CAMERA DEI DEPUTATI N. 1596

PROPOSTA DI LEGGE

D'INIZIATIVA DEI DEPUTATI

BARONI, MANTERO, CECCONI, DALL'OSSO, DI VITA, SILVIA GIORDANO, GRILLO, LOREFICE

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 18 settembre 2013

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 subìto un'espansione senza precedenti negli ultimi anni, sia per quanto riguarda il volume delle somme che movimenta, 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 conformazione 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 benefìci 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 feno-

meno 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).

I Governi succedutisi nell'ultimo quindicennio hanno molta parte di responsabilità in questa diffusione del fenomeno. Tutti, a parte il Governo precedente l'attuale, 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 *on line*; 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 *on line* (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 *on line*; 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 *on line* 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 *on line* offerti dai Monopoli di Stato, come il *poker cash game* e i giochi da casinò *on line*. 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 *on line*, 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 inizia-

tive 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 SOGEI, 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 criminalità 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 raggiunte 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 estrazione istantanea, gioco del Lotto, scommesse sportive, gioco d'azzardo, *slot machine*, *videolottery*, giochi *on line*), 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 sanzionatorio 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.

Gli articoli 1, 2 e 3 della presente proposta di legge ne definiscono lo scopo e recano le definizioni di gioco d'azzardo e della patologia ad esso connessa (GAP).

L'articolo 4 vieta l'introduzione di nuovi giochi con vincite in denaro.

L'articolo 5 inserisce le sindromi GAP tra le dipendenze riconosciute (inserendole nei LEA) e stabilisce che i servizi di cura e di prevenzione sono individuati nei servizi per le dipendenze, specificando la tipologia degli stessi.

L'articolo 6 istituisce il « Fondo per la prevenzione, la cura e la riabilitazione del gioco d'azzardo patologico » e ne definisce la conformazione.

L'articolo 7 reca misure per la tutela dei minorenni.

L'articolo 8 stabilisce regole per la propaganda pubblicitaria dei giochi.

L'articolo 9 introduce limiti in materia di apertura delle sale da gioco, a tutela delle fasce più deboli della popolazione. Istituisce e disciplina, inoltre, l'Osservatorio nazionale sulle dipendenze da gioco d'azzardo, già previsto dal comma 10 dell'articolo 7 del decreto-legge 13 settembre 2012, n. 158, stabilendone i compiti.

L'articolo 10 tratta della formazione degli operatori dei servizi per le tossicodipendenze, dei servizi di salute mentale e del privato sociale.

Gli articoli 11 e 12 introducono una regolamentazione relativa ai luoghi e alle apparecchiature destinati al gioco d'azzardo, ai fini della tutela della salute dei cittadini.

PROPOSTA DI LEGGE

—

ART. 1.

(Oggetto).

1. La presente legge reca 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.

ART. 2.

(Definizione di gioco d'azzardo).

1. Ai fini della presente legge, sono definiti giochi d'azzardo tutti i giochi con vincite in denaro conseguenza dell'aleatorietà e disciplinati dalla normativa vigente, e comunque tutti i giochi gestiti dall'Agenzia delle dogane e dei monopoli.

ART. 3.

(Definizione di patologia da gioco d'azzardo patologico).

1. Ai fini della presente legge, si definisce patologia da gioco d'azzardo patologico (GAP) la patologia legata all'azzardo in sé e non a una forma specifica di gioco, come riconosciuta dall'Organizzazione mondiale della sanità.

ART. 4.

(Divieto di nuovi giochi d'azzardo).

1. È vietata l'introduzione, con norme di carattere regolamentare o in via amministrativa, di nuove tipologie di giochi d'azzardo.

ART. 5.

(Attuazione dei livelli essenziali di assistenza per la patologia da GAP).

1. Ai fini dell'applicazione delle disposizioni dell'articolo 5, comma 1, del decreto-legge 13 settembre 2012, n. 158, convertito, con modificazioni, dalla legge 8 novembre 2012, n. 189, i servizi preposti alle attività di prevenzione della patologia da GAP e di cura e riabilitazione dei soggetti che ne sono affetti sono individuati nei servizi per le dipendenze istituiti dalle regioni dell'ambito dei rispettivi sistemi sanitari regionali. I medesimi servizi promuovono interventi informativi, di cura e di riabilitazione ambulatoriale e residenziale delle persone affette da patologia da GAP, sulla base di linee guida da essi stessi predisposte che prevedano interventi di psicoterapia di gruppo e l'attivazione di gruppi di auto-aiuto e di mutuo soccorso, con oneri a carico del Fondo di cui all'articolo 6.

ART. 6.

