

# CAMERA DEI DEPUTATI

N. 415

## PROPOSTA DI LEGGE

d'iniziativa del deputato D'AGRÒ

Istituzione del registro dei gestori di apparecchi meccanici, automatici, semiautomatici ed elettronici da intrattenimento e da gioco di abilità e di analoghi apparecchi che consentono vincite di qualsiasi natura

*Presentata il 3 maggio 2006*

ONOREVOLI COLLEGHI! — Il settore dei giochi da intrattenimento meccanici ed elettronici (videogiochi, video *poker*, *slot machine* di varia sofisticazione, apparecchi meccanici tipo calciobalilla, eccetera) è un settore produttivo in grande espansione, ma che ancora non risulta adeguatamente normato come settore di attività economica.

Infatti allo stato attuale la materia gode di una regolamentazione parziale e sostanzialmente lacunosa, contenuta nel testo unico delle leggi di pubblica sicurezza di cui al regio decreto 18 giugno 1931, n. 773, di seguito denominato « testo unico ». Con le leggi successive, ovvero, la legge 6 ottobre 1995, n. 425, la legge 23

dicembre 2000, n. 388, la legge 27 dicembre 2002, n. 289, il decreto-legge 30 settembre 2003, n. 269, convertito, con modificazioni, dalla legge 24 novembre 2003, n. 326, e da ultimo il decreto-legge 30 dicembre 2005, convertito, con modificazioni, dalla legge 21 febbraio 2006, n. 49, sono state introdotte modifiche al testo unico, ma non si è provveduto a disciplinare esaustivamente una materia in costante espansione.

Che il settore cresca in maniera esponenziale è evincibile dai dati che lo connotano. Da una ricerca effettuata dall'Associazione dei gestori dell'automatico (AGESA) risulta che gli operanti del settore, con esclusione cioè dei produttori e

dei rivenditori degli apparecchi automatici, sono complessivamente 8.000 circa, di cui 2.000 operanti nel sommerso, mentre gli apparecchi esistenti sul territorio nazionale ammontano complessivamente a circa 2.500.000 unità, di cui 800.000 del tipo cosiddetto « a vincita », senza tenere conto del sommerso, e i ricavi netti annuali derivanti dall'attività sono pari a oltre 10 miliardi di euro.

È quindi evidente che la semplice prospettiva di tali ricavi ha favorito la crescente infiltrazione di soggetti anche criminali nel settore, infiltrazione peraltro favorita dalla lacunosità dell'attuale impianto normativo.

Occorre tuttavia sottolineare che, nonostante gli ultimi provvedimenti la vigente disciplina risulta ancora insufficiente, anzitutto perché il testo unico tratta marginalmente la materia, ovvero solo con riguardo ai profili attinenti alla salvaguardia della pubblica sicurezza; in secondo luogo, si osserva che con tale complesso normativo il legislatore si è soffermato in via esclusiva sugli elementi distintivi tra giochi leciti e quelli illeciti, senza nulla prevedere in ordine alle categorie professionali operanti nel settore. È poi da aggiungere che il testo unico, come modificato dalla legge 23 dicembre 2000, n. 388, è una normativa datata, quindi inidonea a regolamentare una materia in continua evoluzione tecnologica.

#### *Finalità della proposta di legge.*

La peculiarità fondamentale e innovativa della presente proposta di legge riguarda l'istituzione del registro dei gestori, che consente l'esercizio dell'attività solo a quegli operatori che vi sono iscritti, previa valutazione di una serie di requisiti previsti.

La proposta è interamente fondata su una rigida regolamentazione intesa a reprimere le possibili infiltrazioni di associazioni criminali nella categoria e a limitare i rischi di diffusione della ludopatia, soprattutto fra i minori.

