

# CAMERA DEI DEPUTATI N. 3073

## PROPOSTA DI LEGGE

D'INIZIATIVA DEI DEPUTATI

**CRISCI, BORRELLI, CIALENTE, LOLLI, MARIOTTI, BELLINI,  
BOVA, BUFFO, CHIANALE, DAMERI, DIANA, FLUVI, GALEAZZI,  
LULLI, MARAN, PAOLA MARIANI, MARTELLA, OTTONE, QUAR-  
TIANI, RUGGHIA, TIDEI, ZUNINO**

Nuova disciplina dei giochi da intrattenimento e  
da vincita lecita controllata

*Presentata il 25 luglio 2002*

ONOREVOLI COLLEGHI! — Un'indagine svolta dall'EURISPES, presentata nel luglio del 2000, rilevava che mediamente ogni famiglia italiana spendeva circa un milione di vecchie lire ogni anno per il gioco. Di questa cifra il 60 per cento era destinato al gioco legale ed il restante 40 per cento era indirizzato verso i giochi illegali.

Non vi è dubbio che questi dati conservano una loro attualità; anzi, proprio in relazione al gioco illegale, c'è seriamente da considerare l'ipotesi che esso si sia diffuso maggiormente.

Il gioco d'azzardo che, fatta eccezione per quello che si svolge nei locali autorizzati dallo Stato, rappresenta l'unica componente del gioco illegale, è diventato

un autentico dramma sociale in rapida crescita e diffusione, le cui stime devono essere sempre considerate per difetto, stante la naturale ritrosia dei soggetti interessati a rendere pubblico questo vizio.

La crescita vertiginosa dell'azzardo, ovvero del gioco illegale, appare oggi ricollegabile anche all'introduzione ed alla rapida diffusione sul territorio nazionale di apparecchi elettronici, comunemente definiti « *videopoker* ».

La volontà del legislatore non era certamente quella di favorire il gioco d'azzardo; anzi, con le successive modifiche ed integrazioni alle norme originarie vigenti in materia, si è cercato di porre rimedio ad un fenomeno dilagante. Tuttavia la legge è stata spesso aggirata, come hanno

dimostrato le innumerevoli attività di repressione svolte dalle Forze dell'ordine.

Sono state condotte numerose operazioni contro l'infiltrazione criminale e sono emersi preoccupanti legami tra usura e gioco, con conseguente istigazione a delinquere.

Oggi non è facile quantificare le dimensioni ed il volume di affari di quelli che sono definiti « videogiochi a premi ».

È abbastanza vicino alla realtà il dato di circa un milione di apparecchi elettronici presenti in Italia, dei quali circa il 70 per cento è appunto rappresentato dai videogiochi a premi e, di questi ultimi, quasi i due terzi sono dotati di una scheda *videopoker* o simile.

È indubbio che il *videopoker* non è un gioco remunerativo. Ma è proprio sull'apparente innocenza di quello che doveva essere semplicemente un passatempo che si è innestato lo stimolo al gioco d'azzardo, alla ricerca della vincita illecita, attraverso la contraffazione delle macchine, la modifica delle schede e dei programmi di gioco, la complicità tra il gestore ed il giocatore.

Oggettivamente, pur con il ricorso all'illegalità, è assolutamente improbabile che ci si possa arricchire attraverso questo gioco; malgrado ciò il fenomeno non accenna a ridursi.

Possiamo dire che siamo in presenza di una specie di patologia, quasi assimilabile ad una forma di disturbo psichico.

Un *identikit* del giocatore di *videopoker* è riportato nel citato rapporto dell'EURISPES: « maschio, alquanto giovane, poco istruito ».

Chi si cimenta a competere con la macchina, a sfidarne non solo la casualità ma anche un modo assolutamente iniquo di distribuzione dei premi, è consapevole che gli apparecchi possono essere truccati, secondo l'indagine dell'EURISPES quasi l'80 per cento dei giocatori ne è convinto.

Occorre a questo punto intervenire con maggiore decisione al fine di impedire che questo fenomeno sociale, che già ha prodotto una serie di drammi familiari ed individuali, possa assumere le caratteristiche di « follia del nuovo millennio ».

La velocità e la ripetitività del gioco, la possibilità di trovarlo quasi ovunque, la dinamica dell'accumulo delle vincite e la possibilità di riutilizzo immediato, possono provocare nel giocatore una forma di dipendenza autentica con notevole attenuazione della capacità del controllo di se stesso.