(Istituzione del Fondo per la prevenzione, la cura e la riabilitazione del gioco d'azzardo patologico).

1. È istituito il Fondo per la prevenzione, la cura e la riabilitazione del gioco d'azzardo patologico, al fine di finanziare gli interventi di prevenzione, di informazione, di formazione e di cura in favore delle persone affette da patologia da GAP.

2. Al Fondo di cui al comma 1 sono annualmente destinati:

a) il 2 per cento della spesa complessiva sostenuta dai cittadini italiani per il gioco d'azzardo, secondo quanto previsto dal comma 2;

b) il 10 per cento delle entrate derivanti dalle concessioni delle licenze relative al gioco d'azzardo;

c) le somme pagate a titolo di sanzione per la violazione delle disposizioni

della presente legge, dell'articolo 24, comma 21, del decreto-legge 6 luglio 2011, n. 98, convertito, con modificazioni, dalla legge 15 luglio 2011, n. 111, come da ultimo modificato dall'articolo 7 della presente legge, e dell'articolo 7, comma 6, del decreto-legge 13 settembre 2012, n. 158, convertito, con modificazioni, dalla legge 8 novembre 2012, n. 189;

d) le somme relative ai premi non riscossi dei giochi d'azzardo.

3. Nella spesa di cui al comma 2, lettera *a)*, sono comprese le somme destinate alle vincite, alla remunerazione degli operatori della filiera e all'Erario. Ai fini dell'attuazione del medesimo comma 2, lettera *a)*, entro sessanta giorni dalla data di entrata in vigore della presente legge, con decreto del Ministro dell'economia e delle finanze, sono disposte la riduzione dello 0,66 per cento della remunerazione degli operatori del settore del gioco d'azzardo inseriti nell'elenco di cui all'articolo 1, comma 533, della legge 23 dicembre 2005, n. 266, e successive modificazioni, la riduzione dello 0,67 per cento delle somme destinate alle vincite dei giochi d'azzardo e la destinazione al Fondo di cui al comma 1 di una quota pari allo 0,67 per cento delle entrate erariali derivanti dai giochi d'azzardo.

ART. 7.

(Misure a tutela dei giocatori e dei minorenni).

1. Entro quattro mesi dalla data di entrata in vigore della presente legge, le caratteristiche tecniche dei giochi d'azzardo sono modificate al fine di consentire l'accesso al gioco solo tramite tessera elettronica nominale, contenente i dati anagrafici del titolare della tessera stessa, idonea a registrare i dati relativi al numero delle giocate e alle somme utilizzate e avente un limite di utilizzo per un importo mensile non superiore a un quinto dei redditi mensili del titolare, individuati tramite apposita dichiarazione

sostitutiva dell'interessato, ai sensi e per gli effetti dell'articolo 46, comma 1, lettera *o)*, del testo unico delle disposizioni legislative e regolamentari in materia di documentazione amministrativa, di cui al decreto del Presidente della Repubblica 28 dicembre 2000, n. 445.

2. All'articolo 24, comma 21, del decreto-legge 6 luglio 2011, n. 98, convertito, con modificazioni, dalla legge 15 luglio 2011, n. 111, sono apportate le seguenti modificazioni:

a) al primo periodo, le parole: « da euro cinque mila a euro venti mila » sono sostituite dalle seguenti: « da euro 10.000 a euro 40.000 »;

b) al secondo periodo, le parole: « da dieci fino a trenta giorni » sono sostituite dalle seguenti: « da venti fino a sessanta giorni » e dopo le parole: « ai fini di cui al presente comma, » sono inserite le seguenti: « fino alla data di effettiva applicazione di misure che consentano l'accesso al gioco solo tramite tessera elettronica nominale, contenente i dati anagrafici del titolare della tessera stessa, ».

3. All'articolo 7, comma 8, terzo periodo, del decreto-legge 13 settembre 2012, n. 158, convertito, con modificazioni, dalla legge 8 novembre 2012, n. 189, dopo le parole: « Ai fini di cui al presente comma, » sono inserite le seguenti: « fino alla data di effettiva applicazione di misure che consentano l'accesso al gioco solo tramite tessera elettronica nominale, contenente i dati anagrafici del titolare della tessera stessa, ».

4. Entro un anno dalla data di entrata in vigore della presente legge, con decreto del Ministro della salute, di concerto con il Ministro dell'istruzione, dell'università e della ricerca, previa intesa in sede di Conferenza permanente per i rapporti tra lo Stato, le regioni e le province autonome di Trento e di Bolzano, sono definite le modalità per l'attivazione di corsi di aggiornamento del personale docente della scuola ai fini dello svolgimento di attività di prevenzione della patologia da GAP.