Il rigore e la chiarezza della disciplina contenuta nella proposta emergono poi

dall'esplicita previsione della forma scritta per la regolamentazione del rapporto fra il gestore e l'esercente, a qualsiasi titolo, del locale ove sono installati i videogiochi. Inoltre, va sottolineato che l'ambito delle sanzioni è esteso all'esercente in caso di atteggiamento compiacente o comunque omissivo qualora venga illegittimamente esercitata l'attività.

È poi da rilevare che, stante l'onerosità delle sanzioni di carattere penale e amministrativo contemplate nella proposta di legge, l'esercizio abusivo dell'attività diviene illecito e non solo illegittimo. La configurazione dell'illiceità consente quindi una puntuale applicazione della disciplina penale e non più indiscriminata e inopportuna come avviene oggi, in virtù della già evidenziata lacuna normativa. In altri termini, dalla mera lettura della proposta di legge discende che il semplice esercizio abusivo dell'attività diviene penalmente sanzionabile senza necessità di invocare l'articolo 718 del codice penale.

Il particolare rigore previsto dalla proposta consente altresì di includere nella regolamentazione della materia anche i famosi « videogiochi a vincita », ossia quegli apparecchi che consentono di riscuotere premi in denaro per i giocatori. Ciò in quanto la puntuale e specifica disciplina della materia, anche sotto il profilo del controllo da parte della pubblica amministrazione, determina la sostanziale equiparazione dell'attività in argomento ai concorsi pronostici promossi dalla medesima amministrazione.

La proposta di legge, inoltre, presenta indiscutibili vantaggi sotto il profilo finanziario e occupazionale.

#### *Profili finanziari.*

Si è già sottolineato che il settore oggetto della presente proposta di legge occupa circa 8.000 operatori, dei quali circa 2.000 (1/4) esercitano nel « sommerso »; si è inoltre evidenziato che gli apparecchi esistenti, sempre del tipo a vincita, sul territorio nazionale ammontano complessivamente a circa 800.000, senza tenere conto del « sommerso », e infine che

i ricavi annuali, al netto delle vincite derivanti dall'attività degli stessi, ammontano complessivamente ad oltre 10 miliardi di euro.

Quest'ultima cifra è il risultato delle ricerche effettuate da organismi di settore, prima fra tutte l'AGESA, sulla base delle quali il volume di affari complessivo del settore ammonterebbe a circa 43 miliardi di euro annui, da cui detrarre la quota restituita all'utente, pari al 75 per cento del volume totale, ovvero 32.250.000.000 di euro circa, per un ricavo netto dunque pari a circa 10.750.000.000 di euro annui.

In virtù della distribuzione dei ricavi prevista, l'Erario, come stabilito già nel citato decreto-legge n. 269 del 2003, convertito, con modificazioni, dalla legge n. 326 del 2003, beneficerebbe immediatamente di circa 1.450.000.000 di euro all'anno, cui andrebbe aggiunto il gettito derivante dalle dichiarazioni annuali effettuate dai gestori/noleggiatori e dagli esercenti, i quali dovrebbero finalmente avere ricavi chiaramente individuabili e controllabili, sia attraverso la messa in rete dei videogiochi, sia attraverso lo strumento del contratto registrato fra gestore ed esercente. Evidenti risultano quindi i benefici per l'erario che attualmente non introita più di 600 milioni di euro dal complesso dei videogiochi in esercizio.

#### *Profili occupazionali.*

L'approvazione della presente proposta di legge consentirà da subito l'emersione degli operatori « sommersi », nonché del relativo personale tecnico, che, sulla base delle stesse indagini di settore, ammonta a circa 4.000 unità imprenditoriali.

Il recupero del personale sommerso è un effetto naturale del sistema di controlli e di autorizzazioni previsto dalla presente proposta di legge.

Dal recupero del sommerso, quindi, deriverebbero nuove iscrizioni presso le competenti camere di commercio di un numero di operatori stimabile fra i 2.000 e di 5.000.

