

CAMERA DEI DEPUTATI N. 1509

PROPOSTA DI LEGGE

D'INIZIATIVA DEI DEPUTATI

RONDINI, ALLASIA, ATTAGUILE, BORGHESI, MATTEO BRAGANTINI, BUONANNO, BUSIN, CAON, CAPARINI, GUIDESI, INVERNIZZI, MARCOLIN, MOLteni, PRATAVIERA

Disposizioni sul gioco d'azzardo e per il contrasto del gioco compulsivo

Presentata il 7 agosto 2013

ONOREVOLI COLLEGHI! — Il gioco d'azzardo è oggi un grave e pressante problema che nel nostro Paese viene affrontato molto spesso cercando un difficile equilibrio fra le esigenze da un lato di contrastare il gioco illegale e la criminalità e dall'altro di aumentare le entrate erariali, e adottando le politiche necessarie a mantenerlo entro i doverosi confini della morale.

L'inasprirsi, poi, dell'attuale crisi economica, oltre a determinare pesanti ripercussioni sul tessuto economico del Paese, è causa anche di pericolosi fenomeni a sfondo sociale. Sono migliaia le persone infatti che sperano di uscire da questa difficile situazione grazie alla sorte e che

per farlo investono importanti risorse in giocate, anche illegali, o comunque tramite videogiochi sempre più diffusi in moltissimi esercizi pubblici.

Secondo recenti dati dell'Agenzia delle dogane e dei monopoli, il valore complessivo del mercato dei giochi pubblici in Italia ammonta a circa 80 miliardi di euro, con un gettito in continua crescita: nel 2012 il settore è aumentato tra il 13 per cento e il 14 per cento rispetto al 2011, tanto da essere oggi ai primi posti in Italia per volume di affari.

Non possiamo poi dimenticare come solo pochi mesi fa l'approvazione della legge di stabilità 2013 avesse anticipato a gennaio 2013 la gara per l'apertura di

mille nuove sale da *poker* in tutta Italia, con ulteriore deterioramento di una situazione già preoccupante.

Negli ultimi anni la ludopatia sta quindi diventando un problema in decisa e preoccupante crescita nei Paesi colpiti dalla crisi economica: la possibilità di guadagnare soldi in maniera facile ha infatti richiamato persone a tentare la fortuna. È questo il gioco d'azzardo, conosciuto tra i tecnici come *gambling*.

Il termine gioco d'azzardo (*gambling*) indica una forma di intrattenimento in cui il giocatore scommette una certa quantità di denaro sul risultato di un evento dall'esito incerto, allo scopo di vincere un premio, che generalmente consiste in una somma di denaro. Vi sono dati che destano particolare sconcerto: il 66 per cento dei disoccupati gioca d'azzardo ed è alta tra loro l'incidenza di suicidi.

Se praticato in modo particolarmente frequente e incontrollato, il comportamento da gioco può infatti sfociare nel gioco d'azzardo patologico (GAP) che, in assenza di misure idonee d'informazione e di prevenzione, può rappresentare, a causa della sua diffusione, un'autentica malattia sociale, tanto che il GAP è stato riconosciuto ufficialmente come disturbo psichiatrico a sé stante da un importante ente psichiatrico americano.

La compulsione da gioco, infatti, colpisce in misura maggiore i soggetti in condizioni economiche già critiche che, nella speranza di migliorarle, finiscono poi per non essere in grado neanche di acquistare i beni di prima necessità per loro stessi.

Esistono diversi livelli di gravità dei disturbi legati al gioco d'azzardo: un disturbo meno grave, denominato *problem gambling*, che indica un *continuum* di conseguenze negative derivabili dal gioco, da abitudini moderatamente pervasive a estreme e impulsive, e uno più grave, rappresentato dal vero e proprio GAP. Ma in entrambi i casi si parla più genericamente di ludopatie.

E quando dopo un certo tempo il giocatore capisce che il gioco è un circolo vizioso e decide di smettere, accorgendosi di non

riuscirci, è lecito parlare di « patologia », nel senso che il soggetto vive con il sentimento di essere preda di un processo che sfugge alla propria volontà come anche al suo desiderio, divenutogli estraneo.

Secondo l'indagine « l'Italia in gioco », realizzata da Eurispes, sono 35 milioni gli italiani coinvolti nel gioco lecito, per una raccolta complessiva, negli anni 2004-2010, di 194 miliardi di euro. Considerando esclusivamente il gioco *on line*, si è passati da una spesa complessiva di 310 milioni di euro nel 2008 a 735 milioni di euro nel 2011.

