

# CAMERA DEI DEPUTATI N. 1759

## PROPOSTA DI LEGGE

D'INIZIATIVA DEI DEPUTATI

**BASSO, SBERNA, PESCO, QUARANTA, SCOPELLITI, PISANO**

Disposizioni per il contrasto del gioco d'azzardo patologico  
e per la tutela dei minori e dei soggetti deboli

Presentata il 31 ottobre 2013

ONOREVOLI COLLEGHI! — Sul problema del gioco d'azzardo e sulla sua incontrollata diffusione nell'ultimo decennio si è finalmente manifestata un'attenzione, anche se insufficiente, da parte del Parlamento e dei *media* in genere.

È noto come il gioco d'azzardo con oltre 400.000 *slot machine* installate nel territorio nazionale e una raccolta che si stima di circa 100 miliardi di euro nel 2012, sia ormai diventato uno dei settori economici con il più alto giro d'affari del Paese.

Ma questo mercato, in continua espansione anche grazie alla crescita impetuosa del gioco *on line*, non è un mercato socialmente neutro. Analogamente ad altri settori leciti ma rigidamente disciplinati come i tabacchi, le armi o gli alcolici,

anche i giochi con vincita in denaro comportano sovente danni sociali gravissimi, come l'impoverimento personale, l'insorgenza di gravi patologie gioco-correlate e in alcuni casi estremi addirittura comportamenti devianti (direttamente imputabili al gioco), quali il ricorso all'usura, la commissione di reati, licenziamenti, tensioni e violenze domestiche, per giungere fino al suicidio o all'omicidio.

A questi andrebbero poi aggiunti i pesantissimi effetti del grave inquinamento mafioso nel comparto dei giochi, da sempre fondamentale per le attività di riciclaggio del denaro sporco, come attestato dalla stessa Commissione parlamentare di inchiesta sul fenomeno della mafia e sulle altre associazioni criminali, anche straniere che, nella sua relazione sul feno-

meno delle infiltrazioni mafiose nel gioco lecito e illecito approvata il 20 luglio 2011, espressamente affermava « in ragione delle prospettive di guadagno molto alte e della forte domanda del mercato, lo specifico settore rappresenta un'attrattiva per la criminalità organizzata e per il riciclaggio di proventi illeciti, creando problemi più ampi sul piano della tutela della sicurezza generale dell'ordinamento e dell'inquinamento del sistema economico nel suo complesso ».

Sono del resto ormai numerose le operazioni di polizia e le inchieste della magistratura che hanno messo in luce l'incidenza del mondo criminale sul settore dei giochi. A solo titolo d'esempio e per riprendere la citata relazione della Commissione parlamentare si può citare « l'operazione convenzionalmente denominata "Hermes" conclusa nell'aprile 2009 dal nucleo di polizia tributaria/GICO di Napoli, in stretta sinergia con lo SCICO. Le indagini hanno portato all'esecuzione di ventinove ordinanze di custodia cautelare in carcere nei confronti dei componenti dell'associazione per delinquere, contestando l'aggravante del "metodo mafioso" e il trasferimento fraudolento di valori. Le indagini, che hanno accertato il coinvolgimento di diversi *clan* camorristici campani e di un *clan* della mafia siciliana, hanno consentito di ricostruire l'intera organizzazione impegnata a riciclare denaro di provenienza criminale nella gestione di sale bingo, nella raccolta delle scommesse sportive ed ippiche, nei *video-poker* e nelle cosiddette *new slot*, attraverso la costituzione di numerose società e ditte individuali, costituite secondo la tecnica delle scatole cinesi, facenti tutte riferimento, dietro lo schermo iniziale del prestanome, alla famiglia di un noto imprenditore che ne controllava la politica imprenditoriale, i ricavi e l'assetto societario ».

Il contrasto al gioco d'azzardo patologico e agli influssi criminali nel settore passa attraverso una complessa serie di

provvedimenti di prevenzione e di cura: alcuni di questi già sono stati oggetto di importanti decisioni parlamentari, altri devono ancora essere affrontati.

Fra questi ultimi un aspetto particolarmente importante è legato alla tutela dei minori e, più in generale, del giocatore che intenda sottrarsi alla schiavitù del gioco.