Si tratta, perciò, di rendere impossibile l'azzardo attraverso il gioco del *videopoker* e simili, di modificare le caratteristiche insite negli apparecchi, di riconoscere vincite di modestissima entità superando l'ipocrisia dei piccoli premi in oggettistica ovvero di buoni-consumazione e di non consentire che possano essere dissipati stipendi e pensioni da parte dei giocatori.

È necessario, inoltre, interrompere la diffusione capillare degli apparecchi, per ridurre l'impatto sociale del fenomeno.

È opportuno assicurare regole certe anche in relazione al regime fiscale e delle sanzioni, per un mercato che riguarda imprese di produzione e distribuzione e, di conseguenza, anche un buon numero di addetti.

La proposta di legge va in questa direzione.

Innanzitutto ridefinisce il sistema degli apparecchi distinguendoli tra macchine da intrattenimento e macchine da vincita lecita controllata, stabilendo un netto confine tra le stesse senza possibilità di commistione.

Le macchine da vincita lecita controllata, destinate a sostituire gli attuali apparecchi *videopoker*, per essere immesse nel mercato devono sottostare ad una serie di specifiche tecniche, tali da non permettere la possibilità di dilapidare ingenti somme o di erogare cospicui premi in denaro.

Le stesse macchine devono prevedere forme percentuali di devoluzione dei premi ai giocatori, secondo cicli programmati, con obbligatorietà del ritiro al termine di ciascuna partita delle somme vinte.

In particolare deve essere garantito un ragionevole periodo di gioco, stabilito in cinque minuti, a fronte dell'introduzione di una moneta da un euro.

Questi accorgimenti sono mirati a ridurre l'effetto automatico e ripetitivo del gioco e dovrebbero indurre il giocatore ad un maggiore controllo delle proprie azioni. Le nuove macchine da vincita lecita controllata potranno essere ospitate nelle sale Bingo o in nuove sale destinate unicamente a questo tipo di gioco, la cui apertura è disposta su base provinciale in ragione di una sala per ogni 100.000 abitanti o frazione.

Sono previste misure di sostegno per la riconversione o la rottamazione del parco macchine introdotto sul mercato ai sensi della legge 6 ottobre 1995, n. 425, e la previsione di un periodo transitorio di esercizio di detti apparecchi al fine di consentire l'adeguamento alla nuova normativa.

Infine è demandata al Ministro dell'economia e delle finanze l'adozione di appositi regolamenti attuativi della legge.

## PROPOSTA DI LEGGE

## ART. 1.

*(Oggetto).*

1. La presente legge disciplina i giochi da intrattenimento e da vincita lecita controllata, le relative macchine o apparecchi, attivate attraverso moneta o sistema equivalente, che consentono la mera attività di intrattenimento e divertimento ovvero la possibilità del conseguimento di una vincita di piccola entità da parte del giocatore.

2. L'attività delle imprese produttrici, importatrici, distributrici delle macchine nonché quelle dei gestori di servizi pubblici ovvero delle « sale Bingo » o delle sale di cui all'articolo 8, è sottoposta alle norme stabilite dalla presente legge e dai relativi regolamenti di attuazione.

## ART. 2.

*(Classificazioni).*

1. La classificazione degli apparecchi disciplinati dalla presente legge, anche ai sensi di quanto previsto dall'articolo 110 del testo unico delle leggi di pubblica sicurezza, di cui al regio decreto 18 giugno 1931, n. 773, come da ultimo modificato dalla presente legge, è la seguente:

- a) macchine da intrattenimento;
- b) macchine da vincita lecita controllata.

## ART. 3.

*(Macchine da intrattenimento).*

1. Il quinto 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, è sostituito dal seguente:

« Si considerano macchine da intrattenimento quelle che si limitano a concedere al giocatore un tempo di utilizzo o di gioco in cambio del prezzo della partita, senza che possano erogare alcun tipo di premio in denaro, in buoni-premio o in oggetti convenzionali scambiabili per denaro. Le macchine possono funzionare con moneta metallica o sistema equivalente. Sono inclusi in questa categoria gli apparecchi che offrono al giocatore, in ragione della sua abilità, la possibilità di prolungare il gioco o la vincita di altre partite che, in nessun caso, possono essere convertite in denaro o premi di alcun genere e le macchine di realtà virtuale e di simulazione, a condizione che il giocatore intervenga attivamente nella dinamica del gioco. Non possono essere immesse nel mercato, quali macchine da intrattenimento, quelle che utilizzano immagini o svolgimento di attività tipiche dei giochi di azzardo o a scommessa, quali giochi di carte, corse di cavalli, *roulette*, *slot-machine* e simili, ancorché esse non prevedano espressamente alcuna vincita in denaro. Non possono altresì essere immesse nel mercato le macchine che, attraverso la dinamica del gioco, trasmettono messaggi contrari ai diritti universali dell'uomo ed a quelli previsti dalla Costituzione, in particolare quelle che contengono riferimenti razzisti, pornografici o che fanno apologia della violenza ».