ART. 8.

(Norme in materia di pubblicità).

1. All'articolo 7 del decreto-legge 13 settembre 2012, n. 158, convertito, con modificazioni, dalla legge 8 novembre 2012, n. 189, sono apportate le seguenti modificazioni:

a) il comma 4 è sostituito dal seguente:

« *4*. È vietata la propaganda pubblicitaria, in qualsiasi forma diretta o indiretta, dei giochi, anche accessibili via *internet*, che prevedono vincite in denaro e di qualsiasi altra forma di gioco d'azzardo o scommessa, anche connessa a competizioni sportive di livello comunale, regionale o nazionale »;

b) il comma 4-*bis* è abrogato.

2. I tagliandi delle lotterie istantanee riportano, su entrambi i lati e con dimensioni adeguate, e comunque tali da assicurarne l'immediata visibilità, le seguenti diciture:

a) « Questo gioco nuoce alla salute »;

b) « Questo gioco può provocare dipendenza »;

c) « Questo gioco può ridurti in povertà »;

d) « Questo gioco è vietato ai minori di 18 anni ».

ART. 9.

(Limiti all'apertura di punti gioco e istituzione dell'Osservatorio nazionale sulle dipendenze da gioco d'azzardo patologico).

1. L'esercizio di sale da gioco e di punti vendita in cui si esercita come attività principale l'offerta di scommesse su eventi sportivi, anche ippici, o non sportivi, l'esercizio del gioco lecito nei locali aperti al pubblico e l'installazione degli apparecchi idonei per il gioco lecito previsti dal-

l'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, e successive modificazioni, sono vietati a una distanza inferiore a 300 metri da scuole di ogni ordine e grado, strutture residenziali o semiresidenziali operanti nel settore sanitario o socio-assistenziale, luoghi di culto, caserme, centri di aggregazione giovanile e centri per anziani, nonché a una distanza inferiore a 100 metri da banche e uffici postali, e comunque nei centri storici.

2. Entro un anno dalla data di entrata in vigore della presente legge, con decreto del Ministro della salute, di concerto con il Ministro dello sviluppo economico, previa intesa in sede di Conferenza unificata di cui all'articolo 8 del decreto legislativo 28 agosto 1997, n. 281, e successive modificazioni, sono definite linee guida, nell'ambito di un programma di misure volte alla prevenzione del GAP, per l'attuazione delle disposizioni del comma 1 del presente articolo. Le attività previste dalle linee guida sono realizzate dai comuni, in collaborazione con gli esercenti le attività di gioco.

3. È istituito, presso il Ministero della salute, l'Osservatorio nazionale sulle dipendenze da gioco d'azzardo patologico, ai fini dell'individuazione delle misure più efficaci per contrastare la diffusione del gioco d'azzardo e il fenomeno della dipendenza da esso.

4. Fanno parte dell'Osservatorio di cui al comma 3:

a) cinque esperti individuati dal Ministero della salute, dal Ministero dell'istruzione, dell'università e della ricerca, dal Ministero dello sviluppo economico e dal Ministero dell'economia e delle finanze, di concerto tra loro;

b) tre componenti designati dalla Conferenza dei presidenti delle regioni e delle province autonome, scelti tra operatori dei servizi per le tossicodipendenze;

c) tre componenti designati dall'Associazione nazionale dei comuni italiani;

d) tre componenti designati dalle associazioni di volontariato rappresentative delle famiglie e dei giovani;

e) tre componenti designati dalle associazioni del terzo settore che svolgono attività di prevenzione della patologia da GAP e di cura e riabilitazione dei soggetti che ne sono affetti.

5. L'Osservatorio di cui al comma 3:

a) effettua il monitoraggio delle dipendenze da gioco d'azzardo patologico, con particolare riferimento ai costi sociali, economici e psicologici ad esse associati, nonché ai relativi fattori di rischio, in relazione alla salute dei giocatori e all'indebitamento delle famiglie;

b) redige e trasmette al Ministro della salute un rapporto annuale sull'attività svolta; il rapporto può contenere proposte volte a migliorare il sistema degli interventi socio-sanitari e socio-assistenziali in favore dei soggetti affetti da patologia da GAP;

c) entro un anno dalla data di entrata in vigore della presente legge redige un documento recante le linee guida per la realizzazione di una campagna informativa nazionale riguardante la prevenzione delle forme di gioco d'azzardo incontrollato; promuove la realizzazione di campagne informative, da parte di tutti i soggetti competenti, volte a prevenire comportamenti patologici e forme di assuefazione connessi al gioco d'azzardo, e di corsi di aggiornamento biennali sui rischi collegati al gioco d'azzardo, della durata di almeno 20 ore, cui sono tenuti a partecipare i soggetti privati che esercitano attività commerciali relative ai giochi d'azzardo, tenuti da soggetti dotati di competenza teorica e pratica nella materia, individuati prioritariamente tra gli operatori dei servizi per le tossicodipendenze;

