

CAMERA DEI DEPUTATI N. 101

PROPOSTA DI LEGGE

D'INIZIATIVA DEI DEPUTATI

BINETTI, BUTTIGLIONE

Istituzione di un Osservatorio nazionale sulle dipendenze da gioco d'azzardo e disposizioni per la prevenzione, la cura e la riabilitazione della dipendenza da gioco d'azzardo patologico

Presentata il 15 marzo 2013

ONOREVOLI COLLEGHI! — In Italia continua il grande paradosso del gioco d'azzardo, non senza un'evidente responsabilità a livello governativo. Francesco Profumo, Ministro dell'istruzione, dell'università e della ricerca, afferma di voler lanciare in tutte le scuole una grande campagna per un'educazione al gioco responsabile. Renato Balduzzi, Ministro della salute, ha più volte annunciato di voler inserire le ludopatie nei livelli essenziali di assistenza, come le altre dipendenze. Mentre Andrea Riccardi, Ministro con delega alla lotta alle tossicodipendenze, ha più volte sottolineato l'aspetto pericoloso di questa nuova forma di dipendenza che ha un impatto devastante sulle famiglie. Potremmo definirlo il « fronte del no » alla dipendenza del gioco d'azzardo, un no intelligente, non proibizionista e orientato alla prevenzione e alla cura.

Tutti d'accordo, anche se finora abbiamo visto pochi risultati concreti e soprattutto sembra che sia mancata un'azione di rete tra tali Ministri.

Di tutt'altro avviso sembrano invece il Ministro dell'economia e delle finanze e quello dello sviluppo economico. Non si conoscono loro dichiarazioni sul tema, e almeno apparentemente, non sembrano prestare particolare attenzione al problema del gioco d'azzardo e alle sue gravi implicazioni sul piano sociale. Sono decisamente assorbiti da tutt'altre questioni. Ma evidentemente non è proprio così. Nonostante i molteplici segnali di allarme che evidenziando un fenomeno in crescita esponenziale imporrebbero una linea di prudente contenimento, assistiamo a un costante rilancio delle diverse iniziative

che girano intorno al gioco d'azzardo. Creatività, imprenditorialità e un deciso fiuto economico stanno facendo del *marketing* dell'azzardo un vero e proprio *boom*. Mentre si inventano nuovi giochi, si restaurano i vecchi, con operazioni di *maquillage* che li rendano sempre più attraenti. Il gioco d'azzardo non è un gioco, tanto più se pensiamo che si tratta di un vero e proprio monopolio di Stato. Il Governo, attraverso i giochi d'azzardo, punta a fare cassa, aumentando gli introiti che a vario titolo ne derivano; lo fa rinnovando le proposte, dilatando l'offerta, investendo in pubblicità, moltiplicando i punti di diffusione. Tattica e strategie sembrano in mano a un manipolo di esperti che aggiornano continuamente un *business plan* da decine e decine di milioni di euro. Eppure lo Stato sostiene di essersi imbarcato in questa impresa gigantesca con le migliori intenzioni del mondo: sottrarre il gioco alla criminalità organizzata e investire i proventi leciti di un gioco legale in iniziative ad alto valore sociale.

C'è il rischio, però, che gli effetti di questa operazione stiano davvero sfuggendo di mano ai suoi organizzatori e che l'operazione trasparenza, centrata su un'informazione chiara e capillare, stia dando luogo a una sorta di vendita porta a porta, offerta a condizioni speciali anche a chi non vuol comprare. Può sembrare infatti un paradosso, ma il gioco d'azzardo patologico (detto anche *pathological gambling*) è esploso in Italia subito dopo la legalizzazione dei giochi con incremento delle vincite in denaro. La crisi economica che il Paese sta attraversando è una tra le ragioni citate con maggiore frequenza per giustificare l'insorgere di questa nuova patologia. Il particolare momento di disagio sociale ed economico che stiamo attraversando ha accentuato il ricorso al « gioco » come fonte di possibile recupero di risorse finanziarie, anche da parte di inoccupati e di coloro che perdono il lavoro. Un modo per sognare e per non vedere cosa accade intorno, una possibile evasione che inizialmente sembra a costo zero: un « gratta e vinci » non si nega a nessuno e nei supermercati o alle poste

offrono la magica schedina in cambio del resto.

