



DISEGNO DI LEGGE

d'iniziativa del senatore RAZZI

COMUNICATO ALLA PRESIDENZA IL 18 SETTEMBRE 2013

Disposizioni per il contrasto del gioco d'azzardo patologico e del riciclaggio

ONOREVOLI SENATORI. – Il gioco d'azzardo in Italia, è divenuto una vera e propria emergenza. Ci riferiamo alle *slot machine*, ed al proliferare delle «*slottery*» ambienti malsani e fucine di dipendenze gravissime. Siamo al cospetto di un fenomeno che affligge un milione e mezzo di italiani e, prima ancora che sfugga di mano al controllo statale, ammesso di essere ancora in tempo per poter porre argine, si rendono necessarie nuove regole. D'altronde, le «*slottery*» sono il luogo del riciclaggio facile di denaro frutto di illeciti, quello sporco che facilmente ivi si ripulisce. Il sistema è di una facilità operativa sconcertante. D'altronde, onorevoli colleghi, da tempo nei casinò viene adottato il sistema del riciclaggio. In principio i casinò che si contavano erano solo quattro: Venezia, Saint Vincent, Campione e Sanremo. Oggi il sistema è oramai diffuso a tantissime altre realtà per cui il controllo è divenuto improbo. Basta introdurre i soldi nella *slot* ed immediatamente dopo chiederne la restituzione con lo scontrino che la macchina provvede, a richiesta, a rilasciare. Con questo scontrino, alla cassa, viene consegnata una ricevuta di vincita. «Gli italiani giocano circa 80 miliardi all'anno, ma il 75 per cento di questi soldi viene restituito in forma di vincite, quindi la spesa reale è di 17,3 miliardi. Il vero problema è il gioco illegale, è quello che va combattuto». Parole del vicepresidente di Confindustria Sistema Gioco dott. Massimiliano Pucci. Il gioco è fatto. Quello che era denaro sporco, diviene pulito con un documento ufficiale che ne giustifica finanche la detenzione. Il presidente della Commissione antimafia del comune di Milano ha dichiarato: «Dedicheremo un mese alla lotta

contro le *sale-slot*. Faremo dei controlli a tappeto per disincentivare le pratiche illecite. Purtroppo le singole amministrazioni locali hanno pochissimi poteri, non possono neanche decidere dove dislocare le sale». Per la mania parossistica per il gioco d'azzardo, in particolare per le *slot-machine*, è stata conosciuta una nuovissima parola dal Ministero della salute nel 2012: ludopatia. Per ludopatia (o gioco d'azzardo patologico) si intende l'incapacità di resistere all'impulso di giocare d'azzardo o fare scommesse, nonostante l'individuo che ne è affetto sia consapevole che questo possa portare a gravi conseguenze. Per continuare a dedicarsi al gioco d'azzardo e alle scommesse, chi è affetto da ludopatia trascura lo studio o il lavoro e può arrivare a commettere furti o frodi. Questa patologia condivide alcuni tratti del disturbo ossessivo compulsivo, ma rappresenta un'entità a sé. È una condizione molto seria che può arrivare a distruggere la vita. Durante i periodi di *stress* o depressione, l'urgenza di dedicarsi al gioco d'azzardo per le persone che ne sono affette può diventare completamente incontrollabile, esponendoli a gravi conseguenze, personali e sociali. La ludopatia può portare a rovesci finanziari, alla compromissione dei rapporti e al divorzio, alla perdita del lavoro, allo sviluppo di dipendenza da droghe o da alcol fino al suicidio. Di recente, il decreto-legge 13 settembre 2012, n. 158, convertito, con modificazioni, dalla legge 8 novembre 2012, n. 189, (articolo 5), ha inserito la ludopatia nei livelli essenziali di assistenza (Lea), con riferimento alle prestazioni di prevenzione, cura e riabilitazione rivolte alle persone affette da questa patologia. Le cause di questo disturbo non sono note ma

potrebbero consistere in un insieme di fattori genetici e ambientali. Tra i maschi in genere il disturbo inizia negli anni dell'adolescenza, mentre nelle donne inizia all'età di 20-40 anni. Secondo alcune stime americane la ludopatia può interessare il 2-4 per cento della popolazione, rappresentando dunque anche un importante problema di salute pubblica.