Il problema è avvertito anche a livello locale, laddove molti sindaci lamentano di avere, da un lato, la responsabilità di rispondere alle esigenze sociali di un fenomeno che materialmente si manifesta nella richiesta di sussidi sociali ai comuni di appartenenza, senza avere, tuttavia, le idonee competenze, le strutture e le risorse per arginare il fenomeno. Emblematico, in tal senso, è il « *Manifesto dei sindaci per la legalità contro il gioco d'azzardo* », protocollo d'intesa tra numerosi comuni italiani finalizzato a chiedere alle competenti autorità una revisione della normativa vigente in materia.

Proprio su questo filone e per le finalità descritte, si inserisce la presente proposta di legge la cui finalità vuole essere quella di rivedere alcuni importanti principi sostenendo le attività per il recupero sociale delle persone affette da questa dipendenza e potenziando, allo stesso tempo, le misure di contrasto al gioco illegale.

Con l'articolo 1 vengono specificate le finalità della presente proposta di legge, ovvero la cura dei soggetti affetti da ludopatia, come definiti dallo stesso articolo, e il rafforzamento delle misure di contrasto al gioco illegale.

L'articolo 2 stabilisce l'assoluto divieto di ogni tipo di forma di pubblicità finalizzata a favorire l'accesso al gioco d'azzardo, specificando anche come le eventuali sanzioni che saranno comminate ai trasgressori verranno introitate in uno specifico fondo destinato a contrastare la ludopatia.

L'articolo 3 introduce invece la previsione di finanziare gli interventi di cura in favore dei soggetti affetti da ludopatia, stabilendo come i costi per la cura della patologia vengano addebitati a coloro che operano nel mercato del gioco, decretando un aumento di un punto percentuale del prelievo erariale unico (PREU) il cui gettito è utilizzato come risorsa aggiuntiva alla dotazione del Fondo sanitario nazionale e del Fondo per le politiche sociali e finalizzato esclusivamente alla cura di questa specifica patologia.

L'articolo 4 inasprisce quanto oggi già previsto dal testo unico delle leggi di pubblica sicurezza, di cui al regio decreto n. 773 del 1931 (TULPS), per i casi di installazione di apparecchi o congegni per il gioco d'azzardo.

L'articolo 5 rivede le modalità per la fissazione del numero massimo di apparecchi in ciascun comune, definendo altresì un valore limite in ragione della dimensione dell'ente, intesa come numero di abitanti, di ciascun comune, e precisando anche le soglie in materia di autorizzazioni all'esercizio delle sale da gioco, stabilendo come queste non vengano concesse qualora le sale da gioco si trovino a una predeterminata distanza dai luoghi sensibili.

L'articolo 6 rafforza le misure di contrasto alla partecipazione dei minori di

diciotto anni all'utilizzo dei giochi con vincita in denaro, prevedendo meccanismi di blocco automatico per l'accesso ai giochi mediante la richiesta dell'uso esclusivo di carta d'identità elettronica, tessera sanitaria o codice fiscale.

L'articolo 7 fissa gli obblighi del titolare delle sale giochi, tra cui l'esposizione di appositi cartelli per la segnalazione delle indicazioni di utilizzo degli apparecchi, della limitazione dell'età di utilizzo di quei videogiochi che, per il loro contenuto osceno o violento, siano menzionati nella tabella dei giochi proibiti, precisando come tali cartelli debbano essere in lingua italiana e indicare il costo della partita, le regole del gioco, la descrizione delle combinazioni o sequenze vincenti.

L'articolo 8, l'ultimo articolo, istituisce l'Osservatorio nazionale sulla dipendenza da gioco d'azzardo e sulla ludopatia. Finalità dell'Osservatorio è quella di monitorare il fenomeno della dipendenza patologica da gioco d'azzardo, raccogliere dati e informazioni, anche in collaborazione con i diversi osservatori presenti a livello regionale, e formulare infine, anche con professionalità del personale delle aziende sanitarie locali e di associazioni del settore, proposte ed iniziative. L'Osservatorio redige annualmente un rapporto sull'attività svolta e sull'evoluzione del comparto giochi.

PROPOSTA DI LEGGE

—

ART. 1.

(Finalità e definizioni).

1. La presente legge ha la finalità di assicurare la cura dei soggetti affetti da ludopatia, come definiti al comma 2, rafforzando le misure di contrasto al gioco illegale e sostenendo il recupero sociale delle persone affette.

2. Per ludopatia si intende la patologia che affligge soggetti con dipendenza comportamentale dal gioco d'azzardo patologico (GAP) e le persone senza l'adeguata capacità di porsi limiti durante il gioco d'azzardo.

