

COMUNE DI MIRANO
CITTÀ METROPOLITANA DI VENEZIA

Regolamento comunale in materia di giochi

Approvato con delibera di Consiglio Comunale n. 76 del 22.11.2016

e

modificato con D.C.C. n. 37 del 24.4.2017

INDICE

NORMATIVA DI RIFERIMENTO

TITOLO I DISPOSIZIONI GENERALI

- Art.1 Ambito di applicazione
- Art.2 Finalità e principi generali
- Art.3 Definizioni
- Art.4 Giochi vietati
- Art.5 Giochi leciti privi di vincite

TITOLO II REQUISITI STRUTTURALI E CRITERI DI ESERCIZIO

- Art. 6 Localizzazioni e requisiti dei locali
- Art. 7 Adempimenti per l'esercizio di sala pubblica da gioco
- Art. 8 Prescrizioni di esercizio e divieti
- Art. 9 Requisiti morali di accesso all'attività
- Art. 10 Cessazione dell'attività
- Art. 11 Caratteristiche dei giochi
- Art. 12 Utilizzo degli apparecchi: prescrizioni e divieti
- Art. 13 Informazione al pubblico e pubblicità
- Art. 14 Orari

TITOLO III SANZIONI E DISPOSIZIONI TRANSITORIE E FINALI

- Art. 15 Sanzioni
- Art. 16 Decadenza e revoca
- Art. 17 Disposizioni finali e transitorie

NORMATIVA DI RIFERIMENTO

- Regio Decreto 18 giugno 1931 n. 773 e s.m.i., di seguito TULPS;
- Regolamento di esecuzione del TULPS approvato con R.D. 6 maggio 1940, n. 635;

- Art. 14 bis del D.P.R. 26.10.1972 n. 640 e successive modificazioni ed integrazioni;
- Art. 22, comma 6, della l. 27 dicembre 2002, n. 289, come modificato dall'art. 38, comma 5, del D.L. 4 luglio 2006, n. 223 convertito con modificazioni ed integrazioni, dalla legge 4 agosto 2006, n. 248;
- DPR n. 616 del 24 ottobre 2003 concernente l'individuazione del numero massimo di apparecchi e congegni di cui all'art. 110, commi 6 e 7 del TULPS che possono essere installati in esercizi pubblici, circoli privati e punti di raccolta di altri giochi autorizzati, nonché le prescrizioni relative all'installazione di tali apparecchi;
- Decreto interdirettoriale 27 ottobre 2003 concernente l'individuazione del numero massimo di apparecchi e congegni di cui all'art. 110, commi 6 e 7 del TULPS che possono essere installati in esercizi pubblici, circoli privati e punti di raccolta di altri giochi autorizzati, nonché le prescrizioni relative all'installazione di tali apparecchi;
- Art. 38, commi 1 e 5 del D.L. 4 luglio 2006 n. 223, convertito con modificazioni ed integrazioni, dalla legge 4 agosto 2006, n. 248;
- Decreto del Ministro dell'Economia e delle Finanze 18 gennaio 2007 "individuazione del numero massimo di apparecchi di intrattenimento di cui all'art. 110, commi 6 e 7, del TULPS che possono essere installati per la raccolta del gioco presso i punti vendita aventi come attività principale la commercializzazione dei prodotti di gioco pubblici";
- Decreto Direttoriale 22 gennaio 2010, che ha introdotto la disciplina dei requisiti tecnici e di funzionamento dei sistemi di gioco VLT, di cui all'articolo 110, comma 6, lettera b) del T.U.L.P.S.;
- Decreto del 27 luglio 2011 del Direttore Generale dell'Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato con cui vengono determinati i parametri numerici per l'installazione di apparecchi di gioco di cui all'art. 110, comma 6, del TULPS in esercizi commerciali ed altri;
- Decreto-legge 2 marzo 2012, n. 16, recante provvedimenti urgenti in materia di semplificazioni tributarie, di efficientamento e potenziamento delle procedure di accertamento, convertito dalla legge 26 aprile 2012, n. 44, che ha assorbito il Decreto Direttoriale 12 ottobre 2011, emanato in attuazione delle disposizioni contenute nell'art. 2, comma 3, del Decreto-legge 13 agosto 2011, n. 138, convertito dalla legge 14 settembre 2011, n. 148, in materia di giochi pubblici;
- Decreto legge 13 settembre 2012 n. 158 "Disposizioni urgenti per promuovere lo sviluppo del paese mediante un più alto livello di tutela della salute", convertito con modificazioni nella legge n. 189/2012, in particolare art. 7, recante "Disposizioni in materia di vendita di prodotti del tabacco, misure di prevenzione per contrastare la ludopatia e per l'attività sportiva non agonistica";
- Legge n. 189 dell'8 novembre 2012 di conversione in legge, con modificazioni, del decreto legge 13 settembre 2012, n. 158, recante disposizioni urgenti per promuovere lo sviluppo del Paese mediante un più alto livello di tutela della salute;
- Legge regionale 27 aprile 2015 n. 6, art. 20, recante "Disposizioni in materia di prevenzione, contrasto e riduzione del rischio dalla dipendenza dal gioco d'azzardo patologico (GAP)";
- Legge 28 dicembre 2015 n. 208, art. 1, commi 918-848, legge di stabilità.

Per quanto non espressamente previsto dal presente Regolamento si applicano le disposizioni di legge vigenti, anche successive, in materia.

TITOLO I - DISPOSIZIONI GENERALI

ART. 1 AMBITO DI APPLICAZIONE

1. Il presente regolamento, in relazione all'analisi del GAP predisposta dalle ULSS del territorio, che ne costituisce parte integrante, disciplina i titoli abilitativi relativi all'esercizio di giochi leciti in conformità a quanto previsto dal Testo Unico delle Leggi di Pubblica Sicurezza approvato con R.D. 18 giugno 1931 n. 773 e s.m.i., d'ora innanzi TULPS, dall'art. 20 della Legge Regione Veneto 27 aprile 2015 n. 6, nonché dal vigente Regolamento edilizio.

2. Le tipologie dei giochi trattati dal presente regolamento sono:

- a) quelle previste dall'art.110, comma 6 del TULPS;
- b) apparecchi dell'articolo 110, comma 7 del TULPS;

3. Sono escluse dal campo di applicazione del presente regolamento:

- i giochi tradizionali di abilità fisica, mentale o strategica (nei quali l'elemento abilità e trattenimento sia preponderante rispetto all'elemento aleatorio), quali ad esempio biliardo, calciobalilla, bowling, flipper, freccette e giochi da tavolo e di società (Dama, Scacchi, Monopoli, Scarabeo, Risiko, eccetera), nonché giochi tramite l'utilizzo di specifiche console (Playstation, Nintendo, Xbox, eccetera) quando non siano effettuati attraverso l'utilizzo di apparecchi automatici, semiautomatici ed elettronici che prevedono vincite in denaro;
 - gli apparecchi e congegni per il gioco lecito di tipo elettromeccanico, privi di monitor, attraverso i quali il giocatore esprime la sua abilità fisica, mentale o strategica, attivabili unicamente con l'introduzione di monete metalliche, di valore complessivo non superiore, per ciascuna partita, a 0,50 Euro, che distribuiscono, direttamente e immediatamente dopo la conclusione della partita, premi consistenti in prodotti di piccola oggettistica, non convertibili in denaro o scambiabili con premi di diversa specie.
4. Non sono, altresì, oggetto del presente regolamento le forme di intrattenimento esercitate su area pubblica e quelle nelle quali è prevalente l'attività di intrattenimento mediante forme di spettacolo.

ART.2 FINALITA' E PRINCIPI GENERALI

1. Il Comune, con il presente Regolamento, si prefigge l'obiettivo di garantire che la diffusione dei locali in cui si pratica il gioco lecito avvenga evitando effetti pregiudizievoli per la sicurezza ed il decoro urbano, la viabilità, l'inquinamento acustico e la quiete pubblica e limitando le conseguenze sociali dell'offerta dei giochi su fasce di consumatori psicologicamente più deboli, nonché la dequalificazione territoriale e del valore degli immobili.

2. L'Amministrazione intende prevenire il gioco patologico, anche attraverso iniziative di informazione e di educazione e valorizzare le forme di aggregazione sociale e di gestione del tempo libero che stimolino la creazione di relazioni positive, la comunicazione e la creatività.

3. Le procedure amministrative connesse all'apertura, svolgimento, modificazione e cessazione delle attività economiche disciplinate dal presente Regolamento si informano ai seguenti principi:

- a) tutela dei minori;
- b) tutela degli utilizzatori, con particolare riferimento alla necessità di:

- 1) contenere i rischi connessi alla moltiplicazione delle offerte, delle occasioni e dei centri di intrattenimento aventi come oggetto il gioco d'azzardo, in funzione della prevenzione del gioco d'azzardo patologico;
 - 2) contenere i costi sociali ed economici, oltre che umani e morali, derivanti dall'abuso del gioco d'azzardo, con particolare riferimento alla necessità di limitare i rischi derivanti dal fenomeno della sindrome da gioco patologico e dall'effetto che questi potrebbero avere nel contesto familiare;
 - c) tutela dell'ordine pubblico, della sicurezza e del decoro urbano, della salute e della quiete della collettività, limitatamente a quanto di competenza degli Enti Locali, fatte salve le prioritarie attribuzioni statali in materia.
4. Ai sensi dell'articolo 9 del TULPS, l'Amministrazione Comunale si riserva la facoltà di imporre vincoli, prescrizioni, obblighi o altre forme dirette o indirette di limitazione al termine di un procedimento di valutazione in relazione a:
- a) rispetto dei vincoli di destinazione urbanistica degli immobili;
 - b) alla prossimità dei locali sede dell'attività a luoghi di pubblico interesse di cui al successivo art.7;
 - c) a questioni di igiene e sicurezza pubblica.
5. I procedimenti amministrativi di cui al presente regolamento rientrano nella competenza dello Sportello Unico Attività Produttive (SUAP).

