei soggetti vulnerabili.

## Art. 2.

*(Definizioni)*

1. Sono considerati affetti da dipendenza da gioco d'azzardo patologico, 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.

2. Sono considerati « giocatori problematici » quei soggetti che, pur non manifestando i sintomi della dipendenza, mostrano un comportamento di gioco compulsivo, tale da far prevedere il rischio di una sua evoluzione verso la patologia.

3. Sono considerati « soggetti vulnerabili » le persone che, per caratteristiche psico-fisiche e ambientali, hanno maggiori probabilità, se stimolate, di sviluppare una dipendenza da gioco d'azzardo, quali i soggetti alcolodipendenti o tossicodipendenti, i pazienti psichiatrici e le persone a rischio di indebitamento.

## Art. 3.

*(Livelli essenziali di assistenza per la cura del gioco d'azzardo patologico e relativa certificazione)*

1. Il Servizio sanitario nazionale, attraverso i servizi per le dipendenze patologiche istituiti dalle regioni, garantisce alle persone con dipendenza patologica da gioco d'azzardo interventi di prevenzione, cura e riabilitazione ambulatoriale, semiresidenziale e residenziale, secondo quanto previsto dagli articoli 28 e 35 del decreto del Presidente del Consiglio dei ministri 12 gennaio 2017, recante «Definizione e aggiornamento dei livelli essenziali di assistenza, di cui all'articolo 1, comma 7, del decreto legislativo 30 dicembre 1992, n. 502».

2. La certificazione di diagnosi di gioco d'azzardo patologico dà diritto all'esenzione dalla compartecipazione al costo della spesa sanitaria, limitatamente alle prestazioni correlate al trattamento della patologia.

3. Nell'ambito del sito *internet* istituzionale del Ministero della salute è dedicata una specifica sezione alle informazioni sul trattamento della patologia, sulle strutture a cui rivolgersi, suddivise per zona di residenza, e sulle reti di servizi pubblici nonché sul numero verde nazionale istituito ai sensi dell'articolo 6.

## Art. 4.

*(Informazione ed educazione sui fattori di rischio del gioco d'azzardo)*

1. Il Ministero dell'istruzione, dell'università e della ricerca, d'intesa con il Ministero della salute, sentito l'Osservatorio per il contrasto della diffusione del gioco d'azzardo e il fenomeno della dipendenza grave, istituito ai sensi dell'articolo 1, comma 133, quarto periodo, della legge 23 dicembre 2014, n. 190, predispone campagne di informazione e promuove progetti di educazione sui fattori di rischio connessi al gioco d'azzardo nelle scuole di ogni ordine e grado. Nella programmazione delle attività formative, gli istituti scolastici di ogni

ordine e grado si avvalgono della collaborazione delle istituzioni locali e dei servizi territoriali del Servizio sanitario nazionale, anche attraverso la partecipazione alle attività di esperti operatori del settore delle dipendenze.

2. Il Ministero della salute, su proposta dell'Osservatorio di cui al comma 1, predispone apposite campagne di informazione e sensibilizzazione rivolte ai cittadini finalizzate:

a) ad aumentare la conoscenza sui fenomeni di dipendenza correlati al gioco d'azzardo nonché sui rischi che ne derivano per la salute;

b) a pubblicizzare la sezione del sito *internet* di cui all'articolo 3, comma 3, nonché analoghi strumenti presenti nei siti *internet* delle regioni;

c) a promuovere la conoscenza del numero verde nazionale di cui al successivo articolo 6 e di eventuali numeri verdi regionali dedicati ai soggetti affetti da gioco d'azzardo patologico e ai loro familiari;

d) a promuovere la consapevolezza delle reali possibilità di vincita nel gioco d'azzardo, del rischio di perdite economiche e d'indebitamento, nonché delle possibili conseguenze di carattere legale che tale rischio comporta;

e) ad informare i genitori e le famiglie sui programmi di filtraggio e blocco dei giochi *online*;

f) a diffondere la conoscenza del logo identificativo *no slot* di cui all'articolo 11.