3. Sono definiti affetti da ludopatia i soggetti che presentano dipendenze comportamentali, ovvero dipendenza patologica da oggetti o attività dotati di caratteristiche gratificanti che intensifica la motivazione del soggetto a entrare o a restare in contatto con essi usandoli in modo compulsivo, nonché disturbi derivanti da GAP. Le dipendenze comportamentali patologiche da gioco inducono i soggetti alla coazione a ripetere, determinando condotte compulsive tali da arrecare un grave deterioramento del funzionamento psico-sociale, assimilabile ad altre dipendenze, quali la tossicodipendenza e l'alcolismo.

ART. 2.

(Divieto di pubblicità ingannevole).

1. È vietata ogni forma di pubblicità, diretta o indiretta, realizzata in qualsiasi forma, volta a favorire l'accesso al gioco d'azzardo. I trasgressori sono puniti con una sanzione amministrativa pecuniaria da 25.000 euro a 50.000 euro per ogni violazione del divieto.

2. I proventi delle sanzioni amministrative pecuniarie di cui al comma 1 sono devoluti al Fondo sanitario nazionale allo scopo di incrementare le risorse finalizzate alla cura della ludopatia.

ART. 3.

(Incremento di risorse per gli interventi di cura in favore dei soggetti affetti da ludopatia da destinare al Fondo sanitario nazionale).

1. Al comma 13 dell'articolo 39 del decreto-legge 30 settembre 2003, n. 269, convertito, con modificazioni, dalla legge 24 novembre 2003, n. 326, e successive modificazioni, le parole: « 13,5 per cento » sono sostituite dalle seguenti: « 14,5 per cento ». Con decreto dirigenziale, da adottare entro novanta giorni dalla data di entrata in vigore della presente legge, l'Agenzia delle dogane e dei monopoli stabilisce le norme di attuazione delle disposizioni di cui al periodo precedente.

2. Le maggiori somme generate dall'aumento di un punto percentuale del prelievo erariale unico, come stabilito dalla disposizione di cui al comma 1, congiuntamente alle entrate derivanti dalla riscossione delle sanzioni amministrative pecuniarie previste dalla presente legge, sono versate all'entrata del bilancio dello Stato e destinate interamente al Fondo sanitario nazionale.

3. Le risorse introitate nel Fondo sanitario nazionale e derivanti dai proventi di cui al comma 2 del presente articolo e all'articolo 2 sono riservate esclusivamente a interventi per la lotta contro la ludopatia e per politiche a favore delle famiglie vittime del gioco d'azzardo. Gli interventi di cui al presente comma sono programmati annualmente dal Ministero della salute, secondo modalità e tempistiche concordate con le principali associazioni che si occupano di ludopatia e con i rappresentanti dei comuni.

ART. 4.

(Illiceità di installazione dei giochi d'azzardo).

1. La lettera c) del comma 9 dell'articolo 110 del testo unico delle leggi di pubblica sicurezza, di cui al regio decreto

18 giugno 1931, n. 773, e successive modificazioni, è sostituita dalla seguente:

« c) chiunque installa o distribuisce nel territorio nazionale qualunque tipologia di apparecchio o congegno automatico, semiautomatico o elettronico per il gioco d'azzardo in luogo pubblico o aperto al pubblico ovvero in circoli e associazioni di qualunque specie, è punito con una sanzione amministrativa pecuniaria da 10.000 a 20.000 euro per ciascun apparecchio; ».

ART. 5.

(Numero massimo di apparecchi di intrattenimento).

1. Il comma 6 dell'articolo 22 della legge 27 dicembre 2002, n. 289, e successive modificazioni, è sostituito dai seguenti:

« 6. Il numero massimo di apparecchi da intrattenimento di cui all'articolo 110, commi 6 e 7, del testo unico delle leggi di pubblica sicurezza, di cui al regio decreto 18 giugno 1931, n. 773, e successive modificazioni, comprensivo delle *videolotteries*, che possono essere installati presso pubblici esercizi o punti di raccolta di altri giochi autorizzati è definito d'intesa tra l'Agenzia delle dogane e dei monopoli e il comune ove si trova il pubblico esercizio, in base ai criteri di cui al comma 2 ed entro i limiti fissati dal comma 4.

6-bis. Costituiscono criteri direttivi per la determinazione del numero massimo di apparecchi di intrattenimento installabili il contesto urbano del comune, la distanza tra l'esercizio ove sono localizzati gli apparecchi e i luoghi sensibili, il numero di apparecchi localizzati nei comuni limitrofi, la natura dell'attività prevalente svolta presso l'esercizio o il locale e la superficie degli stessi.

6-ter. Il numero massimo di apparecchi di intrattenimento installabili in ciascun comune non può comunque superare:

a) le cinque unità per i comuni fino a 5.000 abitanti;

b) le dieci unità per i comuni fino a 15.000 abitanti;

c) le venti unità per i comuni fino a 30.000 abitanti;

d) le cinquanta unità per i comuni fino a 50.000 abitanti;

e) le cento unità per i comuni con oltre 50.000 abitanti.