ART. 3 DEFINIZIONI

1. Ai fini del presente regolamento, si intende per:

- a) **sala pubblica da gioco**, in seguito denominata anche "sala giochi": un esercizio composto da uno o più locali, la cui attività prevalente sia mettere a disposizione della clientela una gamma di giochi leciti e altre apparecchiature per intrattenimento, ad esclusione di quelle che possano configurarsi quale forma di spettacolo. Le sale giochi si distinguono in:
 - 1) sale dedicate alle video-lottery (cosiddette VLT) di cui all'art. 88 TULPS di competenza della Questura;
 - 2) sale per il gioco del Bingo di cui all'art. 88 TULPS di competenza della Questura;
 - 3) negozi dedicati al gioco di cui all'art.38 commi 2 e 4 del D. L. 4 luglio 2006 n. 223 (c.d. Bersani), nonché di cui all'articolo 1-bis, del decreto legge 25 settembre 2008, n. 149 convertito con modificazioni dalla legge 19 novembre 2008, n. 184 come modificato dall'articolo 2, commi 49 e 50 della legge 22 dicembre 2008, n. 203 (c.d. Giorgetti), di cui all'art. 88 TULPS di competenza della Questura;
 - 4) sale gioco ai sensi dell'art. 86 TULPS;
- b) **giochi leciti**: biliardo, bowling, carte da gioco ecc., nonché i seguenti apparecchi e congegni automatici, semiautomatici e da gioco di abilità di seguito elencati :
 - 1) apparecchi di cui al comma 6 lettera a) dell'art. 110 TULPS;
 - 2) apparecchi di cui al comma 6 lettera b) dell'art. 110 TULPS;

3) apparecchi di cui al comma 7 lettera a) dell'art. 110 TULPS: apparecchi e congegni per il gioco lecito di tipo elettromeccanico, privi di monitor attraverso i quali il giocatore esprime la sua abilità fisica, mentale o strategica, attivabili unicamente con l'introduzione di monete metalliche, di valore complessivo non superiore, per ciascuna partita, a € 1,00, che distribuiscono, direttamente e immediatamente dopo la conclusione della partita, premi consistenti in prodotti di piccola oggettistica, non convertibili in denaro o scambiabili con premi di diversa specie. In tal caso il valore complessivo di ogni premio non è superiore a venti volte il costo della partita; detti apparecchi non possono riprodurre il gioco del poker o, comunque, anche in parte, le sue regole fondamentali;

4) apparecchi di cui al comma 7 lettera c) dell'art. 110 TULPS: apparecchi e congegni per il gioco lecito basati sulla sola abilità fisica, mentale o strategica, che non distribuiscono premi, per i quali la durata della partita può variare in relazione all'abilità del giocatore e il costo della singola partita può essere superiore a € 0,50; detti apparecchi non possono riprodurre il gioco del poker o, comunque, anche in parte, le sue regole fondamentali;

5) apparecchi di cui al comma 7 lettera c-bis) dell'art. 110 TULPS: quelli, meccanici ed elettromeccanici differenti dagli apparecchi di cui alle lettere a) e c), attivabili con moneta, con gettone, ovvero con altri strumenti elettronici di pagamento e che possono distribuire tagliandi direttamente e immediatamente dopo la conclusione della partita;

6) apparecchi di cui al comma 7 lettera c-ter) dell'art. 110 TULPS: quelli meccanici ed elettromeccanici, per i quali l'accesso al gioco è regolato senza introduzione di denaro ma con utilizzo a tempo o a scopo;

7) giochi vari: giochi per i quali non è previsto il versamento di somme di denaro collegate all'alea della vincita di una somma maggiore o minore, quali carte, bocce, flipper, calciobalilla, ping pong, giochi da tavolo (dama, scacchi, giochi di società in genere), giochi tramite l'utilizzo di specifiche console (es. Playstation, Nintendo, Xbox), giochi con il computer senza collegamento a internet.

ART. 4 GIOCHI VIETATI

1. L'esercizio del gioco d'azzardo è vietato in tutte le sue manifestazioni e l'installazione e l'uso di apparecchi e congegni automatici, semiautomatici ed elettronici da gioco d'azzardo sono vietati nei luoghi pubblici o aperti al pubblico e nei circoli ed associazioni di qualunque specie, ad eccezione degli apparecchi e congegni consentiti dalla legge statale.

2. Sono altresì vietati tutti gli apparecchi e congegni che sono privi del nulla osta, ove necessario, dell'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli.

3. Fatte salve le sanzioni previste nei confronti di chiunque eserciti illecitamente attività di offerta di giochi con vincita in denaro, è vietata la messa a disposizione, presso qualsiasi pubblico esercizio, di apparecchiature che, attraverso la connessione telematica, consentano ai clienti di giocare sulle piattaforme di gioco messe a disposizione dai concessionari on-line, da soggetti autorizzati all'esercizio dei giochi a distanza, ovvero da soggetti privi di qualsiasi titolo concessorio o autorizzatorio rilasciato dalle competenti autorità.

4. Sono vietati gli apparecchi e i congegni automatici, semiautomatici da trattenimento e da gioco di abilità che, comunque denominati, si richiamano alle regole dei giochi indicati nella tabella dei giochi proibiti, qualunque siano i simboli adottati.

ART. 5 GIOCHI LECITI PRIVI DI VINCITE

1. In tutte le attività è consentita la libera installazione dei giochi di cui all'art. 3 comma 1 lettera b) punto 7 del presente regolamento e per la gestione degli stessi non necessita di alcun titolo abilitativo purché non siano previste forme di vincita in denaro, oggettistica o altri beni.

TITOLO II - REQUISITI STRUTTURALI E CRITERI DI ESERCIZIO

ART. 6 LOCALIZZAZIONI E REQUISITI DEI LOCALI

1. In linea con quanto stabilito dall'art. 20, comma 3, lettera a) della L.R. n. 6/2015, sulla base dei criteri di riordino e sviluppo della dislocazione territoriale della rete di raccolta del gioco, che fanno parte integrante del presente Regolamento, fermo restando l'adeguamento di tali criteri alle indicazioni che verranno fornite in sede di Conferenza Unificata Stato- Regioni, di cui all'art. 8 del D.Lgs 28 agosto 1997, n. 281, e tenendo conto dell'impatto sul contesto, sulla sicurezza e sul decoro urbano, nonché dei problemi connessi alla viabilità, all'inquinamento acustico e alla quiete pubblica, le sottoelencate attività sono consentite in locali che distano almeno 500 metri, da calcolare in "linea d'aria", misurata dal confine del luogo sensibile più vicino all'entrata dei locali sede dell'attività.

- 1) nuove sale giochi che prevedono la collocazione di apparecchi di cui al comma 6 o 7 lettere a), c) e c-bis) dell'art. 110 TULPS;
- 2) la nuova collocazione di apparecchi di cui al comma 6 o 7 lettere a), c) e c-bis) dell'art. 110 TULPS in esercizi aperti al pubblico;
- 3) nuova apertura di sale scommesse, sale VLT, sale Bingo, negozi dedicati.

2. Sono definiti luoghi "sensibili" ai sensi del comma 1 del presente articolo:

- a) gli istituti scolastici di qualsiasi ordine e grado;
- b) i luoghi di culto;
- c) gli impianti sportivi ed i centri giovanili o gli altri istituti frequentati principalmente da giovani e tra questi anche i patronati e gli oratori;
- d) le strutture residenziali o semiresidenziali operanti in ambito sanitario o socioassistenziale, le strutture ricettive per categorie protette;
- e) i giardini, i parchi e gli spazi pubblici attrezzati e non, altri spazi verdi pubblici attrezzati e non;
- f) i siti museali;
- g) le caserme, le aree a servizi, le cliniche, i luoghi di particolare valore civico.

3. Non è considerata nuova collocazione di apparecchi di cui al comma 6 o 7 lettere a), c) e c-bis) dell'art. 110 TULPS, la sostituzione degli stessi.

4. Al fine della tutela della salute pubblica, per evitare che la disponibilità immediata di denaro contante costituisca incentivo al gioco, all'interno del locale non potranno essere presenti sportelli bancari, postali o bancomat.

5. L'esercizio delle attività di cui al comma 1 del presente articolo è comunque vietato:

- a) negli immobili di proprietà dell'Amministrazione Comunale, che opererà inoltre affinché analogo divieto venga introdotto con riferimento agli immobili delle società partecipate della stessa;
- b) nei chioschi su suolo pubblico.

6. I nuovi locali adibiti alle attività disciplinate dal presente articolo devono essere ubicati esclusivamente al piano terra degli edifici, purché non all'interno o adiacenti a unità immobiliari residenziali; non è ammesso l'utilizzo di locali interrati o seminterrati e l'accesso ai locali deve avvenire direttamente dalla pubblica via; i giochi di cui ai commi 6 e 7 lettera a), c) e c-bis) del citato art. 110 TULPS, essendo riservati ai maggiorenni, devono essere collocati in area separata ed opportunamente delimitata rispetto ad altri giochi od alle attività di diversa natura praticate nel locale. L'esercente deve prevedere idonea sorveglianza ed è tenuto a far rispettare il divieto di utilizzazione ai minorenni anche mediante richiesta di esibizione di un documento di riconoscimento valido.

7. Ai fini della gestione dell'attività di sala giochi e l'installazione di giochi leciti, i locali devono essere conformi:

- a) alla normativa vigente in materia di barriere architettoniche;
- b) alla normativa vigente in materia di inquinamento acustico;
- c) alla normativa vigente in materia igienico-sanitaria e sicurezza sui luoghi di lavoro;
- d) ai regolamenti locali di Polizia Urbana;
- e) alla normativa urbanistica edilizia vigente.

8. I servizi igienici devono essere almeno 2 (di cui uno riservato per gli addetti ed uno per il pubblico accessibile ai disabili); superando i mq. 50,00 i servizi per il pubblico devono essere divisi per maschi e femmine, garantendo l'accessibilità ai disabili.

9. Il locale deve rispondere ai requisiti di sorvegliabilità previsti dall'art. 4 del D.M. 564/92 modificato con successivo decreto 5 agosto 1994, n. 534.

10. Il presente articolo si applica anche per le aperture a seguito di trasferimento:

- a) dell'attività di sale giochi che prevedono la collocazione di apparecchi di cui al comma 6 o 7 lettere a), c) e c-bis) dell'art. 110 TULPS;
- b) di apparecchi di cui al comma 6 o 7 lettere a), c) e c-bis) dell'art. 110 TULPS in esercizi aperti al pubblico;
- c) di sale scommesse, sale VLT, sale Bingo, negozi dedicati.

ART. 7 ADEMPIMENTI PER L'APERTURA ED IL TRASFERIMENTO DI SALA PUBBLICA DA GIOCO

1. L'esercizio dell'attività di sale pubbliche da gioco di competenza comunale, il loro ampliamento o riduzione, il subingresso e la nuova apertura per trasferimento delle stesse sono soggette alla presentazione di Segnalazione certificata di Inizio attività ai sensi dell'art. 19 della legge 241/90 in riferimento all'articolo 86 del TULPS, all'art. 19 del DPR n. 616/1977, in conformità alle norme contenute nel presente regolamento.

2. La nuova collocazione di giochi leciti e/o di apparecchi da trattenimento di cui ai commi 6 lettera a) e 7 dell'art. 110 TULPS, la sostituzione dei citati apparecchi, nonché le loro variazioni numeriche, il subingresso e il trasferimento, sono soggetti alla presentazione di Segnalazione certificata di Inizio attività, nel caso in cui avvenga all'interno di esercizi non abilitati ai sensi degli artt. 86 e 88 TULPS.

3. La nuova collocazione di giochi leciti e/o di apparecchi da trattenimento di cui al comma 6 lettera a) e 7 dell'art. 110 TULPS, la sostituzione dei citati apparecchi, il subingresso nel loro utilizzo all'interno di esercizi abilitati ai sensi degli artt. 86 e 88 TULPS, non è soggetta ad alcuna comunicazione.

4. La collocazione di tipologie di giochi di cui all'art. 3 comma 1 lettera b punto 7 sia all'interno di esercizi abilitati ai sensi dell'art. 86 o 88 TULPS che all'interno di altre tipologie di esercizi aperti al pubblico, non è soggetta ad alcuna comunicazione.

5. L'apertura di agenzie per la raccolta di scommesse ippiche e sportive e per sale dedicate all'installazione di apparecchi o sistemi di gioco VLT (Video Lottery Terminal), di cui all'art. 110, comma 6, lettera b) del TULPS, è subordinata all'ottenimento della licenza di cui all'art. 88 del TULPS rilasciata dalla Questura, fermi restando i requisiti di cui all'art. 6 del presente Regolamento.