Inoltre, per effetto del sistema regolatorio ipotizzato, la proposta presuppone la

necessità di nuova forza lavoro, specializzata e non, con conseguente impiego nel settore di almeno 18.000-20.000 unità lavorative, secondo stime effettuate dalle organizzazioni di categoria, prima fra tutte l'AGESA.

A tali cifre occorre sommare il numero di unità lavorative da impiegare anzitutto nella realizzazione dei dispositivi elettronici (scheda di gioco) da applicare ai videogiochi, che, come già rilevato, senza tener conto del « sommerso », è pari a circa 800.000.

È ragionevole ritenere che, per l'osservanza della cogente previsione contenuta nella proposta di legge, debbano essere impiegate non meno di 5.000-8.000 unità lavorative di provata capacità tecnica.

Da ultimo, non può non tenersi conto del movimento « indotto » scaturente dall'approvazione della nuova legge. Ci si riferisce, in particolare, preliminarmente alle varie categorie professionali (tecnici, falegnami, artigiani, elettricisti, assemblatori) coinvolti da una serie di attività complementari. A tali operatori, si andrebbe certamente ad aggiungere il personale ausiliario che anche gli esercenti i locali dove sono installati i videogiochi dovranno impiegare al fine di dare puntuale esecuzione alle inderogabili disposizioni di legge.

Riassumendo, è pertanto del tutto ragionevole desumere che, dall'approvazione della proposta di legge, discenderebbe l'impiego di nuova forza lavoro valutabile nell'ordine di circa 80.000-100.000 unità.

#### *La costruzione della rete telematica di connessione dei videogiochi.*

Già con la citata legge n. 289 del 2002, che ha riformato l'intero apparato normativo sulla materia, era stata prevista la messa in rete di tutti i videogiochi a vincita presenti sul territorio nazionale, entro il 31 dicembre 2003. Tale termine è stato successivamente prorogato dal menzionato decreto-legge n. 269 del 2003, convertito, con modificazioni, dalla legge n. 326 del 2003 fino al 31 ottobre 2004. Attraverso il decreto del direttore generale dell'Ammi-

nistrazione autonoma dei monopoli di Stato (AAMS), 8 aprile 2004, pubblicato nella *Gazzetta Ufficiale* n. 86 del 13 aprile 2006, il Ministero dell'economia e delle finanze ha dettato le procedure di attuazione per la costruzione della rete telematica di connessione ai videogiochi. La proposta di legge individua un criterio di selezione a livello regionale o provinciale, che meglio si adatta ad una realtà estremamente parcellizzata e comunque di dimensione locale più che nazionale, coniu-

gando allo stesso tempo il bisogno di una comunanza territoriale con l'esigenza di un coordinamento e di una semplificazione gestionale della mole di informazioni trasmesse. In merito alla copertura dei costi organizzativi e operativi della rete telematica, la presente proposta di legge dispone che il 3 per cento del giocato sia riservato alla AAMS, che provvederà così al pagamento dei soggetti selezionati per l'invio dei dati dalla periferia verso il centro di elaborazione della SOGEI.

## PROPOSTA DI LEGGE

—

## ART. 1.

*(Definizioni).*

1. Ai fini della presente legge si definiscono:

*a)* videogioco: gli apparecchi automatici, semiautomatici ed elettronici da intrattenimento e da gioco di abilità, come definiti all'articolo 110, commi 5, 6 e 7, del testo unico delle leggi di pubblica sicurezza, di cui al regio decreto 18 giugno 1931, n. 773, e successive modificazioni;

*b)* gioco a vincita: gli apparecchi automatici, semiautomatici, elettronici, meccanici ed assimilati da intrattenimento che consentono vincite di qualsiasi natura con qualsiasi simbolo e con qualsiasi tipologia di gioco, come definiti all'articolo 110 del citato testo unico di cui al regio decreto 18 giugno 1931, n. 773, e successive modificazioni;