#### ART. 4.

*(Macchine da vincita lecita controllata).*

1. Il 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, è sostituito dal seguente:

« Si considerano macchine da vincita lecita controllata quelle che possono consentire al giocatore di realizzare una vincita, secondo probabilità condizionata da percentuale programmata, da ritirare ob-

bligatoriamente al termine di ciascuna partita. L'uso delle macchine è vietato ai minori di diciotto anni. Le caratteristiche delle macchine da vincita lecita controllata e la loro allocazione sono disciplinate dalla legge ».

ART. 5.

*(Caratteristiche delle macchine da vincita lecita controllata).*

1. La produzione, l'installazione e la messa in esercizio delle macchine automatiche, semiautomatiche ed elettroniche da vincita lecita controllata, sono subordinate al rispetto delle disposizioni di cui al presente articolo e al regolamento di cui all'articolo 6.

2. Nelle macchine da vincita lecita controllata il prezzo di ciascuna partita è stabilito nel valore di un euro, non è consentito alcun meccanismo di accumulo dei crediti di gioco e deve essere presente nell'apparecchio un meccanismo di blocco, tale da non permettere l'introduzione di due o più monete in successione. L'inizio della partita è determinato dal giocatore attraverso un dispositivo di avvio. Ciascuna partita è formata da venti prove, con esclusione della possibilità di aumentare il valore della singola prova, ed ogni tentativo è di un importo predeterminato pari ad un ventesimo del valore della partita stessa. La durata di ciascuna prova non può essere inferiore a 15 secondi, tale da determinare un periodo di gioco di almeno 5 minuti per ciascuna partita. Al termine delle prove e dopo l'eventuale elargizione del premio, deve intercorrere un intervallo di un minuto prima che la macchina sia abilitata allo svolgimento di una nuova partita.

3. Il premio massimo che la macchina può erogare è pari a 20 euro, equivalente a venti volte il valore della singola partita. Il programma di gioco non deve prevedere alcuna combinazione-premio superiore a 360 volte il valore del singolo tentativo, ovvero 18 euro. In ogni caso, se al termine della partita la vincita risulta superiore a quanto stabilito come importo massimo erogabile, essa è arrotondata per difetto al

premio massimo consentito. La macchina è programmata in modo tale da devolvere ai giocatori, in un ciclo di gioco di 100.000 prove, equivalenti a 5.000 partite, una percentuale in premi che non deve essere mai inferiore al 70 per cento del valore delle somme introdotte. Per ogni ciclo di gioco di 10.000 prove, equivalenti a 500 partite, la percentuale dei premi devoluti ai giocatori non può mai essere inferiore al 40 per cento del valore delle somme introdotte. Si intende per ciclo di gioco l'insieme delle partite consecutive che il programma deve verificare per erogare la percentuale in premi. All'inizio di ciascun ciclo di gioco di 5.000 partite, la macchina deve contenere nell'apposito contenitore delle monete una somma pari al valore di 350 partite.

4. Il premio è erogato direttamente dall'apparecchio al termine della ventesima prova di ciascuna partita, sotto forma di moneta metallica ed escludendo ogni elargizione di buono-premio, *fiche* o *ticket* di qualsiasi natura. L'eventuale raggiungimento del valore massimo erogabile non può annullare lo svolgimento della partita in corso, che deve essere conclusa. La macchina deve essere dotata di un meccanismo di espulsione automatica senza alcun intervento diretto da parte del giocatore. Al fine di garantire l'erogazione unicamente in monete da un euro del premio corrisposto, il premio conseguito dal giocatore è arrotondato all'unità inferiore in caso di vincite seguite dai valori decimali 1, 2, 3 e 4 ed è arrotondato all'unità superiore in caso di vincite seguite dai valori decimali 5, 6, 7, 8 e 9.