6. La Segnalazione Certificata di inizio attività, di cui al comma 1 del presente articolo, è redatta su apposita modulistica reperibile sul portale "Impresa in un giorno" ed inviata in via esclusivamente telematica al SUAP, corredata di tutti i documenti indicati sul modello.

7. La Segnalazione Certificata di Inizio Attività per nuova apertura, ampliamento di sala pubblica da gioco di cui al comma 1 del presente articolo deve essere corredata da:

a) relazione descrittiva dei locali, a firma di tecnico abilitato, contenente la dichiarazione del rispetto delle distanze e dei divieti di cui all'art. 6, la superficie totale ed utile degli stessi, la capienza massima, l'indicazione degli ingressi, delle eventuali uscite di sicurezza e dei servizi igienici;

b) planimetria dei locali in scala 1:100, datata e firmata, che riporti le superfici dei locali, la loro destinazione funzionale e la disposizione degli apparecchi da gioco, con particolare riferimento a quelli appartenenti alla tipologia dell'articolo 110, comma 6 e 7 lettere a), c) e c-bis), del TULPS;

c) dichiarazione di un tecnico abilitato attestante la conformità dell'impianto elettrico alle normative vigenti in materia;

d) dichiarazione contenente gli estremi dei nulla osta, denunce e certificazioni, ove previsti, rilasciati dall'Amministrazione delle Dogane e dei Monopoli per ogni apparecchio, anche ai sensi dell'art. 14 bis DPR n. 640/1972;

e) dichiarazione contenente gli estremi del certificato di prevenzione incendi, ove previsto dalla legge.

8. L'istanza di autorizzazione, di cui al comma 5 del presente articolo, deve essere corredata da:

a) relazione descrittiva dei locali, a firma di tecnico abilitato, contenente la dichiarazione del rispetto delle distanze e dei divieti di cui all'art. 6 del presente Regolamento, la superficie totale ed utile degli stessi, la capienza massima, l'indicazione degli ingressi, delle eventuali uscite di sicurezza e dei servizi igienici, della dotazione di mezzi di estinzione incendi;

b) planimetria dei locali in scala 1:100, datata e firmata, che riporti le superfici dei locali, la loro destinazione funzionale e la disposizione degli apparecchi da gioco, con particolare riferimento a quelli appartenenti alla tipologia dell'articolo 110, comma 6 e 7, del TULPS;

c) dichiarazione di un tecnico abilitato attestante la conformità dell'impianto elettrico;

d) dichiarazione contenente gli estremi dei nulla osta, denunce e certificazioni, ove previsti, rilasciati dall'Amministrazione delle Dogane e dei Monopoli per ogni apparecchio, anche ai sensi dell'art. 14 bis DPR n. 640/1972;

e) dichiarazione contenente gli estremi del certificato di prevenzione incendi, ove previsto dalla legge.

9. L'autorizzazione, di cui al comma 5 del presente articolo, è rilasciata dalla Questura tramite il SUAP entro 90 giorni dal ricevimento della domanda, dopo le necessarie verifiche endoprocedimentali, termine decorso il quale la domanda si intende accolta (art.20 L.241/90 s.m.i.).

ART. 8 PRESCRIZIONI DI ESERCIZIO E DIVIETI

1. E' ammessa la rappresentanza nella gestione dell'attività da parte di soggetto che abbia i requisiti previsti e che, a tal fine, deve risultare nel titolo abilitativo.

2. I giochi devono essere leciti e tali da non presentare rischi per l'incolumità degli utilizzatori.

3. Gli apparecchi da gioco di cui all'art.110, commi 6 e 7, del TULPS devono essere dotati del Nulla Osta dell'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli.

4. In nessun caso è consentita l'installazione degli apparecchi da gioco di cui all'art. 110 commi 6 e 7 all'interno di circoli privati e all'esterno dei locali.

5. Il numero massimo degli apparecchi da gioco di cui all'art.110, comma 6 del TULPS è stabilito dalle vigenti norme in materia.

6. Il titolare dell'esercizio commerciale, del locale, ovvero del punto di offerta del gioco con vincite in denaro identifica i minori di età mediante richiesta di esibizione di un documento di identità, tranne nei casi in cui la maggiore età sia manifesta.

7. Costituisce esercizio non autorizzato dell'attività di sala giochi, punito ai sensi delle vigenti normative:

a) il superamento dei parametri numerici quantitativi degli apparecchi previsti dalla legge;

b) la realizzazione di sale attrezzate, pur nel rispetto formale dei parametri numerici quantitativi degli apparecchi, funzionalmente o strutturalmente con accesso separato dall'attività principale e dedicate all'esercizio dell'attività di intrattenimento mediante giochi e congegni.

8. L'attività di somministrazione è ammessa, previa SCIA da presentare al SUAP ai sensi dell'art. 9 della Legge regionale 21/09/2007, n. 29.

9. L'attività di somministrazione può essere svolta unicamente negli orari stabiliti per l'erogazione del gioco e non disgiuntamente all'attività di gioco stessa.

10. La superficie utilizzata per la somministrazione è da intendersi come attività meramente accessoria e servente rispetto a quella dell'offerta di gioco pubblico.

11. L'accesso all'area di somministrazione non può avvenire da ingresso diverso da quello di accesso al locale in cui si svolge il gioco e l'area di somministrazione non deve essere collocata immediatamente dopo l'ingresso al locale stesso.

12. Il titolo abilitativo, la tabella dei giochi proibiti e la tariffa dei prezzi devono essere sempre tenute esposte nel locale sede dell'attività, in luogo visibile e mostrate agli organi di controllo per gli accertamenti di competenza. Sono inoltre vietate le esposizioni esterne al locale di cartelli, manoscritti e/o proiezioni che pubblicizzano vincite temporali appena accadute o storiche.

13. E' vietata qualsiasi attività pubblicitaria relativa all'apertura o all'esercizio di sale da gioco o di attrazione che si ponga in contrasto con l'art. 7, commi 4, 4bis e 5, del D.L. n. 158/2012, convertito con modificazioni dalla Legge n. 189 del 2012, nonché la concessione di spazi pubblicitari istituzionali e l'attività di comunicazione istituzionale per pubblicizzare i giochi che prevedono vincite di denaro.

14. Ai sensi dell'articolo 9 del TULPS, oltre alle condizioni previste dalle normative in vigore, chiunque eserciti le attività disciplinate dal presente regolamento deve osservare le eventuali prescrizioni che il dirigente competente ritenga di imporgli nel pubblico interesse.

15. Al titolare di esercizio che detiene giochi di cui all'art. 110 commi 6 o 7 lettera a), c) e c-bis) del TULPS all'interno del proprio locale non possono essere rilasciate concessioni di occupazione suolo pubblico né per la collocazione dei giochi né per la collocazione di altre attrezzature.

ART. 9 REQUISITI MORALI DI ACCESSO ALL' ATTIVITA'

1. Per poter esercitare l'attività il titolare di impresa individuale deve:

- a) essere in possesso dei requisiti soggettivi previsti dagli artt. 11 e 92 del TULPS;
- b) non essere sottoposto a misure di prevenzione che costituiscano "cause di divieto, di decadenza o di sospensione di cui all'art. 67 del decreto legislativo 6 settembre 2011, n. 159.

2. In caso di società, tutte le persone di cui al D.P.R. n. 252/98, art. 2 (AMMINISTRATORI, SOCI) devono essere in possesso dei requisiti morali di cui al precedente comma 1:

- a) per le S.N.C.: tutti i soci
- b) per le S.A.S.: e le S.A.P.A. i soci accomandatari
- c) per le S.P.A. e le S.R.L.: dall'amministratore unico oppure dal Presidente e dai Consiglieri del Consiglio di Amministrazione.

3. I requisiti di cui sopra devono essere posseduti all'atto della presentazione della SCIA o dell'istanza di autorizzazione e la loro perdita costituisce presupposto di decadenza del titolo abilitativo.

4. Sono fatte salve le disposizioni in materia di permesso di soggiorno per i cittadini non appartenenti all'Unione Europea.

ART. 10 CESSAZIONE DELL' ATTIVITA'

1. La cessazione dell'esercizio delle attività disciplinate dal presente regolamento deve essere comunicata, entro 30 giorni, all'Amministrazione competente, dal titolare dell'attività medesima.

ART. 11 CARATTERISTICHE DEI GIOCHI

1. I giochi devono essere leciti e conformi a quanto disposto dalla vigente legislazione nazionale.
2. E' consentita l'installazione e la gestione di apparecchi e congegni automatici, semiautomatici ed elettronici di trattenimenti e da gioco di abilità ed aleatorietà, così come definiti dall'art. 110 TULPS e s.m.i. Tali apparecchi devono essere conformi alle norme di specie ed essere dotati dei relativi nulla osta rilasciati dall'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli.
3. E' consentita l'installazione di apparecchi telematici senza vincita in denaro con connessione ad INTERNET, utilizzabili anche come strumenti di gioco da trattenimento, conformemente alle vigenti normative.
4. E' vietata l'installazione e l'uso degli apparecchi o congegni automatici, semiautomatici ed elettronici per il gioco d'azzardo, in difformità alle norme.
5. Sono ritenuti giochi proibiti quelli indicati nella tabella predisposta dalla competente Questura.

ART. 12 UTILIZZO DEGLI APPARECCHI: PRESCRIZIONI E DIVIETI

Ai sensi dell'articolo 9 del TULPS le attività di cui al presente Regolamento devono osservare tutte le condizioni stabilite dalle normative vigenti, quelle riportate nella tabella dei giochi proibiti, nonché quelle particolari disposte nel pubblico interesse e di seguito elencate:

a) l'obbligo di installare l'apparecchio in posizione tale da non arrecare:

- intralcio agli accessi e/o vie di esodo dell'esercizio;
- disturbo alla quiete pubblica e privata;

b) l'obbligo di adottare le necessarie misure per la prevenzione dei rischi e la sicurezza degli ambienti di lavoro, ai sensi della L. 81/2008 e s.m.i.;

c) il divieto di installare qualsiasi gioco all'esterno dei locali o aree destinate all'attività, con esclusione dei soli giochi per bambini, che devono essere posizionati, nel rispetto a quanto stabilito dal regolamento comunale di occupazione suolo pubblico, in adiacenza al fabbricato, sede dell'attività prevalente, garantendo il pubblico passaggio e le idonee protezioni da urti meccanici se dotato di impianto elettrico;

d) il divieto, già sopra menzionato, di utilizzare per i minori di anni 18 gli apparecchi e i congegni di cui all'articolo 110, comma 6, del TULPS e il divieto del gioco delle carte, del biliardo e altri giochi simili e quant'altro indicato nella tabella dei giochi proibiti per i minori di 14 anni;

e) il rispetto delle vigenti norme in materia di inquinamento acustico;

f) l'impianto elettrico dei locali deve essere realizzato in conformità al D.M. 22 gennaio 2008, n. 37 e tale conformità deve essere attestata da professionista abilitato;

g) il divieto di apportare modifiche alla normale sistemazione o collocazione degli arredi nel pubblico esercizio, al fine di trasformare il locale in una vera e propria sala da gioco;

h) l'obbligo di osservare le disposizioni legislative in materia di divieto di fumo.

ART. 13 INFORMAZIONE AL PUBBLICO E PUBBLICITA'

1. All'interno dei locali autorizzati a detenere apparecchi da gioco deve essere esposto in modo chiaro e ben visibile un cartello contenente le indicazioni di utilizzo degli apparecchi in uso.

