



DISEGNO DI LEGGE

d’iniziativa del I.T.E. “Giacchino Russo” di Paternò (Catania)

COMUNICATO ALLA PRESIDENZA IL 13 MAGGIO 2019

Disposizioni per l'istituzione di una time-card ed introduzione dell'impronta digitale sulle slot-machine per la prevenzione ed il contrasto alla ludopatia

ONOREVOLI SENATORI! - Il Ministero della salute ha ufficialmente riconosciuto la ludopatia come patologia che richiede si mettano in campo tutte le azioni di prevenzione, cura e riabilitazione per i soggetti che ne sono affetti. Il giocatore ludopatico a un certo punto non riesce a staccarsi più dalla macchina, cadendo in quel precipizio che lo porterà inesorabilmente sempre più in basso, precipizio che molto spesso è senza vie d'uscita o di ritorno. Uno studio rivela che nel corso del 2017 quasi 17 milioni di italiani hanno giocato d'azzardo almeno una volta. (Dati rilevati dal "Libro blu" 2017). Di questi oltre 1 milione sono studenti e questo numero è in costante aumento. Gli studi più recenti confermano che gli uomini sono maggiormente predisposti, rispetto alle donne, a giocare d'azzardo e a sviluppare la dipendenza. Inoltre il maggior numero di giocatori problematici e patologici ha un'età compresa tra i 20 e i 50 anni. Gli ultimi dati mostrano un marcato aumento (26%) del gioco on-line, che nel 2017 ha visto un volume di affari pari a 26,9 miliardi di euro. Nonostante le crescenti difficoltà economiche delle famiglie italiane, legate alla crisi economica e sociale che affligge il nostro Paese, ci sono sempre più persone che si avvicinano al gioco d'azzardo. L'aumento del numero di giocatori è stato determinato da più fattori, come la continua differenziazione dei giochi esistenti e la diffusione capillare dei luoghi dove giocare (si noti, ad esempio, la trasformazione dei tabaccai in veri e propri piccoli "casinò", la presenza delle slot machine nei bar, e la crescita delle forme di azzardo on-line). La dipendenza dal gioco è spesso causa della perdita del lavoro da parte di chi ne è afflitto perché induce all'assenteismo e alla minore produttività, oltre ad essere motivo di ansia, depressione e propensione al suicidio. Gli interventi normativi, sia comunitari che nazionali, contengono una serie di divieti e sanzioni, con l'intento di punire più che prevenire e contrastare il fenomeno.

Sulla base delle precedenti considerazioni, riteniamo quanto mai opportuno un intervento normativo da parte del legislatore e per questo esponiamo il presente disegno di legge, contenente misure di prevenzione e monitoraggio del fenomeno della ludopatia, che trovano giustificazione nei principi fondamentali della Costituzione in materia di tutela della salute.

Art. 1

(Definizione di Ludopatia)

1. Ai sensi e per gli effetti della presente legge, in conformità a quanto disposto dal Ministero della Salute, per Ludopatia si intende l'incapacità di resistere all'impulso di giocare d'azzardo o di fare scommesse, nonostante l'individuo che ne è affetto sia consapevole che questo possa portare a gravi conseguenze.

Art. 2

(Livelli essenziali di assistenza per la cura della ludopatia)

1. Nel rispetto degli equilibri programmati di finanza pubblica, si provvede ad aggiornare i livelli essenziali di assistenza con riferimento alle prestazioni di prevenzione, cura e riabilitazione rivolte alle persone affette da ludopatia.

Art. 3

(Intervento di prevenzione: introduzione dell'impronta digitale su tutte le slot-machine)

1. Entro tre mesi dalla data di entrata in vigore della presente legge è introdotta l'impronta digitale su tutte le slot-machine, al fine di individuare l'età del giocatore e impedire ai minori di accostarsi al gioco.

Art. 4

(Istituzione di una Carta a tempo - Time-card - per l'uso di slot-machine e apparecchi simili)

1. È istituita una Carta a tempo (d'ora in poi denominata Time-card) per ciascun giocatore, carta personale e non cedibile, contenente tre diversi tempi limite di gioco (60 minuti, 120 minuti, 180 minuti) e una diversa tempistica rispetto alla possibilità di accesso alla ricarica (150 minuti, mezza giornata e l'intera giornata nel secondo e terzo caso). Il limite massimo

di ricariche mensili è di tre ricariche per ciascun tempo di gioco.