Una delle ultime iniziative, supportata da una forte pubblicità, è *Eurojackpot*. A promuoverlo è la SISAL, che ha invaso le strade con maxi cartelloni, gli spettacoli televisivi di tutti i canali e che ha riempito i giornali con annunci a tutta pagina a caratteri cubitali: « Sette Paesi in un unico *Jackpot* milionario » che, in basso a destra, in caratteri minuscoli, riportano lo *slogan*: « Gioca il giusto ». Cosa sia il giusto, però, è decisamente ambiguo, anche a livello governativo: crescono le vittime del gioco d'azzardo ma nello stesso tempo crescono gli investimenti dello Stato per diffonderlo secondo una logica decisamente schizofrenica. Il nuovo gioco d'azzardo, creato a livello europeo, induce false speranze e nuove dipendenze, fa leva sulla promessa di vincite milionarie, disponibili ogni venerdì, giusto prima che inizi il fine settimana, ed è facilmente accessibile a tutti i cittadini europei. In Europa siamo tutti uguali davanti a *Eurojackpot*, non ci sono differenze di *spread*, né di lingua, né di abilità calcistica. Tutti pazzi per *Eurojackpot*. Esso ha una pubblicità accattivante e ingannevole che, mentre cerca nuovi clienti, punta a fidelizzare quanti potrebbero essersi stancati di giochi ormai superati ma, soprattutto, di vincite sempre annunciate e mai arrivate.

Anche lo *slogan* « Gioca il giusto », che accompagna la pubblicità di *Eurojackpot*, appare difficile da condividere: cos'è il « giusto » quando l'Europa sta attraversando una delle crisi economiche più pesanti degli ultimi decenni? Di certo non abbiamo bisogno di spingere a giocare giovani disoccupati, anziani in difficoltà e casalinghe che non riescono a far quadrare il loro bilancio. A tutti si promette di vincere facile, di vincere prima e di più, di vincere « europeo ». Sarebbe ora di mettere uno *stop* definitivo a questa nuova ingannevole pubblicità perché l'unica cosa certa è che giocando di più si può perdere di più.

Sono dieci anni che il gioco d'azzardo è diventato in Italia un « affare di Stato », gestito legalmente dall'Amministrazione

autonoma dei monopoli di Stato (AAMS) del Ministero dell'economia e delle finanze. Da allora c'è stato un incremento esponenziale delle offerte di gioco: dall'aumento delle estrazioni del lotto, ai nuovi giochi come il superenalotto o alle nuove modalità di gioco come i « gratta e vinci », il *Win for life*, o il « 10 e lotto ». Di conseguenza c'è stato un aumento dei soldi spesi dagli italiani per giocare, passati in soli dieci anni dai 17,32 miliardi di euro agli attuali 80 miliardi di euro. In questo modo l'Italia è diventata il secondo Paese al mondo per rischio da gioco d'azzardo.

Nei confronti del gioco d'azzardo lo Stato oscilla tra un atteggiamento imprenditoriale, con cui cerca di ricavare il massimo profitto possibile dalla sua posizione di monopolio, e un atteggiamento di tipo educativo, che punta sulla prevenzione come fattore deterrente. Se e quando questa seconda opzione fallisce, scatta l'approccio terapeutico, che tenta di recuperare i pazienti affetti da ludopatia. Ma il *marketing* del gioco d'azzardo, a conti fatti, si sta rivelando più efficace della formazione: aggressivo e incisivo il primo, timida e impacciata la seconda, ancora ai blocchi di partenza la terapia. Lo *spread* tra *marketing* e formazione si sta allargando, a scapito della seconda, con effetti deleteri sul piano della salute dei giocatori. Sono moltissime le persone che in Italia stanno rovinando se stesse e le loro famiglie a causa del gioco e lo Stato non può ignorare il problema, assumendo a giorni alterni atteggiamenti contraddittori.