2. Deve essere esposto in modo chiaro e ben visibile un cartello che riporti il divieto di utilizzo degli apparecchi e congegni di cui all'art. 110, comma 6, del TULPS ai minori di anni 18, nonché per quei videogiochi che, per il loro contenuto osceno o violento, siano menzionati nella tabella dei giochi proibiti.

3. All'esterno di ciascun apparecchio o congegno di cui all'articolo 110, comma 6, del TULPS deve essere chiaramente visibile il divieto di utilizzo ai minori di 18 anni.

4. Nel cartello di cui al comma 1 del presente articolo deve essere menzionata la limitazione di utilizzo ai minori di 14 anni se non accompagnati da un familiare o altro parente maggiorenne per tutti gli altri apparecchi e congegni meccanici ed elettromeccanici da gioco di cui all'articolo 110, comma 7, lett. a) e c) del TULPS.

5. I cartelli di cui ai commi 1. e 2. del presente articolo devono avere le dimensioni minime del formato A4 (mm.210x297 secondo lo standard ISO 216) e devono essere scritti in italiano, inglese, francese, spagnolo, albanese, rumeno, arabo e cinese in caratteri chiaramente leggibili.

6. Esternamente a ciascun apparecchio o congegno di cui all'articolo 110 del TULPS, devono essere chiaramente indicati i valori relativi al costo della partita, le regole del gioco e la descrizione delle combinazioni o sequenze vincenti.

7. Nel locale devono essere esposti in modo chiaro e ben visibile, ai sensi dell'articolo 180 del Regolamento di attuazione del TULPS, i titoli abilitativi che consentono l'esercizio dell'attività.

8. Nel locale deve essere esposta in modo chiaro e ben visibile la tabella dei giochi proibiti rilasciata dal Questore o suo delegato.

9. Ai sensi della legge 8 novembre 2012 n. 189, nonché della L.R. n. 6/2015, gli esercenti sono tenuti a esporre, all'ingresso e all'interno dei locali, il materiale informativo predisposto dall'ASL, diretto ad evidenziare i rischi correlati al gioco e a segnalare la presenza sul territorio dei servizi di assistenza alle persone con patologie connesse al GAP ed il test di autovalutazione e verifica del rischio da dipendenza da gioco d'azzardo, di cui al comma 4, lettera d) dell'art. 20 della L.R. n. 6/2015.

10. Su ciascun apparecchio da intrattenimento di cui all'art. 110, commi 6 e 7, del T.U.L.P.S. devono essere permanentemente apposti, in modo visibile al pubblico, il nulla osta di distribuzione e di messa in esercizio.

11. Esternamente a ciascun apparecchio, inoltre, devono essere esposte, in modo chiaro e visibile al pubblico, le informazioni relative agli importi totali delle vincite, al costo della partita, al funzionamento del gioco, alle regole che presiedono alla formazione delle combinazioni vincenti ed alla distribuzione dei premi; devono inoltre esporre in modo chiaramente visibile la percentuale di probabilità di vincita che il soggetto

ha nel singolo gioco: qualora la stessa percentuale non sia definibile, è indicata la percentuale storica per giochi simili.

12. Le indicazioni di cui al comma 11 del presente articolo devono essere riportate su appositi cartelli di dimensioni che garantiscano ampia visibilità ai giocatori.

13. Non devono essere pubblicizzate con cartelli od altre modalità le eventuali vincite conseguite.

14. Non deve essere utilizzata nell'insegna o in messaggi pubblicitari il termine "Casinò", in quanto riservato alle case da gioco autorizzate con legge dello Stato, né altri termini simili ingannevoli che richi amino il concetto di gioco d'azzardo.

15. In ogni caso è vietata qualsiasi attività pubblicitaria relativa all'apertura o all'esercizio di sale da gioco e di attrazione che si ponga in contrasto con l'articolo 7, commi 4, 4 bis e 5, del decreto legge n. 158 del 2012, convertito con modificazioni dalla legge n. 189 del 2012, nonché la concessione di spazi pubblicitari istituzionali e l'attività di comunicazione istituzionale, per pubblicizzare i giochi che prevedono vincite di denaro.

Art. 14 ORARI

1. Gli orari delle sale giochi autorizzate ex art. 86 ed ex art. 88 del TULPS, di cui all'art. 3 comma 1 lettera a) del presente Regolamento, sono così individuati: dalle 8.30 alle ore 21.30 di tutti i giorni, compresi i festivi.
2. Gli apparecchi automatici di intrattenimento di cui all'art. 110, comma 6 o 7 del TULPS, di cui all'art. 3 comma 1 lettera b) punto 1,2,3,4,5,6 del presente Regolamento, possono essere messi in esercizio tra le ore 09.30 e le ore 13.00 e tra le ore 15.00 e le ore 19.30 di tutti i giorni, compresi i festivi; al di fuori di tale fascia oraria devono essere spenti e disattivati.
3. Nell'ambito di tali limiti il titolare dell'attività ha facoltà di scegliere il proprio orario di apertura e di chiusura. L'orario adottato deve essere reso noto al pubblico con l'esposizione di apposito cartello visibile dall'esterno.
4. La chiusura infrasettimanale e festiva sono facoltative, se non diversamente disciplinate dall'Ordinanza del Sindaco.
5. Non sono soggette al rispetto degli orari di cui al punto 1 e 2 del presente articolo i giochi e gli apparecchi di cui all'Art.1, punto 3, del presente Regolamento.

TITOLO III - SANZIONI E DISPOSIZIONI TRANSITORIE E FINALI

ART. 15 SANZIONI

1. Ferme restando le sanzioni penali, le violazioni al TULPS di cui al R.D. n. 773/1931 sono punite a norma degli artt. 17bis, 17ter, 17quater e 110 del medesimo. Le violazioni al presente regolamento, non disciplinate dal TULPS o da altre disposizioni normative specifiche, sono soggette al pagamento della sanzione amministrativa da euro 350,00 a euro 500,00, i cui proventi, in conformità a quanto stabilito dall'art. 20, comma 3, lettera d) della L.R. n. 6/2015, saranno destinati prioritariamente ad iniziative per la prevenzione della dipendenza da gioco d'azzardo, o, in alternativa, a finalità di carattere sociale e assistenziale.

2. In caso di recidiva nelle violazioni, è disposta ai sensi dell'art. 10 del TULPS la sanzione accessoria della sospensione dell'attività delle sale giochi autorizzate ex artt. 86 o 88 TULPS, ovvero la sospensione dell'attività principale all'interno della quale sono collocati gli apparecchi automatici da intrattenimento. Nei casi più gravi viene disposta la revoca del titolo o la cessazione definitiva dell'attività. La recidiva si verifica qualora la medesima violazione venga commessa per due volte in un quinquennio, anche se il responsabile ha proceduto al pagamento della sanzione mediante oblazione, ai sensi dell'art. 16 della Legge n. 689/81.

3. Ferme restando le sanzioni pecuniarie già previste dall'art. 20 della Legge regionale del 27 aprile 2015 n. 6, la sanzione accessoria della sospensione per le violazioni di cui al comma 15 dell'art. 13 "INFORMAZIONI AL PUBBLICO E PUBBLICITÀ", è disposta dal dirigente competente per un periodo:

- a) di giorni dieci, per la prima volta in cui si verifica la recidiva;
- b) di giorni venti in caso di seconda recidiva;
- c) di giorni trenta per ogni ulteriore recidiva successiva alla seconda.

4. La sanzione accessoria della sospensione per le violazioni di cui ai commi 1 e 2 dell'art. 14 "ORARI", è disposta dal dirigente competente per un periodo:

- a) di giorni tre, per la prima volta in cui si verifica la recidiva;
- b) di giorni cinque in caso di seconda recidiva;
- c) di giorni trenta per ogni ulteriore recidiva successiva alla seconda.

5. La sanzione accessoria della sospensione per le violazioni di cui agli altri articoli del presente Regolamento è disposta dal dirigente competente per un periodo:

- a) di giorni uno, per la prima volta in cui si verifica la recidiva;
- b) di giorni tre in caso di seconda recidiva;
- c) di giorni quindici per ogni ulteriore recidiva successiva alla seconda.

6. La violazione delle disposizioni concernenti la regolamentazione della distanza dai luoghi sensibili, in ordine all'apertura di nuove sale giochi o scommesse, ferme restando le sanzioni previste dalle specifiche disposizioni normative di settore, nonché le sanzioni pecuniarie relative, comporta la cessazione definitiva dell'attività. La violazione delle disposizioni concernenti la regolamentazione della distanza dai luoghi sensibili, in ordine alla nuova collocazione di apparecchi per il gioco d'azzardo leciti, ferme restando le sanzioni previste dalle specifiche disposizioni normative di settore, comporta la cessazione definitiva dell'esercizio degli apparecchi.

7. Ai sensi dell'art. 110, comma 10, del TULPS, l'esercizio dell'attività sarà sospeso per un periodo di giorni 30 giorni ed in caso di reiterazione l'esercizio dell'attività sarà sospeso in forma permanente con l'eventuale decadenza del titolo abilitativo, qualora il titolare di Pubblico Esercizio configuri gli illeciti di cui all'art. 110, comma 9 e 9 bis.

8. Il disturbo alla quiete pubblica, fatta salva l'applicazione delle norme del Codice penale, del Codice civile e in materia di inquinamento acustico, nonché l'articolo 54, comma 3, del D.lgs. 18 agosto 2000 n. 267, e l'applicazione della sanzione amministrativa pecuniaria, comporta in caso di particolare gravità e recidiva la sanzione accessoria della riduzione dell'orario di apertura. La sanzione accessoria della riduzione dell'orario di apertura è disposta dal dirigente competente per un periodo:

- a) di giorni tre, per la prima volta in cui si verifica la recidiva;
- b) di giorni cinque in caso di seconda recidiva;
- c) di giorni trenta per ogni ulteriore recidiva successiva alla seconda.

9. Per quanto non previsto nel presente Regolamento, si rinvia alle disposizioni leggi vigenti in materia.

ART. 16 DECADENZA E REVOCA

1. Il titolo abilitativo decade d'ufficio in caso di:

- a) perdita dei requisiti soggettivi da parte del titolare;
- b) quando il titolare non osservi i provvedimenti di sospensione o non ripristini i requisiti mancanti nei termini indicati;
- c) quando al titolare per due volte nell'arco di 12 mesi viene assegnata la sospensione dell'attività ai sensi dell'art. 10 del TULPS;
- d) venir meno dell'autorizzazione all'esercizio dell'attività prevalente di cui agli artt. 86 e 88 del TULPS;
- e) mancata attivazione o sospensione dell'attività per un periodo superiore a 12 mesi, dalla data di rilascio del titolo abilitativo o dall'accertata sospensione dell'attività, salvo proroga per comprovata necessità debitamente documentata;
- f) trasferimento di sede dell'attività oggetto di autorizzazione ex artt. 86 e 88 del TULPS, in difformità a quanto disposto dall'art. 6 del presente regolamento;
- g) sospensione dell'attività per un periodo superiore a 30 giorni senza darne comunicazione al SUAP, così come previsto dall'art. 99 del TULPS;
- h) sospensione dell'attività per un periodo superiore a quello comunicato al Comune o, comunque, superiore a 90 giorni, salvo proroga per comprovata necessità;
- i) recidiva o reiterazione delle violazioni previste dall'articolo 110, comma 9, del TULPS da parte del titolare;
- j) reiterata violazione delle norme del presente Regolamento successiva al provvedimento di sospensione;
- k) accertato e reiterato superamento dei limiti di rumore previsti dalle vigenti normative, successivamente al provvedimento di riduzione dell'orario.