*c)* apparecchio meccanico: qualsiasi congegno o apparecchiatura anche tecnologicamente non evoluto, funzionante senza somministrazione di energia elettrica o di altra natura, ma esclusivamente per intervento dell'utilizzatore;

*d)* gestore: colui che esercita una attività organizzata diretta alla distribuzione, all'installazione e alla gestione economica presso pubblici esercizi, circoli e associazioni autorizzati, di apparecchi e di congegni automatici, semiautomatici od elettronici da intrattenimento o da gioco di abilità dallo stesso posseduti a qualunque titolo;

*e)* esercente: il conduttore a qualsiasi titolo giuridico del locale dove sono installati gli apparecchi di cui alle lettere *a)*, *b)* e *c)*, e comunque intestatario della licenza di pubblico esercizio, responsabile delle autorizzazioni amministrative e di pubblica sicurezza direttamente inerenti ai locali condotti;

*f)* utente: il giocatore;

g) registro: il registro dei gestori di apparecchi meccanici, automatici, semiautomatici ed elettronici da intrattenimento e da gioco di abilità, nonché degli apparecchi del medesimo tipo che consentono vincite di qualsiasi genere, istituito ai sensi dell'articolo 2;

h) premi: le vincite pagate in denaro o in natura ai giocatori risultati vincitori;

i) ricavi netti: gli incassi di ogni videogioco al netto dei premi pagati ai vincitori;

l) scheda di gioco: l'insieme dei circuiti elettronici nei quali risiedono il *software* di gioco e i contatori dei dati per la memorizzazione dei parametri di funzionamento del gioco stesso, nonché le interfacce e i protocolli necessari per l'accesso ai dati, anche ai fini della gestione telematica dei videogiochi.

#### ART. 2.

##### *(Istituzione del registro dei gestori).*

1. È istituito il registro dei gestori di apparecchi meccanici, automatici, semiautomatici ed elettronici da intrattenimento e da gioco di abilità e di apparecchi del medesimo tipo che consentono vincite di qualsiasi natura, di seguito denominato « registro ».

2. Hanno l'obbligo di iscriversi al registro i gestori come definiti dall'articolo 1, comma 1, lettera d).

3. Il registro è tenuto dal Ministero dell'economia e delle finanze — Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato (AAMS), che autorizza o rigetta le domande di iscrizione.

4. L'AAMS deve esprimersi entro due mesi dalla data di ricezione delle domande di iscrizione al registro complete della documentazione di cui al comma 5.

5. L'accoglimento delle domande di iscrizione al registro è subordinato alla presentazione da parte dell'istante dei seguenti documenti:

a) certificato rilasciato dalla camera di commercio, industria, artigianato e

agricoltura competente per territorio, da cui risulta l'iscrizione del richiedente;

b) certificato del casellario giudiziale e dei carichi pendenti per gli amministratori delle persone giuridiche e per le persone fisiche richiedenti;

c) dichiarazione del numero e della ubicazione dei videogiochi eventualmente già operanti previa autorizzazione rilasciata ai sensi dell'articolo 22 della legge 27 dicembre 2002, n. 289, e successive modificazioni;

d) copia autentica degli atti da cui risulta che il richiedente ha in corso rapporti con gli esercenti presso cui sono installati i videogiochi già operanti previa autorizzazione rilasciata ai sensi dell'articolo 22 della legge 27 dicembre 2002, n. 289, e successive modificazioni;

e) dimostrazione della disponibilità diretta, o tramite contratto di assistenza, di un laboratorio tecnologicamente attrezzato allo svolgimento dell'attività di installazione e di manutenzione dei videogiochi;

f) dichiarazione del richiedente attestante la disponibilità di almeno un veicolo idoneo al trasporto di videogiochi;

g) fideiussione a prima richiesta rilasciata da primaria azienda di credito per la durata di quattro anni per un importo di 50.000 euro.