L'informazione sul gioco d'azzardo si intreccia ambiguamente con la sua promozione, per cui un primo passo importante dovrebbe essere quello del controllo e del monitoraggio della pubblicità, vietando la pubblicità ingannevole soprattutto se rivolta ai soggetti più facilmente manipolabili, come gli adolescenti. Di fatto la pubblicità, parlando alla parte emotiva e meno razionale dell'uomo, mette in azione un pensiero magico che insinua in modo subdolo e aggressivo messaggi ingannevoli sulle reali possibilità di vincere, per cui in assenza di un pensiero critico diventa facile

credere, o per lo meno sperare, di vincere. Magari ci si illude che si giocherà soltanto fino alla prima vittoria, senza sapere che sarà proprio la vittoria a creare il circolo vizioso della dipendenza, rilanciando la speranza magica nella grande vittoria. Non a caso tra i biglietti vincenti la maggioranza offre un importo simile al costo del biglietto, proprio ed esclusivamente per convincere l'incauto utente a continuare a giocare. La presenza del pensiero magico è predominante nella vita infantile, ma la sua persistenza in età adulta è giustificata almeno da tre fattori: il desiderio di riconoscere un spazio adeguato ad emozioni e a sentimenti; il bisogno di non ridurre la realtà a pura razionalità; la convinzione di poter controllare la realtà e quindi, la convinzione che la fortuna prima o poi debba stare dalla propria parte. Un retropensiero fortissimo nei giocatori, soprattutto in quelli ad alto rischio patologico, suggerisce, con apparente oggettività, che non si può continuare sempre a perdere.

I grandi gestori del gioco d'azzardo, che hanno interesse a continuare a guadagnare, conoscono questi meccanismi che sono alla base della natura umana e li utilizzano per incentivare, con messaggi e campagne pubblicitari, un consumo di gioco da cui trarre profitti, facendone crescere sempre di più il volume, sia perché aumenta il numero dei giocatori, sia perché i giocatori giocano somme sempre più alte. C'è un forte interesse per capire come si articolano i processi cognitivi, emozionali, motivazionali e decisionali implicati nella condotta di consumo, sia in fase iniziale che nella successiva evoluzione. In questo senso la dipendenza da gioco d'azzardo, definita come una dipendenza *sine materia*, presenta aspetti di particolare interesse.

Il piano legislativo e il gioco d'azzardo patologico.

Sul piano legislativo, nonostante siano stati presentati molti progetti di legge, non esiste ancora un quadro normativo di riferimento che definisca in modo chiaro il « gioco d'azzardo patologico » come un

problema di salute e che stabilisca la responsabilità della cura. La legge finanziaria 2011, al comma 70 dell'articolo 1, stabilisce per la prima volta con una « norma primaria » l'esistenza di « fenomeni di ludopatia conseguente a gioco compulsivo ». La legge mette in evidenza come sia indispensabile definire apposite « linee d'azione per la prevenzione, il contrasto e il recupero di fenomeni di ludopatia conseguente a gioco compulsivo ». Per il Servizio sanitario nazionale (SSN) questo significa individuare i servizi che se ne devono far carico e assumersi la responsabilità della cura. Attualmente, però, la prevenzione, la cura e l'assistenza alle persone con problemi di gioco d'azzardo patologico e ai loro familiari non è inserita nei livelli essenziali di assistenza (LEA), per cui tali soggetti non possono contare sui trattamenti opportuni, messi gratuitamente a loro disposizione dal SSN. In alcuni casi gli amministratori regionali, con la collaborazione di professionisti del settore, appartenenti alle aziende sanitarie locali (ASL) o al privato sociale (associazioni, comunità, gruppi di mutuo-aiuto eccetera) cercano di farsene carico. Solo alcune regioni, infatti, hanno cercato di venir incontro alla domanda di aiuto delle persone che presentano comportamenti compulsivi nel gioco d'azzardo per fronteggiare questo nuovo fenomeno sociale.

Il gioco d'azzardo patologico è stato per lungo tempo sottovalutato in ambito scientifico e clinico, facendo rientrare questa patologia nell'esclusivo ambito del « vizio ». Si è posta anche una scarsa attenzione sull'entità dei costi sociali che questa patologia comporta: le sue specifiche caratteristiche causano infatti pesanti conseguenze che gravano non solo sul giocatore ma anche sui suoi familiari, sia per gli aspetti puramente psico-patologici che per quelli economici e relazionali. La sensazione di costrizione nell'attività di gioco e il non poterne fare a meno sono gli indicatori di maggiore importanza per riconoscere se il gioco è entrato nel processo che la psicologia emozional-cognitiva definisce « loop disfunzionale », un vero e proprio « discontrollo degli impulsi ».