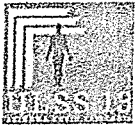
2. Il titolo abilitativo viene revocato:

- a) su richiesta del Prefetto per motivi di ordine pubblico e sicurezza pubblica;
- b) nei casi stabiliti dal Comune per motivi di pubblico interesse, quali a titolo esemplificativo sicurezza urbana, quiete pubblica, viabilità;

ART. 17 DISPOSIZIONI FINALI E TRANSITORIE

1. Il presente Regolamento ***entra in vigore con l'avvenuta esecutività della deliberazione di approvazione ai sensi dell'art. 79 dello Statuto Comunale vigente***, mentre le prescrizioni relative alla sola localizzazione e distanze, di cui all'art. 6 del presente regolamento, non si applicano agli esercizi già autorizzati e ai loro eventuali subingressi, salvo quanto diversamente verrà disposto per tali situazioni pregresse dalla Conferenza Unificata Stato – Regioni, ovvero dalla Regione Veneto.
2. Per quanto non espressamente disciplinato dal presente Regolamento, si rinvia alle disposizioni di legge statali e regionali vigenti in materia.
3. Con l'entrata in vigore del presente regolamento sono abrogati tutti i provvedimenti comunali in materia, incompatibili con quanto disciplinato dal vigente regolamento. In particolare è abrogata l'ordinanza Sindacale n. 21 del 09.03.2016 ad oggetto "Disciplina comunale degli orari di esercizio delle sale giochi e degli orari di funzionamento degli apparecchi con vincita in denaro installati negli esercizi autorizzati ex Artt. 86 e 88 del TULPS R.D. 773/1931 e negli esercizi commerciali ove è consentita la loro installazione".

ulss13.AOO.REGISTRO UFFICIALE.U.0105205.21-12-2015



Servizio Sanitario Nazionale - Regione del Veneto
Azienda Unita' Locale Socio-Sanitaria N. 13

DIPARTIMENTO PER LE DIPENDENZE

Direttore: Dott. Mauro Cibirin

Via Arino, 4 - 30031 Dolo (VE) - Tel. 041/5102307/5133238 - E-mail: sert.dolo@ulss13mirano.ven.it - Fax: 041/5102516
Via Castellantico, 8 - 30035 Mirano (VE) - Tel. 041/5795421 - E-mail: sert.mirano@ulss13mirano.ven.it - Fax: 041/5795439
Sede legale: Via L. Mariutto, 76 - 30035 Mirano - Cod. Fisc. e Part. IVA 02799530270

Dolo, 21 Dicembre 2015

Prot. 54779 del 22.12.2015

Ai Gent. Sindaci del

Comune di Martellago

Comune di Mirano

Comune di Spinea

Comune di Scorzè

Comune di Salzano

Comune di Noale

Comune di Santa Maria di Sala

Oggetto: Dati ludopatia.

Gentili Sig.ri Sindaci,

in riferimento alla Vostra richiesta, con la presente si invia (a mezzo posta elettronica) tabella relativa ai dati sugli utenti in carico per ludopatia a questo Dipartimento per le Dipendenze, nelle due sedi di Dolo e di Mirano, nell'arco dell'ultimo quinquennio. Si evidenzia anche l'incidenza del fenomeno nell'ultimo anno nei Comuni del Miranese.

Come si evince dai dati il fenomeno del Gioco d'Azzardo Patologico (GAP) ha mostrato un costante incremento negli ultimi 10 anni, incremento correlato alla crescente disponibilità di occasioni di gioco d'azzardo ed in particolare della diffusione nel territorio delle New Slot. Come tutti i fenomeni di questo tipo, anche questo, tende a colpire le fasce più vulnerabili per motivi personali e sociali.

Il GAP si riflette pesantemente sulle famiglie dei giocatori, soprattutto per l'impiego di denaro, creando situazioni sociali critiche.

Sperando di essere stati utili alla finalità della richiesta, si augura un buon lavoro e si porgono cordiali saluti.

Il Direttore
Dott. Mauro Cibirin

DATI GIOCO D'AZZARDO

TOTALE PAZIENTI IN TRATTAMENTO PER ANNO

Anno	Totale	Maschi	Femmine
2010	17	11	6
2011	28	18	10
2012	31	25	6
2013	57	46	11
2014	82	65	17
2015	105	82	23
			eta media 2015 48

Residenti Martellago		
anno	utenti	
2010	0	
2011	0	
2012	1	
2013	2	
2014	3	
2015	5	

Residenti Mirano		
anno	utenti	
2010	2	
2011	5	
2012	5	
2013	8	
2014	9	
2015	17	

Residenti Salzano		
anno	utenti	
2010	3	
2011	1	
2012	0	
2013	6	
2014	7	
2015	7	

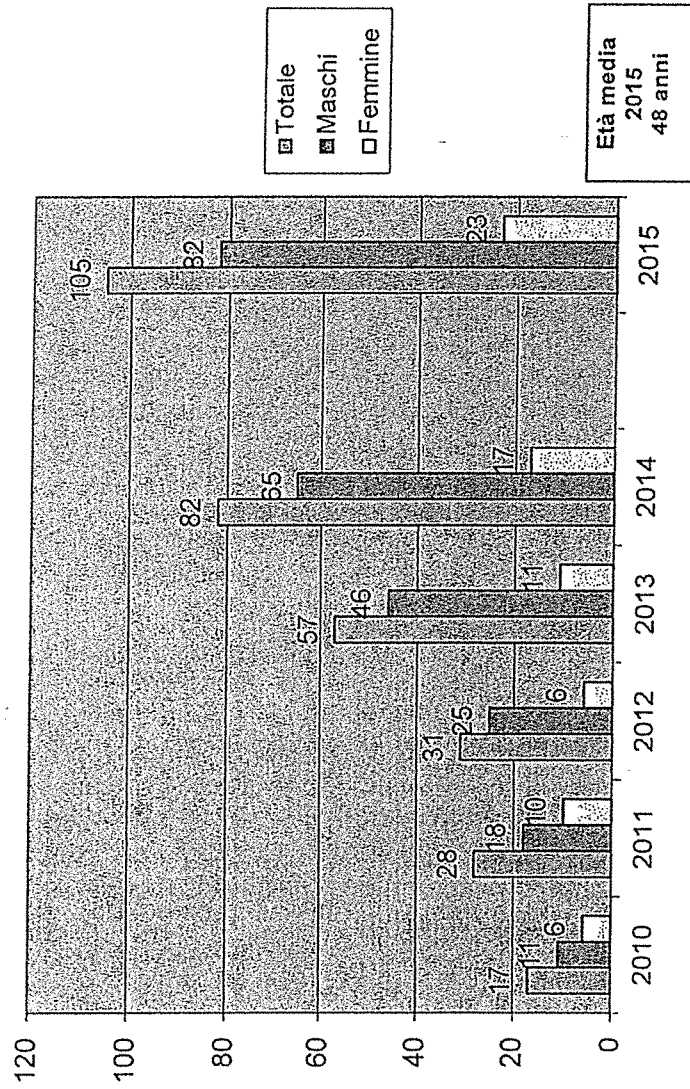
Residenti Santa Maria di Sala		
anno	utenti	
2010	0	
2011	2	
2012	4	
2013	4	
2014	6	
2015	9	

Residenti Spinea		
anno	utenti	
2010	3	
2011	4	
2012	4	
2013	6	
2014	8	
2015	13	

Residenti Noale		
anno	utenti	
2010	3	
2011	7	
2012	6	
2013	3	
2014	5	
2015	7	

Residenti Scorze		
anno	utenti	
2010	2	
2011	4	
2012	3	
2013	4	
2014	8	
2015	10	

Pazienti in carico per gioco d'azzardo





Prefettura di Venezia

Ufficio Territoriale del Governo

Quali evidenze scientifiche supportano lo sviluppo e l'adozione del regolamento comunale?

Indicazioni dai dati sanitari provinciali e dalle best practices in campo preventivo

Il mercato mondiale del gioco d'azzardo ha conosciuto negli ultimi 30 anni un'espansione continua; in particolare in Italia vi è stato un incremento regolare della raccolta di denaro dai giochi, che in valore assoluto è passata dai 25,6 miliardi di euro del 2004 agli 84,485 miliardi del 2014 (+ 330%). La maggior parte della raccolta deriva da slot machines (SM) e videolottery (VLT), la cui diffusione in Italia è tra le più alte dei paesi industrializzati: in Italia vi sono 414.000 slot, una ogni 143 abitanti, e 51.000 VLT, ovvero quasi un terzo di tutte quelle in funzione in tutto il mondo (160.000).

Il moltiplicarsi delle opportunità di gioco d'azzardo per la popolazione comporta purtroppo un proporzionale aumento di problemi gioco-correlati, la cui prevalenza nella popolazione adulta è stata stimata in un range variabile dallo 0.5% al 7.6 % (Williams, Volberg& Stevens, 2012).

La condotta di gioco d'azzardo problematica è definita come la "difficoltà di limitare/contenere il denaro/tempo speso nel gioco, che conduce a conseguenze negative per il giocatore e la società" (Neal, Delfabbro&O'Neil, 2005).

L'ultima edizione del Manuale Diagnostico e Statistico dei disturbi mentali. (APA, 2013), adottato a livello internazionale, ha incluso il Disturbo da gioco d'azzardo fra i Disturbi di dipendenza, distinguendo 3 gradi di gravità del disturbo clinico (lieve, moderato, grave).

L'Organizzazione Mondiale della Sanità riconosce il gioco d'azzardo patologico come una forma morbosa chiaramente identificata che, in assenza di misure idonee di informazione e prevenzione, può rappresentare, a causa della sua diffusione, un'autentica malattia sociale.

Due review degli studi condotti in Italia dal 2000 ad oggi hanno riscontrato una prevalenza annuale di 0.5-2.2% (Ministero della Salute, CCM-Centro Nazionale per il Controllo e la Prevenzione delle Malattie, 2012; Serpelloni, 2013); entrambi i lavori concordano nel delineare un quadro epidemiologico comparabile a quello di altre realtà europee.

Non sono ancora stati condotti studi di prevalenza del disturbo clinico a livello regionale/provinciale, ma si può empiricamente osservare che i dati dei Dipartimenti per le Dipendenze Patologiche, relativi alle richieste di presa in carico per problemi gioco-correlati relative agli ultimi 15 anni, evidenziano un incremento della domanda parallelo all'incremento della spesa per gioco d'azzardo in Italia.