5. La macchina deve disporre di un contatore a scalare riferito alle prove disponibili e di un contatore della vincita realizzata in corso di partita, ambedue visualizzabili a *display*. I contatori devono essere distinti ed i valori espressi dai contatori non sono cumulabili. La macchina deve essere dotata, all'interno, di un contatore delle somme introdotte, nonché di una nota tecnica, posta in posizione visibile all'esterno della macchina, nella quale sono riportati gli estremi dell'omologazione, le regole del gioco, le combina-

zioni vincenti, l'importo del premio corrispondente a ciascuna di esse e l'importo della vincita massima conseguibile. Nella medesima nota deve altresì figurare che l'uso della macchina è vietato ai minori di diciotto anni e che l'utilizzo della stessa può produrre effetti di dipendenza.

6. La memoria elettronica della macchina ed il *software* per lo svolgimento del gioco non possono essere alterati o manipolati, in modo da variare i dati del programma, i dati ottenuti in corso di gioco e le modalità del gioco stesso. Il *software* deve essere racchiuso in una scatola nera sigillata.

7. La macchina deve essere dotata di una fonte energetica autonoma, in grado di preservare i dati della memoria in caso di interruzione dell'energia elettrica, tale da consentire il riavvio del programma nello stato in cui si era interrotto. In condizione di riposo, la macchina non può utilizzare elementi di richiamo, acustici o visivi, che hanno come finalità quella di attirare l'attenzione delle persone, e non deve essere realizzata attraverso l'utilizzazione di uno schermo televisivo o supporto fisico analogo che può essere controllato da telecomando o simili.

8. La macchina deve necessariamente contenere, ai fini dell'omologazione, dispositivi di sicurezza tali da:

a) impedire il funzionamento e l'uso della macchina stessa o la sua disconnessione automatica nel caso in cui non funzioni il sistema informatico di supporto al gioco o il contatore delle somme introdotte;

b) impedire la manipolazione del contatore delle somme introdotte, dei dati concernenti il ciclo di gioco e delle percentuali di devoluzione ai giocatori;

c) impedire che il giocatore possa introdurre un valore superiore a quello stabilito, prevedendo un meccanismo di restituzione immediata ed automatica delle monete depositate in eccesso;

d) garantire la integrità del gioco e favorire i controlli di legge.

9. La macchina può essere dotata, a condizione che ciò risulti nel certificato di



omologazione, rilasciato ai sensi dell'articolo 6, comma 3, di uno o più dispositivi opzionali che prevedono la possibilità:

a) di raddoppiare, per una sola volta, la combinazione-premio ottenuta, e comunque con il limite massimo della combinazione premio fissata in 360 volte l'importo della singola prova, ovvero di perdere quanto ottenuto nella singola prova;

b) dello svolgimento di una partita con due giocatori, a fronte dell'introduzione di una singola moneta;

c) di aumentare la percentuale destinata alle vincite dei giocatori, escludendo qualsiasi meccanismo di *jackpot*.

#### ART. 6.

*(Regolamento concernente le macchine).*

1. Il Ministro dell'economia e delle finanze, entro sei mesi dalla data di entrata in vigore della presente legge, adotta, con proprio decreto, un regolamento per la introduzione e la tenuta del registro delle macchine da intrattenimento e da vincita lecita controllata destinate al mercato nazionale ed all'esportazione nonché di quelle importate.

2. L'attività delle imprese produttrici, importatrici, distributrici ed installatrici delle macchine nonché quelle dei gestori delle sale Bingo e delle sale di cui all'articolo 8 è disciplinata dal regolamento di cui al comma 1.

3. Il regolamento di cui al comma 1, in conformità alle disposizioni di cui alla presente legge, disciplina le modalità di omologazione delle macchine da intrattenimento e da vincita lecita controllata escludendo per queste ultime le forme dell'autocertificazione, l'iscrizione nel registro delle macchine autorizzate, l'attribuzione dei codici identificativi e di quanto necessario per l'introduzione delle macchine nel mercato nazionale.

#### ART. 7.

*(Allocazione delle macchine nel mercato nazionale).*

1. Le macchine da intrattenimento possono essere allocate in tutti gli esercizi

pubblici, bar, *pub* tematici, ristoranti, pizzerie, tabaccherie, discoteche, totoricevitorie, sale corse e scommesse, circoli privati, sale attrazione, *club* o circoli sportivi, *luna park* sia fissi sia itineranti, ambienti ludici presso centri commerciali, *autogrill*, spacci di caserme, pubblici esercizi presso aeroporti o stazioni ferroviarie, sale gioco presso parrocchie, centri sociali o culturali, parchi acquatici, ludici o tematici, *bowling*, sale da biliardo, alberghi.

2. Le macchine da piccola vincita lecita controllata possono essere allocate nelle sale Bingo e nelle sale previste all'articolo 8.