#### Art. 5.

*(Codice etico di condotta degli esercenti e dei concessionari di giochi con vincite in denaro)*

1. Le associazioni di categoria rappresentative degli esercenti e dei concessionari abilitati all'offerta pubblica di giochi con vincite in denaro devono dotarsi, entro centottanta giorni dalla data di entrata in vigore della presente legge, di un codice etico di condotta contenente le linee guida

e le buone prassi alle quali gli stessi esercenti devono attenersi allo scopo di contenere eventuali comportamenti di gioco a rischio, di individuare i giocatori problematici e di intervenire fornendo loro una prima assistenza di carattere informativo e orientativo.

Art. 6.

*(Misure per la tutela dei minori e per l'aiuto ai giocatori problematici)*

1. All'articolo 24, comma 21, del decreto-legge 6 luglio 2011, n. 98, convertito, con modificazioni, dalla legge 15 luglio 2011, n. 111, le parole: «da euro cinque mila a euro venti mila» sono sostituite dalle seguenti: «da euro 10.000 a euro 30.000».

2. L'accesso agli apparecchi da intrattenimento e ai videogiochi, 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, è consentito esclusivamente mediante l'utilizzo della tessera sanitaria al fine di impedire l'accesso ai giochi da parte dei minori. La medesima disposizione si applica anche ai giochi *online* con vincite in denaro, fermi restando gli ulteriori adempimenti già previsti allo scopo di impedire l'accesso dei minori a tali giochi.

3. Entro centottanta giorni dalla data di entrata in vigore della presente legge, su tutti gli apparecchi di cui al comma 2 devono essere installati appositi meccanismi che ne blocchino il funzionamento in caso di mancato inserimento della tessera sanitaria.

4. Al fine di favorire le attività di prevenzione e contrasto del gioco d'azzardo patologico, gli apparecchi da intrattenimento di cui al comma 2 devono essere forniti di strumenti di rilevazione del comportamento di gioco nonché di strumenti di avviso finalizzati a favorire la piena consapevolezza del rischio in capo al giocatore. Tali strumenti devono rispettare la *privacy* del giocatore stesso e devono essere in grado di attivare canali comunicativi di immediato accesso per l'assistenza ai soggetti problematici, in modo da facilitare e

favorire l'accesso ai centri di assistenza sanitaria. Il Ministero della salute, con proprio decreto, da emanare entro sei mesi dalla data di entrata in vigore della presente legge, stabilisce le norme attuative finalizzate all'applicazione delle disposizioni del presente comma.

5. È istituito un numero verde nazionale, per le problematiche legate al gioco d'azzardo, denominato « TVNGA », affidato al Centro nazionale dipendenze e *doping* dell'Istituto superiore di sanità.

#### Art. 7.

*(Amministratore di sostegno)*

1. La persona affetta da gioco d'azzardo patologico che a causa di tale patologia si trovi nell'impossibilità, anche parziale o temporanea, di provvedere ai propri interessi, può essere assistita, ai sensi dell'articolo 404 del codice civile, da un amministratore di sostegno nominato dal giudice tutelare del luogo in cui essa ha la residenza o il domicilio.

2. Per quanto concerne le modalità e le procedure relative all'intervento dell'amministratore di sostegno di cui al comma 1, si applicano le disposizioni del capo II del titolo XII del libro primo del codice civile.

#### Art. 8.

*(Etichettatura dei tagliandi  
delle lotterie istantanee)*

1. I tagliandi delle lotterie istantanee devono contenere messaggi in lingua italiana su entrambi i lati, indicati a stampa e in modo da coprire almeno il 25 per cento della corrispondente superficie, recanti avvertenze relative ai rischi e ai danni connessi al gioco d'azzardo.

2. Con decreto del Ministero della salute, sentito l'Osservatorio per il contrasto della diffusione del gioco d'azzardo e il fenomeno della dipendenza grave, entro sessanta giorni dalla data di entrata in vigore della presente legge, sono stabiliti il contenuto delle avvertenze di cui al comma

1 e le caratteristiche grafiche con cui deve essere stampato il relativo testo.