Prefettura di Venezia

Ufficio Territoriale del Governo

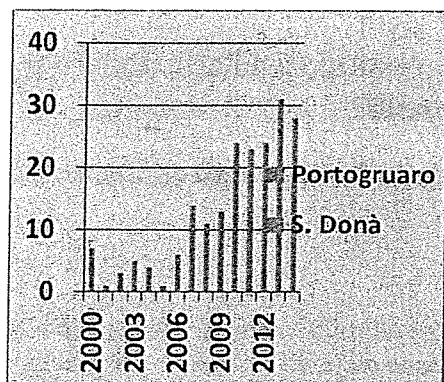
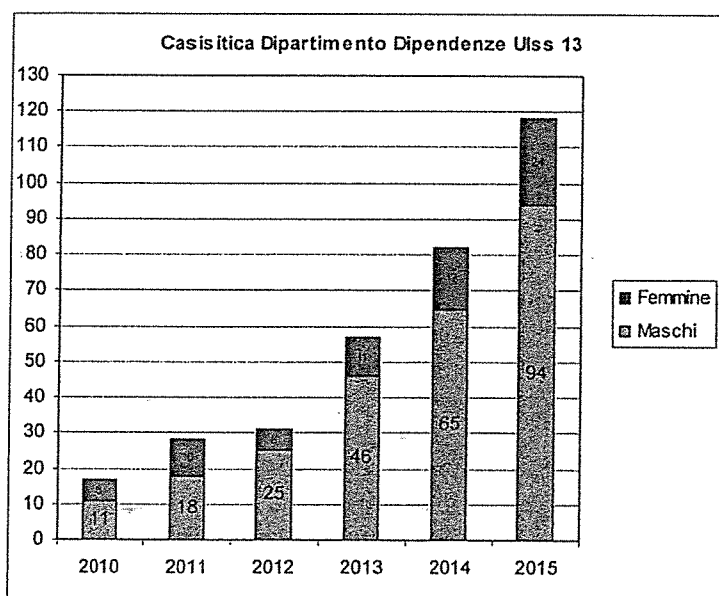
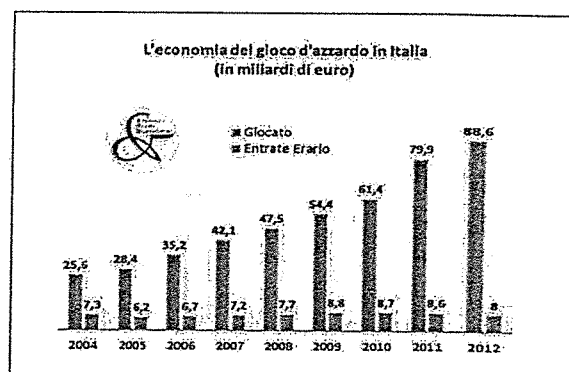


Fig. 1

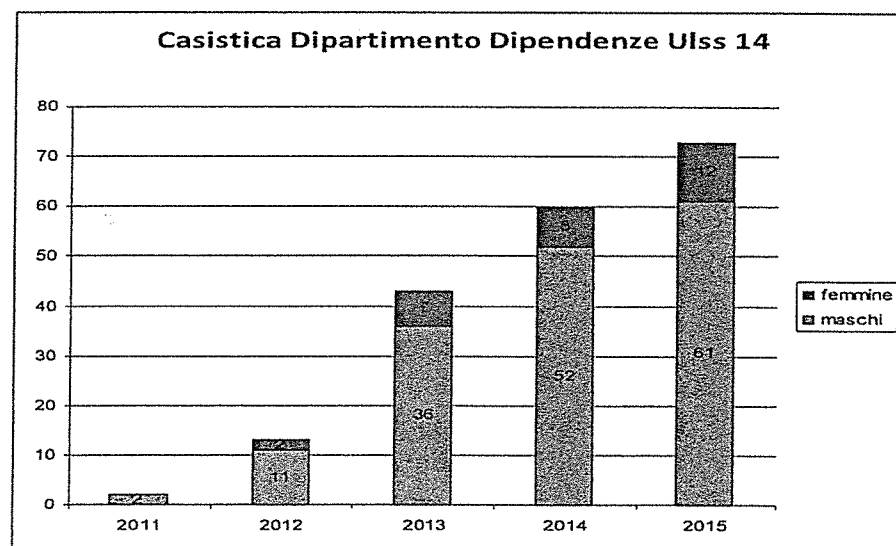
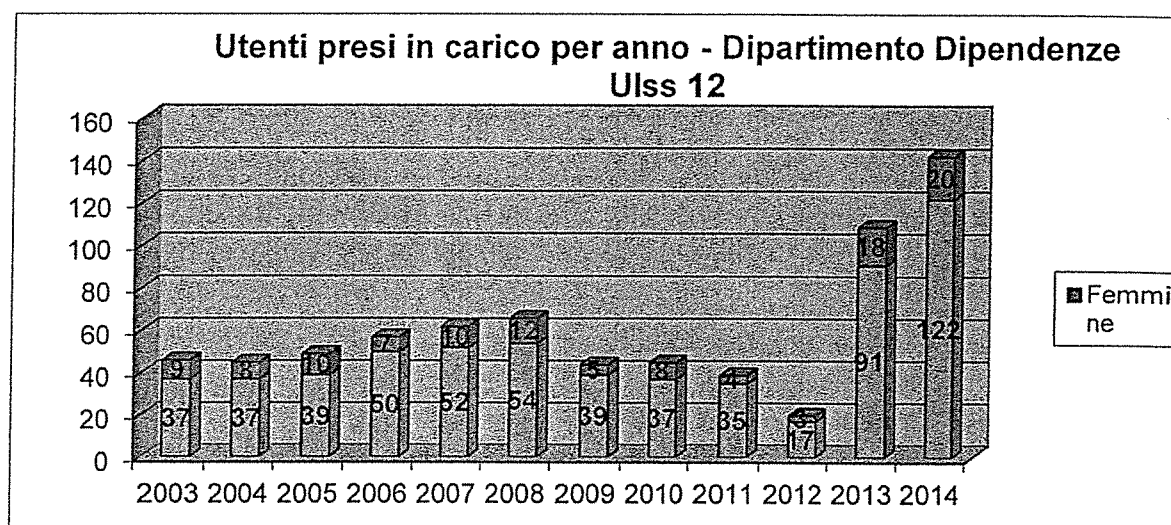
Casistica Dipartimento per le Dipendenze patologiche ULSS 10





Prefettura di Venezia

Ufficio Territoriale del Governo





Prefettura di Venezia

Ufficio Territoriale del Governo

Dati sanitari delle Aziende ULSS della provincia di Venezia

I dati considerati, sono relativi all'anno 2014, durante il quale nella Provincia di Venezia sono stati complessivamente presi in cura presso i SerD delle 4 ULSS competenti per territorio 367 soggetti con condotte di gioco d'azzardo patologico (GAP). Nella successiva Tabella 1 sono riportati i dati relativi alle variabili più significative.

Le 4 aziende ULSS (rispettivamente la 10, la 12, la 13 e la 14) servono rispettivamente il 24%, 37%, 30% e 9% della popolazione della provincia, mentre i pazienti GAP risultano così distribuiti: il 22% in carico all'ULSS 10, il 39% all'ULSS 12, il 22% all' ULSS 13, il 16% ULSS 14.

Secondo i dati resi disponibili dai Monopoli di Stato, nel territorio della Provincia di Venezia sono presenti 132 punti scommesse e 1286 punti con VLT.

I punti scommessa sono distribuiti nel territorio delle 4 ULSS nel modo seguente: il 27,27% sia per l'ULSS 10 che per l'ULSS 13, il 35,61% per l'ULSS 12 e il 9,85 per l'ULSS 14.

Analogamente, la distribuzione per ULSS dei punti in cui si gioca sulle VLT è rispettivamente (Ulss 10, Ulss 12, Ulss 13 Ulss 14) il 30,09%, il 34,06%, il 23,48% e il 12,36% delle VTL dell'intera provincia.

Variabili	ULSS 10	ULSS 12	ULSS 13	ULSS 14	Provincia VE
Popolazione provinciale di riferimento	24%	37%	30%	9%	100%
Pazienti con GAP	22%	39%	22%	16%	
Punti scommesse	27,3%	35,6%	27,3%	9,85%	
Punti VLT	30,1%	34%	23,5%	12,36%	
Punti gioco/1000 abitanti	2,15	1,60	1,41	2,44	1,75
Soggetti GAP in trattamento	0,04%	0,05%	0,03%	0,08%	
Soggetti con diploma di SM inferiore	52%	63%	52%	82%	

Tab. 1 Principali dati che descrivono il fenomeno del GAP nella Aziende ULSS provincia di Venezia

Nell'intera provincia di Venezia si conta la disponibilità media di 1,75 punti gioco ogni 1000 abitanti. La distribuzione per ULSS è riportata nella suddetta Tab. 1

La diversa distribuzione tra le diverse Aziende Sanitarie dei soggetti con GAP non appare direttamente proporzionale al numero di abitanti e/o al numero di punti gioco disponibili: l'ULSS 14 ha infatti una percentuale di soggetti GAP in trattamento mediamente doppia rispetto a quella delle altre ULSS (0,08% contro il 0,04% dell'ULSS 10, il 0,05% dell'ULSS 12 e il 0,03% dell'ULSS 13).

Considerando il campione della popolazione afferente ai Servizi nel 2014, si osserva che il problema



è prevalentemente maschile: 4 maschi su 5 in Provincia (3 su 4 nell'ULSS 10 e quasi l'87% nell'ULSS 14).

Prefettura di Venezia

Ufficio Territoriale del Governo

L'età media del paziente GAP è di poco inferiore ai 50 anni; nell'ULSS 14 il 56% dei pazienti GAP supera i 50 anni. Il fenomeno sembra non investire i soggetti più giovani, sotto i 20 anni. Già tra i 20-30 però si nota il 5% dei pazienti, il 20% tra i 30-40 e il 26% tra i 40-49 anni.

I soggetti seguiti dai SerD sono per la quasi totalità italiani (oltre 92% nell'intera provincia), mentre il 7% è rappresentato da stranieri (5% extracomunitari e 2% comunitari), presenti soprattutto nelle ULSS 10 e 13, con valori di poco inferiori nell'ULSS 12; nell'ULSS 14 solo l'1,67% sono soggetti extracomunitari.

I soggetti GAP che afferiscono ai SerD sono fortemente accomunati dal *basso grado di scolarità*: i pazienti che risultano al massimo avere la licenza media sono ben l'82% dei pazienti GAP dell'ULSS 14, il 63% dell'ULSS 12, il 52% dell'ULSS 10 e il 50% dell'ULSS 10. Si riscontra però anche che il 6% dei pazienti dell'ULSS 12 sono laureati e quasi il 40% di quelli dell'ULSS 13 hanno un titolo di studio di scuola superiore o professionale.

Per quanto riguarda lo *stato civile*, il dato è distribuito abbastanza uniformemente: più di un terzo dei pazienti non sono mai stati sposati mentre il 15% ha un matrimonio alle spalle (separati/divorziati/vedovi), con punte del 19% nell'ULSS 12. Circa la metà dei pazienti vive pertanto in un nucleo familiare regolare.

Rispetto alla *condizione occupazionale*, l'ULSS 12 ricalca in pieno la media delle altre ULSS: il 63% è occupato, l'11% è disoccupato, il 18% è in pensione. Il resto è interessato da occupazioni saltuarie o occasionali.

Rispetto alla *fonte di invio* ai SerD è interessante rilevare che l'accesso al servizio è stato favorito, nell'ULSS 10, per il 51% dall'intervento di familiari/amici, per il 40% su iniziativa del paziente stesso e del 6% dei servizi sociali. Nell'ULSS 12, invece, i pazienti sono stati avviati al SerD direttamente dai servizi sociali nel 41% dei casi, mentre l'intervento da parte dei familiari è stato richiesto in circa 1/3 dei casi.