Secondo alcuni autori, la ludopatia è la patologia da dipendenza a più rapida crescita tra i giovani e gli adulti. Ludopatia e cioè né più e né meno, malattia patologica da gioco. Chi ne è affetto diviene una specie di automa soggiogato dalle macchine che lo porta a perdere ogni cognizione e limite nella certezza di dover vincere ad ogni costo. Una sorta di dipendenza grave alla stregua di quella da narcotici con l'aggravante che non propone segni visibili e neanche individuabili dal comportamento oppure dai *compos sui*. Il soggetto afflitto da ludopatia è alla costante ricerca di denaro per continuare a giocare ma non manifesta esteriormente nessuna caratteristica che faccia risalire al suo problema. Si tratta di veri e propri malati per i quali sono in fase di studio rimedi e cure. Anche l'opinione pubblica, allarmata socialmente dal fenomeno, si è fatta sentire protestando nelle piazze. Si pensi alle manifestazioni di Genova, Roma, Pavia e Toscana con le quali ci si opponeva fermamente alla apertura di nuove sale-*slot*. Siamo alla emergenza più totale in tema. Economicamente le ludopatie costano circa cinque miliardi l'anno, una cifra pari all'intero incasso dell'erario. In Francia esistono delle «*Black list*» nelle quali figurano i soggetti schiavi del gioco. Le liste sono compi-

late in base a parametri oggettivi, su segnalazione dei centri di cura e di disintossicazione su provvedimento di un giudice oppure i soggetti affetti da ludopatia spontaneamente chiedono di essere annoverati. Tutti i facenti parte della *Black list*, non possono frequentare le *slottery* perché definiti «dipendenti» da gioco d'azzardo. Un altro provvedimento utile da adottare potrebbe essere quello di modificare tecnologicamente le macchine *slot* in maniera tale che, per giocare, i soggetti siano obbligati ad inserire, tramite una *smart card*, il proprio codice fiscale. Ciò permetterebbe di bloccare quei codici fiscali corrispondenti ad altrettanti giocatori risultati compulsivi ed evitare loro di continuare in quel gioco divenuto al massacro. Quest'ultimo accorgimento permetterebbe di segnalare, attraverso il codice fiscale, giocate e vincite anomale facendo da setaccio ai tentativi di riciclaggio che, allo stato, sono frequenti e di facilissima attuazione. Dal momento che, signori colleghi, il disturbo oramai grave rientra di diritto nel novero delle malattie invalidanti da dipendenza come i fumatori, i tossici, gli alcolisti, è d'obbligo porre rimedi efficaci e drastici affinché non proliferi la contaminazione ed i giocatori compulsivi aumentino di numero. Stiamo dunque attenti, colleghi, a sponsorizzare il gioco con l'avvertimento della moderazione. È un po' come consigliare l'uso di una droga oppure di un alcolico e nello stesso tempo di avvisare a non abusarne. L'ossimoro sta nel messaggio. Anche in questo senso andrebbe rivisto l'atteggiamento delle istituzioni.

DISEGNO DI LEGGE

Art. 1.

(Disposizioni per il contrasto del gioco d'azzardo patologico)

1. Presso il Ministero della salute è istituito un registro in cui sono iscritti i nominativi dei soggetti affetti da gioco d'azzardo patologico, cui è inibito l'accesso nelle sale da gioco e negli esercizi autorizzati alla pratica del gioco o all'installazione di apparecchi da intrattenimento, compresi i circoli privati autorizzati alla somministrazione e all'offerta complessiva di gioco tramite congegni di intrattenimento.

2. Su proposta dei soggetti affetti da gioco d'azzardo patologico, ovvero dei centri di cura e di riabilitazione previo provvedimento motivato dell'autorità giudiziaria, i nominativi sono iscritti nel registro di cui al comma 1.

3. I gestori delle sale da gioco e degli esercizi autorizzati alla pratica del gioco o all'installazione di apparecchi da intrattenimento, compresi i circoli privati autorizzati alla somministrazione e all'offerta complessiva di gioco tramite congegni da intrattenimento, sono obbligati ad impedire l'accesso e il gioco agli iscritti al registro di cui al comma 1.

Art. 2.

(Disposizioni per il contrasto al riciclaggio)

1. Le *slot machine* e gli altri sistemi di gioco d'azzardo elettronico devono essere dotati di lettori di *smart card* per il riconoscimento del giocatore, che consentano l'accesso al gioco a chi fornisce il proprio codice fiscale.