La persona affetta da gioco d'azzardo patologico tende a mentire o a giustificarsi basandosi sul bisogno di recuperare le somme perse e tende a vedere nel gioco la soluzione al problema che il gioco stesso ha causato. L'esigenza di recuperare le somme perse attiva processi mentali ed emotivi che si manifestano con una forte sensazione di tensione che sembra diminuire soltanto attraverso l'attività di gioco. È un circolo vizioso analogo a quello che si crea in tutte le forme di dipendenza, per cui l'astinenza dalla droga spinge a cercare la droga, che mentre soddisfa un bisogno ne crea contemporaneamente un altro di maggiore intensità. Più che di ludopatia occorrerebbe però parlare di gioco d'azzardo patologico. La gravità del gioco patologico può essere classificata con l'utilizzo di *test* specifici (*South Oaks Gambling Screen* – SOGS e *Canadian Problem Gambling Index* – CPGI) attraverso i quali è possibile identificare differenti livelli di compromissione: non problematico, problematico e patologico. Non bisogna dimenticare però che ci sono anche i « giocatori sociali », coloro che giocano per divertirsi, accettano di perdere il denaro puntato, non tornano a giocare per rifarsi e giocano secondo le loro possibilità.

Negli ultimi anni i bar sono andati riempiendosi di macchinette per giocare e solo grazie a un profondo senso sociale da parte di alcuni esercenti che, avendone compreso gli effetti deleteri, si sono ribellati alla presenza delle macchinette nei loro locali, è stato possibile limitare il fenomeno e circoscriverne gli effetti negativi. Ma dopo la rivolta degli esercenti contro il gioco d'azzardo, ora tocca ai comuni, che sono chiamati a gestire concretamente, nella quotidianità, i problemi legati al proliferare incontrollato di sale gioco e *slot machine* senza avere alcun potere regolativo, ispettivo e autorizzativo su di esse. I numeri parlano chiaro: a oggi sono 400.000 gli apparecchi automatici diffusi nel territorio e 14.000 le agenzie di raccolta delle scommesse, senza contare l'offerta di « alea » situata presso bar, ristoranti, alberghi e uffici postali. Il tutto autorizzato e controllato dall'AAMS, che

per sua stessa ammissione non ha il personale sufficiente per fare verifiche. Il risultato è che le amministrazioni comunali e provinciali e le ASL si trovano costrette a fare i conti con le ricadute sociali, economiche e urbanistiche del gioco d'azzardo patologico senza avere gli strumenti per affrontarle. Un vero problema di etica pubblica, che i comuni non possono gestire senza disporre di una normativa capace di garantire, da un lato, la libertà dei gestori nella loro attività imprenditoriale e, dall'altro, anche e soprattutto, le implicazioni che queste attività hanno sulla coesione sociale della comunità di cui sono responsabili.

Una valutazione approfondita e realistica dell'impatto delle iniziative volte a contrastare il gioco d'azzardo patologico non può esulare dall'esame degli aspetti etici in questione. La ragione principale è che entrano in gioco valori fondamentali sia nel campo dell'etica cosiddetta « privata » che nel campo dell'etica cosiddetta « pubblica ».

La presente proposta di legge consta di sei articoli e ha come obiettivo principale quello di istituire un Osservatorio nazionale sulle dipendenze da gioco d'azzardo per rendere più efficaci le iniziative che riguardano la prevenzione, la cura e la riabilitazione dei soggetti affetti da gioco d'azzardo patologico.

Nell'articolo 1 si definiscono le finalità della legge: la tutela, la prevenzione, la cura e la riabilitazione dei soggetti affetti da gioco d'azzardo patologico e dei loro familiari, nonché la protezione dei minori e dei soggetti vulnerabili.