6. Ogni gestore regolarmente iscritto al registro è identificato da un numero personale identificativo (PIN), ai fini del riconoscimento anche per via telematica e dell'accesso all'area riservata dal sito dell'AAMS.

### ART. 3.

*(Esercizio dell'attività di gestore).*

1. L'attività di gestore è consentita soltanto agli iscritti al registro. È da ritenere abusivo l'esercizio dell'attività di gestore svolta in mancanza di iscrizione al registro.

2. È fatto obbligo ad ogni esercente di verificare, prima della stipulazione del contratto con il gestore, che quest'ultimo sia regolarmente munito del PIN di iscrizione al registro previsto al comma 6 dell'articolo 2.

3. Il gestore iscritto al registro è intestatario unico dell'autorizzazione amministrativa, rilasciata dall'autorità competente per territorio, all'installazione presso il locale o i locali condotti dall'esercente a qualsiasi titolo.

4. Il gestore è responsabile del pagamento dei premi ai clienti vincitori e della raccolta dei ricavi netti come definiti all'articolo 1, comma 1, lettera *i*).

5. Il gestore provvede al pagamento del prelievo unico erariale per videogiochi di cui all'articolo 110, comma 6, del testo unico di cui al regio decreto 18 gennaio 1931, n. 773, e successive modificazioni, secondo quanto stabilito nel decreto direttoriale dell'AAMS 8 aprile 2004, pubblicato nella *Gazzetta Ufficiale* n. 86 del 13 aprile 2004.

6. Spetta al gestore effettuare il pagamento all'esercente del corrispettivo contrattualmente definito che comunque, per quanto riguarda i giochi a vincita, non può essere superiore al 12,5 per cento dell'importo giocato, come rilevato dalla scheda di gioco.

7. Il gestore provvede altresì al pagamento del 3 per cento dell'importo giocato, come rilevato dalla scheda di gioco, quale commissione all'AAMS per la gestione della rete telematica di cui all'articolo 22 della legge 27 dicembre 2002, n. 289, e successive modificazioni.

#### ART. 4.

*(Rapporti fra il gestore e l'esercente).*

1. Il rapporto intercorrente fra il gestore e l'esercente deve essere disciplinato con contratto avente forma scritta, di durata non inferiore a quattro e non superiore a sei anni. Non costituisce causa di risoluzione del contratto la cessione o l'affitto dell'azienda dell'esercente. Il con-



tratto, salvo diversa volontà delle parti, è liberamente trasmissibile sia per atto tra vivi che per diritto ereditario.

2. Il contratto, oltre ad eventuali condizioni integrative liberamente concordate fra le parti, deve, a pena di nullità, riportare:

a) il PIN di iscrizione al registro;

b) la completa indicazione della licenza di esercizio del locale nonché delle autorizzazioni amministrative e di pubblica sicurezza;

c) la completa indicazione dell'autorizzazione rilasciata dal gestore per l'installazione di videogiochi;

d) la dichiarazione di idoneità del locale alla destinazione assegnata nonché di sicurezza degli impianti ivi esistenti in conformità alla legge 5 marzo 1990, n. 46, e successive modificazioni;

e) la previsione di risoluzione automatica del rapporto in caso di cancellazione del gestore dal registro, di ritiro della licenza di esercizio del locale, di revoca delle autorizzazioni amministrative o di pubblica sicurezza;

f) l'espressa previsione del rinnovo dei videogiochi a vincita a cura e a spese del gestore almeno ogni quattro anni.

3. Ai fini di una più efficace tutela dei minori cui è interdetto l'utilizzo dei videogiochi di cui ai commi 6 e 7, lettera b), dell'articolo 110 del citato testo unico di cui al regio decreto 18 giugno 1931, n. 773, e successive modificazioni, e in riferimento a quanto previsto dal comma 4 dell'articolo 3 del decreto direttoriale dell'AAMS 27 ottobre 2003, pubblicato nella *Gazzetta Ufficiale* n. 255 del 3 novembre 2003, i medesimi videogiochi possono essere installati negli esercizi di cui all'articolo 2 del citato decreto direttoriale 27 ottobre 2003 solo in aree o in locali specificamente adibiti, al cui in-

gresso deve essere evidenziato il divieto di entrata per i minori. L'esercente è tenuto a fare osservare tale divieto ai minori di anni diciotto ai sensi del citato articolo 110, comma 8, del testo unico di cui al regio decreto n. 773 del 1931.