Rispetto alla *tipologia di gioco* per la quale viene espressa la domanda ai servizi, si osserva che la quasi totalità dei pazienti (95%) ha sviluppato un problema da uso di slot machine e VLT, le scommesse non arrivano al 4%, e gli altri giochi sono ancora meno rappresentati.

Per comprendere meglio la dimensione clinica del gioco d'azzardo è opportuno considerare non solo gli aspetti quantitativi (la popolazione dei soggetti con GAP nella provincia di Venezia, pari a 367 utenti, risulta comunque rilevante se si considera, ad es., che in tutti i SerD della regione Friuli

Venezia Giulia, nell'anno 2014 sono stati presi in carico 390 utenti GAP) ma anche le dimensioni qualitative/descrittive della popolazione considerata:

- *problemi di lavoro*: per i dipendenti rapporti compromessi o conclusi per assenze ripetute o scarso rendimento lavorativo; per i lavoratori autonomi scadimento del livello di performance per problemi economici e/o scarsa attenzione



Prefettura di Venezia

Ufficio Territoriale del Governo

- *confittualità familiare*: sperimentata all'interno della coppia (esitata in più casi con una richiesta di separazione), con ripercussioni sui figli e sulla famiglia allargata
- *problemi economici*: in molti casi dispendio dei risparmi di interi cicli lavorativi o gravose situazioni debitorie (somme comprese tra 10.000 e 60.000 € per individui che hanno un reddito medio di € 1200 mensili)
- *isolamento sociale progressivo*, a causa dei sentimenti di vergogna e della crescente focalizzazione sulla sola condotta di gioco.
- *coinvolgimento di esercenti* di sale gioco, tabaccherie, ecc., *nella dipendenza*, a causa della esposizione continua alle attività di azzardo
- *cronicizzazione della patologia*, con periodi di remissione dall'attività di gioco seguiti da fasi di ricaduta, come avviene per altre forme di dipendenza patologica.

Questi indicatori forniscono un'immagine sufficientemente chiara della compromissione della qualità di vita dei pazienti con problemi gioco correlati, che in alcuni casi ha indotto l'emersione di ideazioni suicidarie.

Le caratteristiche della popolazione afferente ai SerD della provincia nell'anno 2014 sembrano indicare una scarsa incidenza di problemi gioco-correlati nelle persone di sesso femminile e nei soggetti appartenenti alla fascia adolescenziale-giovanile. Tale dato contrasta con quanto rilevato dagli studi nazionali, che indicano un coinvolgimento anche dei minori nelle condotte di gioco d'azzardo (studio Espad 2014) e sembra attribuibile alla connotazione negativa attribuita ai Servizi per le Dipendenze, percepiti come luoghi per la cura di eroinomani e a frequentazione essenzialmente maschile, ai quali sia le donne (Prever, 2014), che i giovani, difficilmente accedono spontaneamente. Adolescenti e giovani non eroinomani giungono infatti ai SerD prevalentemente accompagnati dai genitori, o per obblighi legali o per trattamenti sostitutivi dell'abuso di sostanze. Si consideri inoltre che, come per le altre forme di dipendenza, non tutte le persone che hanno sviluppato problemi gioco-correlati accedono ai SerD, ma solo una piccola percentuale dell'intera popolazione (stimata in circa il 10% dal National Gambling Impact Study Commission – USA 2009). Sia gli amministratori locali che le persone/associazioni impegnate nel campo sociale, hanno rilevato l'impatto rilevante che la diffusione dei giochi d'azzardo ha avuto nel tempo sulla salute individuale e collettiva, consapevoli anche delle ricadute che queste condotte patologiche hanno sull'economia dei nuclei famigliari e sulle dinamiche interpersonali.

Tale consapevolezza ha indotto questi soggetti a richiedere alle aziende sanitarie interventi di sensibilizzazione sul territorio; tali richieste si verificano con sempre maggiore frequenza negli ultimi anni.



Prefettura di Venezia

Ufficio Territoriale del Governo

In un tale contesto è dunque opportuno individuare quali misure/strategie sia opportuno/doveroso mettere in atto per

- prevenire l'insorgenza delle condotte di gioco problematiche nella popolazione generale (Prevenzione primaria) e nei soggetti che presentano fattori di rischio (Prevenzione secondaria);
- diminuire i danni gioco-correlati nei soggetti che hanno già sviluppato una dipendenza da gioco d'azzardo (Prevenzione terziaria).

Le best practices in campo preventivo

La pubblicazione "Prevention of Problem gambling: a Comprehensive Review of the Evidence and Identified Best Practices", report preparato nel 2012 per l' "Ontario Problem Gambling Research Centre" ed il Ministero della salute dell'Ontario (Canada) da R. Williams, B. L. West e R. I. Simpson risulta particolarmente utile per illustrare quali misure/strategie politiche ed educative, di carattere preventivo, abbiano maggiore evidenza scientifica.

Gli autori, adottando una prospettiva eziologica multifattoriale della condotta di gioco problematica, e operando una revisione critica delle varie attività preventive riportate in letteratura (revisione condotta considerando le prove di efficacia e/o la similarità con attività dimostrate empiricamente efficaci nel prevenire altri comportamenti additivi), hanno identificato le "best practices" per la prevenzione delle condotte di gioco problematiche (Fig. 2).

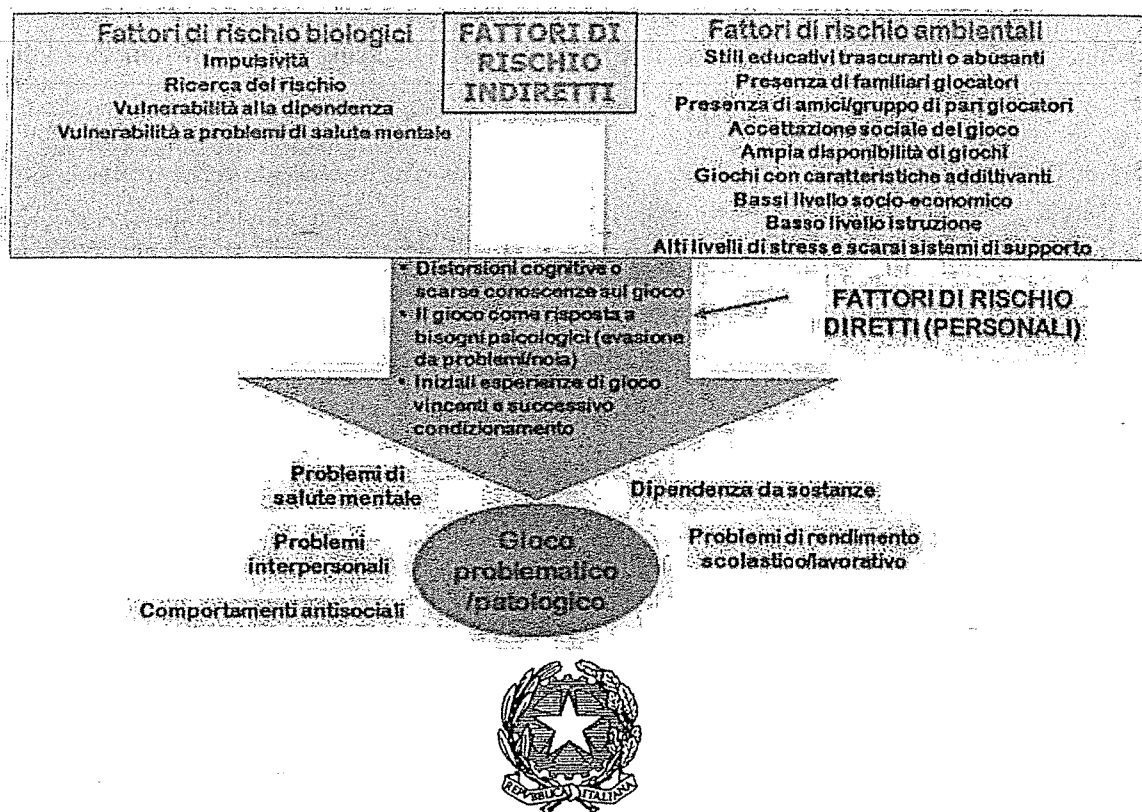


Fig. 2 Modello concettuale eziologico dei problemi gioco-correlati (da Williams R.J. e coll, 2012, modif.

Prefettura di Venezia

Ufficio Territoriale del Governo

Questo modello concettuale aiuta a comprendere come il considerare la condotta di gioco problematica come l'effetto di una concorrenza di molteplici fattori bio-psico-sociali, diretti e indiretti, abbia implicazioni importanti per la pianificazione/conduzione delle attività preventive:

- l'efficacia di qualsiasi iniziativa di prevenzione dipenderà dalla sua capacità di modificare i fattori di rischio, e particolarmente i fattori di rischio diretti;
- a causa dell'elevato numero di fattori di rischio e delle basi biologiche di alcuni di essi, il rischio di problemi gioco-correlati nella popolazione può essere ridotto ma non sarà mai completamente eliminato;
- poiché molti fattori di rischio per problemi gioco-correlati sono gli stessi che favoriscono l'insorgere di dipendenze da sostanze, sintomi psicopatologici e altre forme di dipendenza patologica, le attività generali di prevenzione dirette ad un largo spettro di problemi (specialmente per i giovani), sono componenti efficaci ed essenziali anche per la prevenzione dei problemi gioco-correlati;
- a causa della molteplicità dei fattori di rischio, l'efficacia di un singolo intervento di prevenzione è necessariamente limitata: una strategia di prevenzione, per essere efficace, richiede interventi coordinati, multifocali, sia di natura educativa (volti a modificare le conoscenze, le attitudini, le

credenze e le abilità personali) che di natura politica (volti a modificare/definire i fattori ambientali di controllo e la disponibilità di dispositivi di gioco), diretti a vari gruppi di età.

Il lavoro di review degli autori citati indica che, pur essendo alcune attività di prevenzione più efficaci di altre, ogni attività risulta utile a qualche livello e nessuna singola attività riesce a prevenire i danni in maniera sostanziale, per cui è necessario un concorso di iniziative molteplici su più fronti.