1 *bis*. Il limite massimo di ciascuna ricarica della Carta a tempo è fissato in € 100,00.

2. Esaurito il tempo a disposizione, il giocatore non ha più possibilità di continuare a giocare, né di accedere al sistema in alcun modo.

Art. 5

(Istituzione di un Portale web per la gestione e la ricarica delle time-card)

1. Entro tre mesi dalla data di entrata in vigore della presente legge, una Commissione interministeriale, composta da rappresentanti dei Ministeri dell'Istruzione dell'Università e della Ricerca, dell'Economia e delle Finanze e della Salute, provvede alla creazione di un Portale per la gestione e la ricarica delle time-card.

Art.6

(Modalità di rilascio e di funzionamento della time-card)

1. I gestori e gli esercenti di Bar, Tabaccherie, Sale giochi e di ogni altro luogo ove siano collocate slot-machine e/o apparecchi similari, dietro compilazione di apposita scheda, rilasciano gratuitamente, ad ogni persona maggiorenne che ne faccia richiesta, una time-card contrassegnata da un codice identificativo, che l'utente attiva direttamente sul Portale di cui all'art. 5.

2. Alla conferma dell'attivazione, il giocatore riceve le credenziali per l'accesso al sistema che gli consentono di:

- Impostare il tempo di gioco
- Ricaricare la time- card
- Monitorare i tempi di gioco settimanali e mensili.

Art.7

(Piano nazionale di prevenzione e istituzione di corsi di informazione e formazione nelle scuole secondarie di secondo grado)

1. La Commissione interministeriale di cui all'art. 5, predispone un Piano nazionale per la prevenzione e il contrasto alla ludopatia, e provvede ogni anno, entro il mese di giugno, ad emanare e /o integrare apposite indicazioni per l'istituzione di corsi di informazione e formazione, rivolte agli studenti dell'ultimo biennio e del quinto anno delle Scuole secondarie di secondo grado.
2. Le Scuole di cui al precedente comma, nel rispetto di quanto contenuto nelle Indicazioni interministeriali, dedicano ogni anno almeno otto ore ad attività di informazione e prevenzione della ludopatia.

Art. 8

(Avvio di una Campagna di Comunicazione per la prevenzione delle Ludopatie e istituzione di una Giornata nazionale di sensibilizzazione)

1. I Ministeri dell'Istruzione dell'Università e della Ricerca, e della Salute, in cooperazione con la Commissione Europea, realizzano Comunicazioni Istituzionali di sensibilizzazione nei confronti della ludopatia. Si vieta l'inserimento di messaggi pubblicitari di giochi con vincite in denaro nelle trasmissioni televisive e radiofoniche, nonché, sui giornali, riviste e pubblicazioni.
2. È istituita una Giornata nazionale per la prevenzione e l'informazione sui rischi legati al gioco, alla realizzazione della quale collaborano le Istituzioni scolastiche, le Associazioni e gli Enti pubblici interessati.

Art.9

(Istituzione di un tavolo tecnico permanente e relativo protocollo d'intesa)

1. Al fine di monitorare in tempo reale e svolgere, al tempo stesso, attività di prevenzione, controllo e irrogazione delle sanzioni, è istituito un tavolo tecnico permanente tra il Ministero dell'Istruzione dell'Università e della Ricerca, il Ministero della Salute e il Ministero dell'Economia e delle Finanze.
2. I rappresentanti dei tre Ministeri suindicati stilano un Protocollo d'Intesa al fine di rafforzare la collaborazione inter istituzionale per migliorare e coordinare le attività previste dai precedenti articoli.

Art. 10

(Modifiche delle sanzioni penali e amministrative)

1. Dalla data dell'entrata in vigore della presente legge, le sanzioni amministrative e penali previste per il gioco d'azzardo, gioco illegale e gioco irregolare sono inasprite nella misura del 100%.

Art. 11

(Copertura finanziaria)

1. Agli oneri derivanti dalla presente legge si provvede mediante i fondi derivanti dall'inasprimento delle sanzioni di cui all'articolo 10.