#### ART. 8.

*(Nuove sale per l'esercizio del gioco con macchine da vincita lecita controllata).*

1. È consentita l'apertura di nuove sale per l'esercizio del gioco con macchine da vincita lecita controllata. Essa è disposta su base provinciale, in ragione di una sala ogni 100.000 abitanti o frazione ed è subordinata al parere favorevole del sindaco del comune ove è prevista l'allocatione.

2. Il Ministro dell'economia e delle finanze, entro sei mesi dalla data di entrata in vigore della presente legge, con proprio decreto adotta un apposito regolamento per la disciplina delle modalità relative all'apertura di nuove sale per l'esercizio del gioco con macchine a vincita lecita controllata, in conformità alle disposizioni di cui alla presente legge ed indicando le norme di carattere finanziario tali da determinare maggiori entrate per l'erario dello Stato derivanti dall'avvio della nuova attività.

#### ART. 9.

*(Adeguamento e rottamazione del parco macchine esistente).*

1. Per il primo anno a decorrere dalla data di entrata in vigore della presente legge è riconosciuto un credito di imposta, al fine di favorire la rottamazione, ovvero l'adeguamento alle norme stabilite dalla

presente legge, del parco macchine introdotto sul mercato nazionale ai sensi della legge 6 ottobre 1995, n. 425.

2. Il credito d'imposta di cui al comma 1, il cui importo è determinato con decreto del Ministro dell'economia e delle finanze, non concorre alla formazione del reddito imponibile ed è comunque riportabile nei periodi d'imposta successivi, per un periodo non superiore a tre anni. Il credito d'imposta non è rimborsabile e può essere fatto valere dal soggetto titolare della macchina ai fini del versamento dell'imposta sugli intrattenimenti, anche in compensazione, dimostrando che per la stessa macchina è stata assolta, nell'anno precedente, la relativa imposta sugli intrattenimenti.

3. All'onere derivante dall'attuazione del presente articolo si provvede attraverso le maggiori entrate conseguenti alle concessioni o alle autorizzazioni di cui all'articolo 8. Il Ministro dell'economia e delle finanze è autorizzato ad apportare, con propri decreti, le occorrenti variazioni di bilancio.

#### ART. 10.

*(Regime transitorio per le macchine di cui alla legge 6 ottobre 1995, n. 425).*

1. Le macchine introdotte ai sensi della legge 6 ottobre 1995, n. 425, possono restare in esercizio per il periodo di un anno a decorrere dalla data di entrata in vigore della presente legge, fermo restando il divieto, per il medesimo periodo, di introdurre nuove macchine aventi le stesse caratteristiche.

#### ART. 11.

*(Modifiche all'articolo 110 del testo unico di cui al regio decreto 18 giugno 1931, n. 773).*

1. All'articolo 110 del testo unico delle leggi di pubblica sicurezza, di cui al regio decreto 18 giugno 1931, n. 773, e successive modificazioni, sono apportate le seguenti modificazioni:

a) il quarto comma è sostituito dal seguente:

« Si considerano apparecchi e congegni automatici, semiautomatici ed elettronici

per il gioco d'azzardo quelli che hanno insita la scommessa o che consentono vincite puramente aleatorie di un qualsiasi premio in denaro o in natura che concretizzi lucro, escluse le macchine vidimatrici per i giochi gestiti dallo Stato e le macchine da vincita lecita controllata di cui al sesto comma »;

b) l'ottavo comma è sostituito dal seguente:

« Salvo che il fatto costituisca reato ai sensi delle disposizioni del codice penale concernenti il gioco d'azzardo, il responsabile dell'installazione e dell'uso delle macchine da vincita lecita controllata che risultano sprovviste dei requisiti previsti dalle norme di legge e di regolamento vigenti in materia, è soggetto alla sanzione amministrativa pecuniaria consistente nel pagamento di una somma da 5.000 a 50.000 euro. Sono inoltre disposte la confisca delle macchine e la loro distruzione. In caso di reiterazione delle violazioni, ai sensi dell'articolo 8-bis della legge 24 novembre 1981, n. 689, la sanzione è raddoppiata. Il responsabile dell'uso delle macchine da vincita lecita controllata è soggetto alla sanzione amministrativa pecuniaria consistente nel pagamento di una somma da 10.000 a 25.000 euro nel caso di utilizzo delle macchine stesse da parte dei minori. In caso di reiterazione delle violazioni, ai sensi del citato articolo 8-bis della legge n. 689 del 1981, sono disposte la confisca e la successiva distruzione delle macchine, oltre la revoca della licenza o dell'autorizzazione all'attività ».