Nell'articolo 2 si definisce chi sono i soggetti affetti da gioco d'azzardo patologico, attraverso una descrizione comportamentale: si tratta di soggetti che presentano sintomi o comportamenti clinicamente rilevanti legati alla perdita di controllo sul proprio comportamento di gioco d'azzardo. Di fatto si adotta la definizione dell'Organizzazione mondiale della sanità (OMS), che considera patologico il gioco d'azzardo quando il soggetto perde il controllo sul proprio comportamento e ciò crea in lui una forte coazione a ripetere

un vero e proprio comportamento compulsivo, tale da arrecare un grave deterioramento della sua personalità assimilabile ad altre dipendenze, quali la tossicodipendenza e l'alcolismo.

Nell'articolo 3 si afferma l'assoluta necessità di includere il gioco d'azzardo patologico nei LEA, per cui occorre un'adeguata certificazione diagnostica. In tal modo i disturbi e le complicanze derivanti da gioco d'azzardo patologico sono a carico del Fondo sanitario nazionale e del Fondo per le politiche sociali. La certificazione dà diritto all'esenzione dalla partecipazione al costo della spesa sanitaria, all'immediato accesso alle strutture dei presidi regionali per la valutazione e la diagnosi, all'assistenza psicologica e farmacologica e al ricovero, se necessario, e all'esenzione dalla partecipazione al costo per l'acquisto dei presidi necessari al trattamento e alla tutela della qualità della vita.

L'articolo 4 prevede un incremento di risorse per gli interventi di cura in favore dei soggetti affetti da gioco d'azzardo patologico da destinare al Fondo sanitario nazionale e al Fondo per le politiche sociali. Riduce dello 0,1 per cento le percentuali delle somme giocate destinate alla remunerazione degli operatori e dei concessionari e destina ai medesimi Fondi anche le entrate derivanti dalla riscossione delle sanzioni amministrative pecuniarie.

Con l'articolo 5 si istituisce l'Osservatorio nazionale sulle dipendenze da gioco d'azzardo e si prevedono campagne informative. L'Osservatorio è istituito presso il Ministero della salute ed è presieduto dal Ministro della salute o da un suo delegato, svolge la sua attività in stretta collaborazione con le regioni e ha il compito di monitorare il fenomeno della dipendenza patologica da gioco d'azzardo, con particolare riferimento ai costi sociali, economici e psicologici associati al gioco eccessivo, nonché ai fattori di rischio, in relazione alla salute dei giocatori e all'indebitamento delle famiglie. L'osservatorio redige annualmente un rapporto sull'attività svolta e propone iniziative per migliorare gli interventi socio-sanitari e socio-

assistenziali. Esso redige inoltre, una relazione, in collaborazione con AAMS e con i concessionari e i gestori, sull'evoluzione del comparto dei giochi ai fini della tutela dei diritti dei consumatori, con particolare riguardo ai minori e ai soggetti maggiormente vulnerabili.

L'Osservatorio può inoltre promuovere ricerche cliniche o progetti di prevenzione, cura e riabilitazione a carattere innovativo, oltre a campagne informative utili a prevenire comportamenti patologici e forme di assuefazione derivanti dagli eccessi dell'attività di gioco, anche mediante l'utilizzo di mezzi di comunicazione di massa, ai fini della tutela dei consumatori, con particolare riguardo ai minori e ai soggetti vulnerabili.

L'articolo 6 prevede misure di contrasto e azioni positive per la tutela dei minori e dei soggetti vulnerabili. Vieta la partecipazione ai giochi pubblici con vincite in denaro ai minori e punisce il titolare dell'esercizio commerciale o del locale che consente tale partecipazione.

Indipendentemente dalla sanzione amministrativa pecuniaria, la violazione è punita con la chiusura dell'esercizio commerciale, del locale o, comunque, del punto di offerta del gioco da dieci a trenta giorni. Dispone la revoca di qualunque autorizzazione o concessione amministrativa per i soggetti che nel corso di un triennio commettono tre violazioni, anche non continuative. I concessionari per la gestione della rete telematica non possono intrattenere, neanche indirettamente, rapporti contrattuali funzionali all'esercizio delle attività di gioco con il trasgressore. Per rafforzare l'effettività del divieto alla partecipazione dei minori, l'AAMS, entro tre mesi dalla data di entrata in vigore della legge, con decreto prevede l'uso di *software* speciali, veri e propri sistemi di filtro, che richiedono l'uso della carta d'identità elettronica, della tessera sanitaria o del codice fiscale, nonché interventi di tipo dissuasivo, nel caso, in cui per esempio, l'entità della perdita supera un determinato livello.