d) effettua controlli volti a verificare il rispetto del divieto di propaganda pubblicitaria dei giochi con vincite in denaro, previsto dal comma 4 dell'articolo 7 del decreto-legge 13 settembre 2012, n. 158, convertito, con modificazioni, dalla legge 8 novembre 2012, n. 189, come da ultimo modificato dall'articolo 8 della presente legge, anche ai fini dell'applicazione delle

sanzioni di cui al primo periodo del comma 6 del medesimo articolo 7 del decreto-legge n. 158 del 2012.

6. Il quarto e il quinto periodo del comma 10 dell'articolo 7 del decreto-legge 13 settembre 2012, n. 158, convertito, con modificazioni, dalla legge 8 novembre 2012, n. 189, sono soppressi.

ART. 10.

(Attività di formazione specifica).

1. Entro un anno dalla data di entrata in vigore della presente legge, con decreto del Ministro della salute, previa intesa in sede di Conferenza permanente per i rapporti tra lo Stato, le regioni e le province autonome di Trento e di Bolzano, sono definite le linee guida per l'attivazione di corsi di aggiornamento degli operatori dei servizi per le tossicodipendenze, dei servizi di salute mentale e del privato sociale volti all'acquisizione delle competenze necessarie ad affrontare i problemi sociali connessi al gioco d'azzardo.

ART. 11.

(Apparecchi per il gioco d'azzardo).

1. Sugli apparecchi per il gioco d'azzardo e nei siti *internet* che consentono l'accesso a giochi d'azzardo è riportata con dimensioni adeguate, e comunque tali da assicurarne l'immediata visibilità, la dicitura « Il gioco d'azzardo crea dipendenza e patologia mentale correlata ».

2. Entro sei mesi dalla data di entrata in vigore della presente legge, con decreto del Ministro del lavoro e delle politiche sociali, sono adottate disposizioni relative alle misure necessarie per prevenire le conseguenze socialmente nocive del gioco d'azzardo che devono essere adottate dai gestori delle sale da gioco, nonché ai casi di divieto e di esclusione dal gioco e alle modalità di identificazione dei soggetti che accedono alle medesime sale.

3. I giocatori possono chiedere di essere esclusi dal gioco, tramite iscrizione in un apposito albo nazionale, istituito presso il Ministero della salute e trasmesso agli esercenti delle sale da gioco.

4. Fermo restando quanto previsto dall'articolo 9, comma 5, lettera *c)*, gli esercenti, i gestori e il personale delle sale da gioco di cui al comma 1 del presente articolo sono tenuti a frequentare corsi di formazione, predisposti dall'azienda sanitaria locale competente per territorio, sui rischi connessi alla patologia da GAP e sui servizi istituiti in favore dei soggetti che ne sono affetti. All'interno delle sale da gioco sono resi disponibili la documentazione informativa relativa ai servizi di assistenza disponibili a livello locale e nazionale in favore dei soggetti affetti da patologia da GAP e i moduli, predisposti dall'azienda sanitaria locale competente per territorio, tramite cui i giocatori possono sottoporsi a un *test* di autovalutazione per la determinazione del rischio di dipendenza dal gioco d'azzardo.

ART. 12.

(Divieti e obblighi relativi ai luoghi per il 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 fumare, anche in presenza di impianti per la ventilazione e il ricambio di aria.

2. Entro sei mesi dalla data di entrata in vigore della presente legge, con decreto del Ministro della salute, di concerto con il Ministro dello sviluppo economico, sono individuati i criteri e le caratteristiche tecniche per garantire che lo svolgimento delle attività di gioco d'azzardo non determini danni alla salute dei cittadini, prevedendo in particolare:

a) le caratteristiche edificatorie e strutturali dei locali e degli ambienti, anche definendo parametri volti a evitare l'adozione di pratiche idonee a indurre la

dipendenza dal gioco o a favorire la perdita dell'autocontrollo da parte dei giocatori;

b) l'introduzione di intervalli minimi tra una giocata e l'altra di ciascun tipo di gioco d'azzardo, prevedendo che tali intervalli siano in ogni caso compatibili con le capacità umane e vietando a tal fine l'utilizzo di programmi informatici o apparecchiature idonei a superare tali capacità.

PAGINA BIANCA

PAGINA BIANCA

€ 2,00

17PDL0010130