Per queste ragioni gli autori individuano dodici “best practices” per la prevenzione dei problemi gioco-correlati, la maggioranza delle quali riguardano interventi di natura politico-legislativa:

Attività/iniziative di carattere politico/legislativo

- **Best practice 1: Ambire ad un’ottima progettazione e valutazione di nuove iniziative**
 1. Necessario il coinvolgimento di esperti di scienze sociali nella progettazione, implementazione e valutazione delle attività
 2. Utilizzare validati modelli teorici del cambiamento del comportamento per la progettazione di nuove iniziative
 3. Utilizzare sempre il cambiamento del comportamento come principale indicatore di efficacia
 4. Condurre a cadenza regolare ricerche di prevalenza dei problemi gioco-correlati nella popolazione per monitorare l’impatto delle nuove iniziative
- **Best practice 2 – Accettare che un’efficace prevenzione dei problemi gc comporta una diminuzione delle entrate per gestori ed esercenti e alcuni inconvenienti ai giocatori non**



problematici, nell’ottica che la riduzione del danno ha la stessa priorità della produzione di reddito

Prefettura di Venezia

Ufficio Territoriale del Governo

- **Best practice 3 Utilizzare una larga gamma di iniziative educative e politiche**

La prevenzione nel campo delle dipendenze ha largamente evidenziato la necessità di interventi multipli, coordinati e di diversa tipologia per ottenere cambiamenti efficaci; l’integrazione di attività educative e politiche è ancora maggiore per i problemi gc, poiché l’età di insorgenza dei problemi è più ampia, non circoscritta alla prima adolescenza, come accade nell’abuso di sostanze. Le misure politiche/legislative risultano ugualmente, se non più importanti, delle attività educative
- **Best practice 4 Coordinare le molteplici iniziative educative e politiche**

Le attività di prevenzione risultano tanto più efficaci quanto più risultano coordinate, realizzate nello stesso periodo di tempo e dirette a contrastare diversi fattori di rischio. Risulta inoltre importante coinvolgere la comunità locale nell’implementazione delle diverse attività.
- **Best practice 5 Diminuire la complessiva disponibilità di gioco d’azzardo**

La diminuzione della disponibilità e delle possibilità di accesso al gioco risulta uno dei fattori ambientali preventivi più importanti che richiede:

 1. Limitazione o riduzione del numero di posti/locali dove è possibile giocare

2. Limitazione o riduzione delle diverse forme/modalità di gioco
 3. Collocazione dei luoghi di gioco in siti lontani dalla popolazione vulnerabile (considerando la vulnerabilità di persone con altre dipendenze, di persone con problemi di salute mentale, dei giovani, i luoghi di gioco dovrebbero essere distanti dai posti frequentati da queste popolazioni)
 4. Altre restrizioni sulla disponibilità di gioco, ad es. la riduzione del numero di ore di accesso al gioco, intervento rivolto prevalentemente a ridurre l'entità del danno nelle persone che presentano problemi gc piuttosto che a prevenire l'insorgenza del problema
- **Best practice 6 Eliminare, ridurre e/o limitare le modalità di gioco a più alto rischio**
 La letteratura ed i dati clinici sono concordi nell'indicare la forte capacità addittivante delle slot e degli apparecchi vlt. Alcune modifiche per contenere tale caratteristica (ad es. Diminuire la velocità delle slot, la puntata massima, la vincita massima, la frequenza di "quasi vincita", il numero di linee, ecc.) possono essere apportate solo in fase di costruzione degli apparecchi; nei luoghi di gioco si può intervenire riducendo il confort (ad es. eliminando la possibilità di stare seduti davanti alle slot/vlt).
- **Best practice 7 Eliminare tessere fedeltà o utilizzarle per favorire condotte di gioco responsabile**
 In alcuni casinò le tessere fedeltà erogano dei premi/benefit all'aumentare della spesa per il gioco, favorendo in tal modo condotte di gioco problematiche; le tessere potrebbero avere una



valenza preventiva se favorissero il controllo della spesa e del tempo, impedendo ad es. di continuare a giocare al superamento di una certa somma prestabilita

Prefettura di Venezia

Ufficio Territoriale del Governo

- **Best practice 8 Consentire l'accesso al gioco alle persone che presentano definiti requisiti**
 La misura maggiormente adottata in tale ambito è la proibizione al gioco per i minorenni. In alcuni Paesi la possibilità di gioco viene consentito solo ai cittadini non residenti e i luoghi di gioco non vengono collocati nei quartieri connotati da disagio socio-economico perché gli individui meno abbienti riportano maggiori danni dal gioco
- **Best practice 9 Limitare l'uso di tabacco e alcol durante il gioco**
 I dati clinici di comorbidità indicano nei giocatori una prevalenza maggiore di tabagisti e persone con problemi alcolcorrelati rispetto alla popolazione generale; limitare l'uso di tabacco e bevande alcoliche durante le sessioni di gioco, consente al giocatore di mantenere una maggiore consapevolezza della propria condotta e maggiori capacità decisionali
- **Best practice 10 Limitare l'accesso al denaro durante il gioco**
 Limitare la possibilità di prelevare denaro in tempi rapidi e ravvicinati ai luoghi di gioco (eliminando possibilità di pagamento tramite pos o l'installazione di sportelli bancomat)

Attività/iniziative di carattere educativo

Gli interventi educativi mirano prevalentemente a modificare i fattori di rischio interni alla persona (conoscenze sul gioco, bisogni psicologici); essi vengono diretti principalmente agli studenti delle scuole primarie e secondarie e delle università, ai giocatori nei luoghi di gioco, agli operatori delle agenzie sociali e sanitarie, alla popolazione generale tramite diversi canali mediatici

➤ **Best practice 11 Incrementare conoscenze, attitudini e capacità dei giocatori per impedire la progressione verso il gioco patologico**

Gli interventi informativi di prevenzione devono:

1. Aumentare la conoscenza delle caratteristiche del gioco d'azzardo (meccanismi, probabilità di vincita, ecc.) e del rischio di sconfinamento nel gioco problematico
2. Correggere gli errori cognitivi (ad es. il rinforzo della "quasi vincita")
3. Promuovere atteggiamenti appropriati verso il gioco (riconoscimento dei segnali che indicano l'evoluzione del gioco sociale-ricreativo in gioco problematico)
4. Promuovere le abilità cognitive e comportamentali che sostengono il cambiamento nella direzione scelta dall'individuo

➤ **Best practice 12 Sostenere le iniziative/attività di prevenzione per un tempo prolungato dato che i cambiamenti in un'ampia popolazione richiedono tempi lunghi**

Anche le migliori strategie preventive difficilmente producono i cambiamenti desiderati in tempi brevi: solo interventi protratti nel tempo e multidimensionali ottengono cambiamenti di dannose abitudini consolidate.



Prefettura di Venezia

Ufficio Territoriale del Governo

Evidenze scientifiche e regolamento comunale

Considerando le "best practice" indicate dalla review, la costituzione di un tavolo di lavoro presso la Prefettura, composto da vari componenti (politiche, legali, sanitari, scolastiche, commerciali, ecc.) della comunità locale rappresenta un'ottima iniziativa per la progettazione e realizzazione di varie attività preventive (best practices 1, 3, 5) nel campo dei problemi gioco-correlati.

Il protocollo sottoscritto prevede infatti il coinvolgimento di più attori, coordinati dalla Prefettura, che, negli ambiti di propria competenza, possono realizzare interventi educativi, di sensibilizzazione della popolazione generale, di precoce rilevamento delle situazioni di rischio, di controllo del territorio per la salvaguardia di aspetti della salute.

Se le attività di formazione che gli operatori sanitari cureranno per gli studenti (in collaborazione con l'Ufficio Scolastico Provinciale), gli esercenti dei locali di gioco, gli operatori sociali e del volontariato e la predisposizione del materiale informativo diretto alla popolazione generale,

rientrano nelle best practices di carattere educativo (le n° 11 e 12), la predisposizione di regolamento per i Comuni, in linea con la normativa regionale, sembra largamente corrispondere alle best practices di natura politico/legislativa; in particolare

- La proposta di mantenere una distanza di almeno 500 m dai luoghi frequentati dai giovani o da persone vulnerabili, così come una limitazione degli orari di fruizione, rientrano nell'obiettivo di diminuire la disponibilità generale di gioco (best practice 5)
- Il divieto di installare/utilizzare dispositivi di pagamento a distanza (POS) nei luoghi di gioco persegue la finalità di favorire nei giocatori un maggior controllo della spesa (best practice 10)
- La richiesta di spazi ben distinti dal resto dei locali, così come cartelli che indicano chiaramente l'autorizzazione al gioco solo per i maggiorenni, intende tutelare la popolazione minorenni (best practice 8)
- L'obbligo di esposizione di cartelli con le chiare probabilità di vincita e le caratteristiche del gioco d'azzardo, integrano le iniziative educative (best practice 11), potenziandone gli effetti (best practice 3, 4 e 12).

Tenendo conto di quanto esposto in precedenza, l'adozione di un regolamento comunale è una misura che sicuramente non potrà essere esaustiva riguardo la prevenzione dei problemi gioco correlati poiché:

- l'intervento non è diretto a tutte le tipologie di gioco d'azzardo, poiché interesserà prevalentemente l'uso delle slot/VLT, ma è pur vero che tali dispositivi rappresentano comunque circa la metà delle entrate del comparto giochi e quasi il 90% dei giochi motivanti le richieste di aiuto ai servizi sanitari;



Prefettura di Venezia

Ufficio Territoriale del Governo

- Secondo le indicazioni date dalle "best practices" è auspicabile l'adozione di altri interventi legislativi, riguardanti ad es. le caratteristiche delle slot/VLT o il divieto di consumare alcol/tabacco nei luoghi di gioco, provvedimenti di competenza degli Enti Centrali

Questi provvedimenti costituiscono un buon esempio di quanto possa essere realizzato in maniera coordinata, a livello di comunità locale, e assumono agli occhi dei cittadini una valenza di indirizzo significativa, se si considera che l'adozione di appositi regolamenti da parte di singole amministrazioni comunali ha già avuto una vasta eco nella popolazione generale e nella popolazione di giocatori, poiché è stata percepita come indicatore di interesse verso la problematica da parte delle istituzioni.

Per la natura stessa dell'intervento, è ragionevole attendersi che l'adozione del regolamento comunale non comporterà, rispetto ai problemi gioco-correlati, cambiamenti nell'immediato ma nel medio-lungo termine.

Riferimenti bibliografici

APA – American Psychiatric Association (2013), *Diagnostic and statistical manual of mental disorders*, 5^a edition, APA, Arlington, VA – Trad. it. (2014) *Manuale diagnostico e statistico dei disturbi mentali*, Quinta edizione, DSM 5^a, Raffaello Cortina editore, Milano

Ministero della Salute, CCM - Centro Nazionale per il Controllo e la Prevenzione delle Malattie, (2012) *Dipendenze Comportamentali/Gioco d'azzardo patologico: progetto sperimentale nazionale di sorveglianza e coordinamento/monitoraggio degli interventi*, Technical Report, Roma

Neal P., Delfabbro P. & O'Neil M. (2005) *Problem gambling and harm: Towards a national definition*. Commissioned for the Ministerial Council on Gambling. Prepared by the SA Centre for Economic Studies with the Department of Psychology, University of Adelaide

Prever F. (2014) *Il gioco al femminile* in Bellio G., Croce M. (a cura di - 2014) *Manuale sul gioco d'azzardo. Diagnosi, valutazione e trattamenti*, Franco Angeli, Milano

Serpelloni G. (2013) *Gambling*, Dipartimento Politiche Antidroga – Presidenza del Consiglio dei Ministri, Roma

studio Espad Italia 2014 – Istituto di Fisiologia Clinica, CNR

National Gambling Impact Study Commission - *Final Report* - USA 2009.



Prefettura di Venezia

Ufficio Territoriale del Governo

Williams R.J., West B.L. & Simpson R.I. (2012) *“Prevention of Problem gambling: a Comprehensive Review of the Evidence and Identified Best Practices”*, Report prepared for the Ontario Problem Gambling Research Centre and the Ontario Ministry of Health and Long Term Care.

Williams R.J., Volberg R.A. & Stevens R. (2012) *The Population Prevalence of Problem Gambling: Methodological Influences, Standardized Rates, Jurisdictional Differences, and Worldwide Trends*. Report prepared for the Ontario Problem Gambling Research Centre and the Ontario Ministry of Health and Long Term Care.