PROPOSTA DI LEGGE

ART. 1.

(Oggetto e finalità).

1. La presente legge introduce misure in materia di gioco d'azzardo per la tutela, la prevenzione, la cura e la riabilitazione dei soggetti affetti da gioco d'azzardo patologico e dei loro familiari, definito ai sensi dell'articolo 2, nonché per la protezione dei minori e dei soggetti vulnerabili.

ART. 2.

(Definizione).

1. Sono considerati affetti da gioco d'azzardo patologico i soggetti che presentano sintomi o comportamenti clinicamente rilevanti legati alla perdita di controllo sul proprio comportamento di gioco d'azzardo, anche legale. Ai fini della presente legge per gioco d'azzardo patologico, in conformità a quanto definito dall'Organizzazione mondiale della sanità (OMS), si intende la perdita di controllo sul proprio comportamento di gioco, che induce i soggetti alla coazione a ripetere e a tenere condotte compulsive tali da arrecare un grave deterioramento della loro personalità assimilabile ad altre dipendenze, quali la tossicodipendenza e l'alcolismo.

ART. 3.

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

1. I disturbi e le complicanze derivanti da gioco d'azzardo patologico sono inseriti nell'ambito di applicazione dei livelli essenziali di assistenza socio-sanitaria e so-

cio-assistenziale, a carico del Fondo sanitario nazionale e del Fondo per le politiche sociali.

2. Allo scopo di finanziare i programmi di cura e di riabilitazione dei soggetti affetti da gioco d'azzardo patologico il Fondo sanitario nazionale e il Fondo per le politiche sociali sono incrementati con le entrate ricavate dalle somme derivanti dall'attuazione dell'articolo 4.

3. Entro tre mesi dalla data di entrata in vigore della presente legge, il Presidente del Consiglio dei ministri, sentito il Ministro della salute, provvede a modificare il decreto del Presidente del Consiglio dei ministri 29 novembre 2001, pubblicato nel supplemento ordinario alla *Gazzetta Ufficiale* n. 33 dell'8 febbraio 2002, al fine di inserire il gioco d'azzardo patologico nell'ambito di applicazione dei livelli essenziali di assistenza.

4. La certificazione della diagnosi di gioco d'azzardo patologico è rilasciata dai presidi socio-sanitari pubblici individuati dalle regioni. I dipartimenti di salute mentale (DSM) delle aziende sanitarie locali, direttamente in collaborazione con i servizi territoriali per le dipendenze (SerD) o attraverso strutture private idonee, assicurano prestazioni ambulatoriali, semiresidenziali, residenziali e domiciliari di diagnostica, di terapia medica, di terapia psico-educativa, di riabilitazione e socio-assistenziali, nei casi in cui lo stato di salute consenta che queste possano essere erogate in regime di non ricovero. La certificazione di diagnosi di gioco d'azzardo patologico dà diritto a:

a) l'esenzione dalla partecipazione al costo della spesa sanitaria;

b) l'immediato accesso alle strutture dei presidi regionali per la valutazione e la diagnosi, l'assistenza psicologica e farmacologica e il ricovero, se necessario, in centri specializzati nella cura della patologia;

c) l'applicazione di misure alternative al carcere per i reati connessi al gioco d'azzardo patologico;

d) l'esenzione dalla partecipazione al costo per l'acquisto dei presidi necessari al

trattamento del gioco d'azzardo patologico e alla tutela della qualità della vita.

ART. 4.

(Incremento di risorse per gli interventi di cura in favore dei soggetti affetti da gioco d'azzardo patologico da destinare al Fondo sanitario nazionale e al Fondo per le politiche sociali).

1. Sono ridotte dello 0,1 per cento le percentuali delle somme giocate destinate alla remunerazione degli operatori e dei concessionari inseriti nell'elenco di cui all'articolo 1, comma 533, della legge 23 dicembre 2005, n. 266, e successive modificazioni, con riferimento al settore dei giochi pubblici disciplinato dal sesto comma dell'articolo 110, del testo unico delle leggi di pubblica sicurezza, di cui al regio decreto 18 giugno 1931, n. 773, e successive modificazioni, e dall'articolo 24 della legge 7 luglio 2009, n. 88. Con decreto dirigenziale, da adottare entro sessanta giorni dalla data di entrata in vigore della presente legge, il Ministero dell'economia e delle finanze – Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato (AMSS) stabilisce le norme di attuazione del presente comma.