3. I tagliandi delle lotterie istantanee devono in ogni caso riportare, su entrambi i lati e con dimensioni adeguate, e comunque tali da assicurarne l'immediata visibilità, almeno le seguenti diciture:

- a) « Questo gioco nuoce alla salute »;
- b) « Questo gioco provoca dipendenza »;
- c) « Questo gioco può ridurti in povertà »;
- d) « Questo gioco è vietato ai minori di 18 anni »;
- e) « Questo è un gioco d'azzardo e provoca dipendenza ».

4. I tagliandi delle lotterie istantanee devono inoltre riportare l'indicazione del numero verde nazionale per le problematiche legate al gioco d'azzardo (TVNGA) di cui al comma 5 dell'articolo 6.

5. I tagliandi delle lotterie istantanee prodotti fino alla data di entrata in vigore della presente legge possono essere posti in vendita anche successivamente a tale data, per un periodo massimo di dodici mesi.

6. Resta fermo quanto previsto dall'articolo 7, comma 5, del decreto-legge 13 settembre 2012, n. 158, convertito, con modificazioni, dalla legge 8 novembre 2012, n. 189, in materia di avvertenze sui rischi derivanti dal gioco d'azzardo patologico.

#### Art. 9.

*(Divieto di propaganda pubblicitaria dei giochi con vincita in denaro)*

1. È vietata qualsiasi forma, diretta o indiretta, di propaganda pubblicitaria, di comunicazione commerciale, di sponsorizzazione e di promozione di marchi o prodotti di giochi con vincite in denaro, offerti in reti di raccolta fisiche oppure *online*.

2. In caso di violazione del divieto di cui al comma 1 si applica la sanzione amministrativa pecuniaria del pagamento di una somma da 50.000 a 500.000 euro. La sanzione è irrogata al soggetto che commisiona la propaganda pubblicitaria, la co-

municazione commerciale, la sponsorizzazione o la promozione, al soggetto che l'effettua, nonché al proprietario del mezzo con il quale essa è diffusa.

3. I proventi derivanti dall'applicazione delle sanzioni di cui al comma 2 del presente articolo sono destinati alla prevenzione, alla cura e alla riabilitazione delle patologie connesse alla dipendenza da gioco d'azzardo, ai sensi dell'articolo 1, comma 133, della legge 23 dicembre 2014, n. 190.

#### Art. 10.

*(Obblighi relativi ai luoghi in cui si svolgono attività di gioco d'azzardo)*

1. In deroga all'articolo 51, comma 1, lettera *b*), della legge 16 gennaio 2003, n. 3, nei luoghi in cui si svolgono attività di gioco d'azzardo è sempre vietato consumare bevande alcoliche e fumare, anche in presenza di impianti per la ventilazione e il ricambio di aria. Tale divieto è esteso anche alle sigarette elettroniche.

#### Art. 11.

*(Logo identificativo « no slot »)*

1. I pubblici esercizi e i circoli privati che eliminano o non installano apparecchi per il gioco lecito 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, possono richiedere ai comuni il rilascio in uso del logo identificativo « no slot ».

2. Con apposito decreto da emanare entro sei mesi dalla data di entrata in vigore della presente legge, il Ministero della salute, su proposta dell'Osservatorio per il contrasto della diffusione del gioco d'azzardo e il fenomeno della dipendenza grave, definisce le condizioni per il rilascio in uso del logo identificativo, nonché per la revoca del suo utilizzo.

3. È fatto divieto ai concessionari di prevedere penalizzazioni od oneri a carico dei gestori e degli esercenti in caso di richiesta di rimozione degli apparecchi da gioco 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.

Art. 12.

*(Clausola di invarianza finanziaria)*

1. Dall'attuazione della presente legge non devono derivare nuovi o maggiori oneri per la finanza pubblica.

PAGINA BIANCA



\*18PDL0016520\*