Sia il minore sia il giocatore pentito hanno infatti un preciso diritto a vedersi inibito l'accesso al gioco, diritto al quale corrisponde l'obbligo delle istituzioni di darvi attuazione.

La presente proposta di legge muove proprio da questa consapevolezza, in una logica di solidarietà e di tutela dei soggetti più deboli.

Per questo all'articolo 1 viene ribadito l'utilizzo obbligatorio da parte dei giocatori di una tessera come strumento di identificazione dell'età del giocatore e di abilitazione dell'apparecchio elettronico o dell'accesso al gioco *on line*.

L'articolo 2 prevede invece forme speciali di protezione per il « giocatore pentito », mediante disabilitazione, a sua stessa richiesta, della tessera per l'accesso al gioco. In questo modo si aiuta il giocatore che ha deciso di rinunciare al gioco a farlo realmente, almeno per quanto riguarda i giochi elettronici *on line*.

L'articolo 3, infine, introduce il pagamento elettronico (carta di credito o bancomat) quale unico strumento per pagare il gioco d'azzardo. Questo, in particolare, risulta essere un provvedimento importante dal punto di vista della trasparenza e della tracciabilità, impedendo il riciclaggio di denaro sporco e permettendo di individuare il ricorso all'usura. E però importante anche l'aspetto di informazione al giocatore e di stimolo a un approccio responsabile al gioco, attuato mediante obbligo di emissione di una ricevuta contenente i dati fondamentali della sessione di gioco, della perdita o della vincita finale e della durata del gioco stesso.

## PROPOSTA DI LEGGE

## ART. 1.

*(Accesso ai giochi con vincita in denaro).*

1. Entro dodici mesi dalla data di entrata in vigore della presente legge, gli apparecchi 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, e successive modificazioni, devono essere dotati di un lettore elettronico delle tessere di cui al comma 2 del presente articolo per l'abilitazione al gioco dei soli utenti maggiorenni.

2. Indipendentemente dal tipo di gioco d'azzardo e dall'utilizzo di apparecchiature elettroniche, di tagliandi o di altri sistemi, tutte le forme di gioco con vincita in denaro sono subordinate all'utilizzo della tessera unica del giocatore, da rilasciare su apposita richiesta o della tessera sanitaria o di un documento d'identità, di seguito denominati « tessera ».

3. Le disposizioni dei commi 1 e 2 si applicano, fatti salvi i necessari adeguamenti tecnologici, per l'accesso ai giochi *on line* che prevedono vincite in denaro.

## ART. 2.

*(Disabilitazione della tessera).*

1. Il giocatore può chiedere la disabilitazione della propria tessera al fine di impedirsi l'accesso ai giochi con vincita in denaro.

2. La richiesta di disabilitazione può essere presentata presso le sale da gioco e i punti di vendita in cui si esercita come attività principale l'offerta di scommesse su eventi sportivi e non sportivi.

3. La disabilitazione della tessera è effettuata *on line* dall'esercente delle sale

o dei punti di vendita di cui al comma 2 ed è valida per tutti i giochi con vincita in denaro.

4. Il periodo minimo di disabilitazione della tessera è un mese, trascorso il quale il giocatore può chiedere che la tessera sia nuovamente abilitata. Ai fini della richiesta si applicano le disposizioni dei commi 2 e 3.

### ART. 3.

#### *(Pagamento elettronico).*

1. Il pagamento delle prestazioni rese dagli apparecchi previsti dall'articolo 110, comma 6, lettere *a)* e *b)*, del testo unico di cui al regio decreto 18 giugno 1931, n. 773, e successive modificazioni, è effettuato esclusivamente in forma elettronica mediante carte nominative.

2. Al termine di ogni sessione di gioco gli apparecchi di cui al comma 1 rilasciano un'apposita ricevuta, indicante l'ammontare complessivo della somma spesa e di quella vinta ed evidenziando la differenza tra le due somme. La ricevuta deve altresì indicare il tempo complessivo di collegamento con l'apparecchio e riportare formule di avvertimento contro i rischi del gioco d'azzardo patologico.

3. Le disposizioni dei commi 1 e 2 si applicano, fatti salvi i necessari adeguamenti tecnologici, per l'accesso ai giochi *on line* che prevedono vincite in denaro.

4. Le disposizioni del presente articolo acquistano efficacia a decorrere dal 1° gennaio 2015.