2. Le entrate derivanti dalla riscossione delle sanzioni amministrative pecuniarie, di cui ai commi 1 e 5 dell'articolo 6 nonché le somme acquisite ai sensi del comma 1 del presente articolo, previo versamento all'entrata del bilancio dello Stato, sono destinate a incrementare il Fondo sanitario nazionale e il Fondo per le politiche sociali, allo scopo di aumentare le risorse finalizzate all'attuazione dell'articolo 3.

ART. 5.

(Osservatorio nazionale sulle dipendenze da gioco d'azzardo).

1. Al fine di arginare la crescita di forme compulsive e di complicanze patologiche derivanti dal gioco d'azzardo, con

apposito regolamento da emanare entro tre mesi dalla data di entrata in vigore della presente legge, ai sensi dell'articolo 17, comma 1, della legge 23 agosto 1988, n. 400, e successive modificazioni, è istituito, presso il Ministero della salute, l'Osservatorio nazionale sulle dipendenze da gioco d'azzardo, di seguito denominato « Osservatorio ». L'Osservatorio è presieduto dal Ministro della salute o da un suo delegato e svolge le sue attività in collaborazione con le regioni.

2. L'Osservatorio ha il compito di monitorare il fenomeno della dipendenza patologica da gioco d'azzardo, con particolare riferimento ai costi sociali, economici e psicologici associati al gioco eccessivo, nonché ai fattori di rischio, in relazione alla salute dei giocatori e al conseguente indebitamento delle famiglie e alla passività.

3. L'Osservatorio redige annualmente un rapporto sull'attività svolta, con facoltà di indicare le proposte atte a migliorare il sistema degli interventi socio-sanitari e socio-assistenziali nel territorio nazionale.

4. L'Osservatorio può promuovere ricerche cliniche e progetti di prevenzione, cura e riabilitazione a carattere innovativo, oltre a campagne informative al fine di prevenire comportamenti patologici e forme di assuefazione derivanti dagli eccessi dell'attività di gioco, anche mediante l'utilizzo di mezzi di comunicazione di massa, a tutela dei consumatori, con particolare riguardo ai minori e ai soggetti vulnerabili; le campagne informative hanno lo scopo di informare il potenziale giocatore in modo corretto, veritiero e trasparente, anche in riferimento ai contenuti dei diversi giochi, circa le reali possibilità di vincita e di perdita e i gravi rischi derivanti dal gioco d'azzardo.

5. L'Osservatorio predispose ogni anno una relazione sull'evoluzione del comparto dei giochi relativamente alle tendenze predominanti o emergenti a livello europeo e nazionale, per una valutazione sul complesso dell'offerta di giochi, nonché all'uniformità dei criteri di prelievo fiscale applicati nei diversi ambiti. La relazione, predisposta in collaborazione con il Ministero dell'economia e delle finanze —

AAMS e, per quanto di competenza, con i concessionari e con i soggetti gestori, indica le iniziative e i programmi, da attuare anche in sede di adeguamento normativo, per la tutela dei diritti dei consumatori, con particolare riguardo ai minori e ai soggetti vulnerabili.

ART. 6.