6-quater. Ogni violazione delle disposizioni dei commi 6, *6-bis* e *6-ter*, fermo restando l'obbligo di denuncia all'autorità giudiziaria per i reati eventualmente accertati e previsti dal codice penale, è punita con la sanzione amministrativa pecuniaria da un minimo di euro 20.000 a un massimo di euro 80.000 ».

ART. 6.

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

1. Al fine di rinforzare l'effettività del divieto alla partecipazione dei minori di anni diciotto ai giochi con vincita in denaro, l'Agenzia delle dogane e dei monopoli, entro sei mesi dalla data di entrata in vigore della presente legge, con un decreto dirigenziale, stabilisce l'introduzione obbligatoria di meccanismi idonei a bloccare in modo automatico l'accesso ai giochi con vincita in denaro per i minori, mediante l'inserimento, nei *software* degli apparecchi da intrattenimento, nei videogiochi e nei giochi *on line*, di appositi sistemi richiedenti l'uso esclusivo di carta d'identità elettronica, tessera sanitaria o codice fiscale.

ART. 7.

(Obblighi delle sale da gioco).

1. All'ingresso delle sale da gioco devono essere obbligatoriamente esposti:

a) un cartello contenente le indicazioni di utilizzo degli apparecchi installati;

b) un cartello per la limitazione dell'età di utilizzo dei videogiochi che, per il loro contenuto osceno o violento, sono

inseriti nella tabella dei giochi proibiti di cui al comma 3, lettera c).

2. Esternamente a ciascun apparecchio o congegno di gioco devono essere chiaramente visibili, espressi in lingua italiana:

a) i valori relativi al costo della partita;

b) le regole del gioco;

c) la descrizione delle combinazioni delle sequenze vincenti.

3. Nelle sale da gioco devono essere esposte in maniera visibile:

a) l'autorizzazione di pubblica sicurezza;

b) la segnalazione certificata di inizio attività;

c) la tabella dei giochi proibiti dal questore, vidimata dal sindaco o da un suo delegato.

4. È fatto divieto ai titolari delle sale da gioco di pubblicizzare l'attività con insegne, cartelli o altri mezzi, utilizzando i termini di *casinò*, *slot machine* o simili che, comunque, richiamano il gioco d'azzardo.

5. Le insegne, le tabelle e le vetrine esterne o interne delle sale da gioco sono scritte in lingua italiana. In caso di utilizzo di lingue straniere, alla lingua italiana è dato il primo posto con caratteri più appariscenti e i testi devono rispettare fedelmente il significato di quanto eventualmente scritto in lingua straniera.

6. L'inosservanza delle disposizioni del presente articolo comporta la revoca immediata dell'autorizzazione all'esercizio della casa da gioco.

ART. 8.

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

1. Al fine di arginare le forme compulsive e le complicità patologiche deri-

vanti dal gioco d'azzardo, mediante regolamento adottato con decreto del Ministro della salute, entro sei mesi dalla data di entrata in vigore della presente legge, è istituito, presso il Ministero della salute, l'Osservatorio nazionale sulle dipendenze da gioco d'azzardo e sulla ludopatia, di seguito denominato « Osservatorio ».

2. L'Osservatorio monitora il fenomeno della dipendenza patologica da gioco d'azzardo, con riferimento ai costi sociali e psicologici causati dal gioco eccessivo e specifica, altresì, i fattori di rischio in relazione alla salute dei giocatori e al conseguente indebitamento delle loro famiglie. L'Osservatorio raccoglie ed elabora, inoltre, i dati e le informazioni sul fenomeno della ludopatia, anche in collaborazione con gli osservatori presenti a livello regionale, al fine di formulare proposte, suggerimenti e iniziative per contrastare le criticità individuate.

3. Per le finalità di cui al comma 2, l'Osservatorio, nella sua attività, istituisce gruppi di lavoro avvalendosi delle competenze e delle professionalità del personale delle aziende sanitarie locali e degli enti locali, oltre che delle associazioni dei consumatori e dei rappresentanti dei pubblici esercizi.

4. L'Osservatorio redige annualmente un rapporto sull'attività svolta e sull'evoluzione del comparto giochi relativamente alle tendenze predominanti o emergenti a livello nazionale al fine di valutare il sistema dell'offerta di giochi, indicando le azioni atte a migliorare gli interventi socio-sanitari e socio-assistenziali nel territorio nazionale.

PAGINA BIANCA

PAGINA BIANCA

€ 1,00



17PDL0012080