4. Ai sensi di quanto previsto dal contratto l'esercente riceve dal gestore il pagamento del corrispettivo liberamente pattuito fra le parti. In nessun caso tale corrispettivo può essere superiore al 3,5 per cento dell'importo giocato per ogni singolo videogioco installato nei propri locali.

5. Le sale giochi, i circoli ricreativi pubblici e privati e i locali a questi assimilabili realizzati dopo la data di entrata in vigore della presente legge, che prevedano l'installazione dei videogiochi di cui all'articolo 110, commi 6 e 7, lettera *b*), del testo unico di cui al regio decreto 18 dicembre 1931, n. 773, e successive modificazioni, devono essere ubicati a distanza non inferiore a 1.000 metri lineari calpestabili da quelli già esistenti ed operanti alla medesima data.

#### ART. 5.

##### *(Collegamento telematico).*

1. Ai fini del collegamento in rete dei videogiochi di cui al comma 6 dell'articolo 110 del citato testo unico di cui al regio decreto 18 giugno 1931, n. 773, e successive modificazioni, stabilito dall'articolo 22 della legge 27 dicembre 2002, n. 289, e successive modificazioni, l'AAMS si avvale di almeno un concessionario per regione o per provincia, selezionato con procedure ad evidenza pubblica, in conformità alla normativa nazionale e comunitaria vigente in materia.

2. A copertura dei costi per la gestione del collegamento telematico l'AAMS riceve una commissione pari al 3 per cento dell'importo giocato, ai sensi di quanto previsto dall'articolo 3, comma 7.

## ART. 6.

*(Sanzioni).*

1. L'operatore che esercita abusivamente l'attività di gestore di videogiochi di qualsiasi tipo è punito con la reclusione da tre mesi a tre anni e con la multa di 25.000 euro, oltre alla confisca di ciascun videogioco.

2. Il gestore che omette di applicare su ciascun gioco a vincita il PIN di iscrizione al registro è punito con l'ammenda di 10.000 euro e con l'automatica cancellazione dal registro.

3. Il gestore che non provvede alla distribuzione degli incassi percepiti da ciascuno dei giochi a vincita nella propria disponibilità è punito con la reclusione da tre mesi a tre anni, oltre alla multa di 15.000 euro e all'automatica cancellazione dal registro.

4. Le pene previste ai commi 1, 2 e 3 sono cumulabili nel caso di duplice violazione perpetrata dal gestore.

5. È causa di cancellazione automatica dal registro la condanna a pena detentiva per qualsiasi reato non inferiore a tre anni, nonché l'assoggettamento a procedure concorsuali previste e disciplinate dal regio decreto 16 marzo 1942, n. 267, e successive modificazioni. Il gestore riabilitato in sede penale e concorsuale, al fine di riprendere l'esercizio di nuova attività, deve iscriversi al registro.

6. L' esercente che non effettua la verifica preliminare prevista dall'articolo 3, comma 2, è punito con l'ammenda di 25.000 euro, oltre al ritiro della licenza di esercizio e alla revoca delle autorizzazioni amministrative e di pubblica sicurezza rilasciate.

7. L' esercente che consente l'installazione o comunque la presenza nel proprio locale di qualsiasi tipo di gioco a vincita privo del PIN di iscrizione al registro, anche se il gioco a vincita è disattivato perché spento o non funzionante, è punito con l'ammenda di 15.000 euro.

€ 0,30



\*15PDL0017190\*