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

1. È vietata la partecipazione ai giochi pubblici con vincita in denaro ai minori di anni diciotto. Il titolare dell'esercizio commerciale, del locale o, comunque, del punto di offerta del gioco che consente la partecipazione ai giochi pubblici con vincita in denaro a minori di anni diciotto è punito con la sanzione amministrativa pecuniaria da euro 5.000 a euro 20.000. Indipendentemente dalla sanzione amministrativa pecuniaria e anche nel caso di pagamento in misura ridotta della stessa, la violazione al divieto di cui al presente comma è punita con la chiusura dell'esercizio commerciale, del locale o, comunque, del punto di offerta del gioco da dieci a trenta giorni. Le sanzioni amministrative sono applicate dall'ufficio territoriale del Ministero dell'economia e delle finanze – AAMS competente in relazione al luogo e in ragione dell'accertamento eseguito. Per le cause di opposizione ai provvedimenti emessi dall'ufficio territoriale del Ministero dell'economia e delle finanze – AAMS è competente il giudice del luogo in cui ha sede l'ufficio che ha emesso i provvedimenti stessi. Per i soggetti che nel corso di un triennio commettono tre violazioni, anche non continuative, al divieto di cui al presente comma è disposta la revoca di qualunque autorizzazione o concessione amministrativa; a tal fine, l'ufficio territoriale del Ministero dell'economia e delle finanze – AAMS che ha accertato la violazione effettua apposita comunicazione alle autorità competenti che hanno rilasciato le autorizzazioni o le concessioni ai fini dell'applicazione della sanzione accessoria.

2. Nell'ipotesi in cui la violazione del divieto previsto dal comma 1 del presente articolo riguardi l'utilizzo degli apparecchi e dei congegni di cui al sesto comma dell'articolo 110 del testo unico di cui al regio decreto 18 giugno 1931, n. 773, e successive modificazioni, il trasgressore è altresì sospeso, per un periodo da uno a tre mesi, dall'elenco di cui al comma 533 dell'articolo 1 della legge 23 dicembre 2005, n. 266, e successive modificazioni. Ai sensi del comma 533-*ter* del citato articolo 1 della legge n. 266 del 2005, i concessionari per la gestione della rete telematica non possono intrattenere, neanche indirettamente, rapporti contrattuali funzionali all'esercizio delle attività di gioco con il trasgressore. Nel caso di rapporti contrattuali in corso alla data di entrata in vigore della presente legge, l'esecuzione della relativa prestazione è sospesa per il corrispondente periodo di sospensione dall'elenco. Nell'ipotesi in cui titolare dell'esercizio commerciale, del locale o, comunque, del punto di offerta del gioco sia una società, un'associazione o, comunque, un ente collettivo, le disposizioni del comma 1 e del presente comma si applicano alla società, all'associazione o all'ente collettivo e il rappresentante legale della società, dell'associazione o dell'ente collettivo è obbligato in solido al pagamento delle sanzioni amministrative pecuniarie.

3. Al fine di rafforzare l'effettività del divieto alla partecipazione dei minori di anni diciotto ai giochi con vincita in denaro e di prevenire forme di dipendenza per i soggetti vulnerabili, il Ministero dell'economia e delle finanze — AAMS, entro sei mesi dalla data di entrata in vigore della presente legge, adotta un decreto per rendere obbligatoria l'introduzione di meccanismi idonei a bloccare in modo automatico l'accesso dei minori ai giochi, mediante l'inserimento, nei *software* degli apparecchi da intrattenimento, dei videogiochi e dei giochi *online*, di appositi sistemi di filtro, richiedenti l'uso della carta d'identità elettronica, della tessera sanitaria o del codice fiscale, nonché la previsione, al momento dell'accesso ai medesimi, di messaggi deterrenti richiamanti

le opportune avvertenze contro la dipendenza da gioco.

4. Ciascun apparecchio e videoterminale di gioco deve recare avvertenze generali e supplementari sui rischi derivanti dal gioco d'azzardo patologico e concernenti i disturbi riconducibili a tale patologia. Le avvertenze sono indicate a stampa, in lingua italiana, sulla superficie più visibile di ciascun apparecchio o videoterminale di gioco, in modo da coprire almeno il 20 per cento della corrispondente superficie. Le avvertenze sono stampate in modo inamovibile e indelebile su ciascun apparecchio o videoterminale di gioco ovvero sono apposte su ciascuno di essi mediante etichette adesive, inamovibili, che non possono essere dissimulate, coperte o interrotte da altre indicazioni o immagini, né a seguito dell'attivazione del gioco. Con il decreto di cui al comma 3 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. La violazione dell'obbligo di cui al comma 4 è punita con la sanzione amministrativa pecuniaria da euro 5.000 a euro 50.000 a carico del trasgressore. In caso di recidiva si applica la sanzione amministrativa pecuniaria da euro 10.000 a euro 100.000.

PAGINA BIANCA

PAGINA BIANCA

€ 1,00



17PDL0000760