



COMUNE DI GENOVA

**ORDINE DEL GIORNO  
APPROVATO DAL CONSIGLIO COMUNALE  
NELLA SEDUTA DEL 21 MARZO 2017**

**-A-**

**OGGETTO: MOZIONE\_ Applicazione del Regolamento Comunale per giochi leciti.**

**IL CONSIGLIO COMUNALE**

- **Vista** la mozione in oggetto;
- **Richiamata** la legge della Regione Liguria del 2012;
- **Richiamato** il Regolamento del Consiglio Comunale del 30.04.2013;
- **Considerato** che la legge regionale scade il 2 Maggio 2017;
- **Richiamate** le audizioni di Associazioni ed Enti da parte della competente Commissione consiliare del Comune;
- **Rilevato dal Libro Blu 2015** dei Monopoli di Stato relativi alla Regione Liguria:
- 2.600 c.a locali pubblici dove sono installati gli apparecchi da intrattenimento New Slot (per un indotto occupazionale di circa 7.000 lavoratori)
- 110 Sale dedicate al gioco con le apparecchiature New Slot e Videolottery (per un indotto occupazionale di circa 1.000 lavoratori)
- 90 c.a aziende dedicate alla gestione delle apparecchiature da intrattenimento (per un indotto occupazionale di circa 1000 lavoratori)

I dati sopra citati illustrano un tessuto produttivo importante sul territorio ligure; 9.000 lavoratori nella regione, di cui quasi 4.000 nel solo comune di Genova che con i loro introiti sostengono le loro famiglie

In una recente relazione del Ministero della Salute vengono elencate le varie forme di gioco in base alla loro aggressività in riferimento al gioco d'azzardo:

- 1°Posto Gratta e Vinci/Lotto istantaneo
- 2°Posto Lotto/Superenalotto
- 3°Posto Scommesse sportive

- 4°Posto Poker Texano
- 5°Posto Altri giochi con le Carte
- 6°Posto Bingo/Tombola
- 7°Posto Totocalcio/Totogol
- 8°Posto New Slot Machine/Vlt
- 9°Posto Altri giochi (es.roulette, dadi)
- 10°Posto Scommesse su altri eventi

Il computer, di casa o quello portatile, è il mezzo più utilizzato per accedere ad internet e giocare d'azzardo, in particolare dai maschi (57% contro il 40% delle coetanee) e dai maggiorenni (59% contro il 49% dei minorenni); seguono smartphone e tablet (rispettivamente 33% e 16% degli studenti che hanno giocato on-line), senza differenze di genere e di età.

Sulla base dei sopracitati dati appare non idoneo intervenire su una sola offerta di gioco.

Sono diverse infatti le ricerche che dimostrano che la ludopatia è un problema che riguarda anche altre forme di gioco.

Dati epidemiologici disponibili in Italia non si discostano molto da quelli internazionali. Secondo i dati del Rapporto Eurispes 2009, in Italia il gioco d'azzardo coinvolge fino al 70-80% della popolazione adulta (circa 30 milioni di persone).

La popolazione italiana è stimata in circa 60 milioni di persone, di cui il 54% ha giocato d'azzardo con vincite in denaro almeno una volta negli ultimi 12 mesi. La stima però dei giocatori d'azzardo "problematici" (cioè di coloro che giocano frequentemente investendo anche discrete somme di denaro ma che non hanno ancora sviluppato una vera e propria dipendenza patologica pur essendo a forte rischio evolutivo) varia dall'1,3% al 3,8% della popolazione generale (da 767.000 a 2.296.000 italiani adulti) mentre la stima dei giocatori d'azzardo "patologici" (cioè con una vera e propria malattia che si manifesta con una dipendenza patologica incontrollabile) varia dallo 0,5% al 2,2% (da 302.000 a 1.329.000 italiani adulti) . Da alcune osservazioni inoltre emergerebbe che il 60% degli introiti totali da gioco (almeno per quanto riguarda le slot machine) sarebbero alimentati proprio da questa quota minoritaria di giocatori patologici più vulnerabili.

Si tratta di soggetti particolarmente vulnerabili che per una serie di fattori, individuali (di tipo neuro psichico), familiari ed ambientali, se esposti allo stimolo del gioco e/o a pubblicità incentivanti il gioco, possono sviluppare una vera e propria patologia. Questo dato, ormai consolidato dalle evidenze scientifiche, impone a tutte le amministrazioni di riferimento l'adozione di strategie e misure contenitive del fenomeno.

Il problema esiste ed è andato crescendo in questi ultimi anni anche a causa della sempre maggiore diffusione delle opportunità di gioco tramite internet e le nuove applicazioni degli smart-phone.

Sul piano legislativo il Ministero della Salute è intervenuto incisivamente sulla materia, facendosi promotore del decreto legge 13 settembre 2012, recante disposizioni urgenti per promuovere lo sviluppo del Paese mediante un più alto livello di tutela della salute (GU n. 263 del 10-11-2012 convertito con legge 8 novembre 2012 n.189 (così detto Decreto Balduzzi) .

L'articolo 5 del decreto legge sopra menzionato prevede l'aggiornamento dei LEA per la prevenzione, cura e riabilitazione dei soggetti affetti da ludopatia.

L'aggiornamento dei LEA è tutt'ora in fase di approvazione, tuttavia, già da diversi anni le Regioni hanno preso in carico i soggetti affetti da disturbo da gioco d'azzardo, compatibilmente con le risorse esistenti, attraverso i propri Servizi per le Dipendenze, fornendo loro assistenza e trattamenti.

La legge 23 dicembre 2014 n.190, recante disposizioni per la formazione del bilancio annuale e pluriennale dello Stato (legge di stabilità 2015), pubblicata sulla G.U n. 190 del 29.12.2014, S.O n.99, ha destinato, a partire dal 2015, una quota annua di 50 milioni di euro per la prevenzione, la cura e la riabilitazione delle patologie connesse alla dipendenza da gioco d'azzardo.

La medesima legge stabilisce inoltre che il Ministero della Salute adotti linee di azione per garantire le prestazioni di prevenzione, cura e riabilitazione rivolte alle persone affette dalle patologie connesse al gioco d'azzardo e che venga trasferito al Ministero della Salute l'Osservatorio istituito dal Decreto Balduzzi presso l'Agenzia delle Dogane e i Monopoli di Stato, al fine di realizzare il monitoraggio della dipendenza dal gioco d'azzardo e della efficacia delle azioni di cura e di prevenzione intraprese.

La composizione dell'Osservatorio verrà rideterminata con Decreto interministeriale del Ministro della Salute e del Ministro dell'economia e delle Finanze, assicurando la presenza di esperti in materia, di rappresentanti delle Regioni e degli Enti locali, nonché delle associazioni operanti nel settore, nell'ambito delle risorse umane, strumentali e finanziarie disponibili a legislazione vigente, e, comunque, senza nuovi o maggiori oneri per la finanza pubblica.

(Il Decreto è stato predisposto dal Ministero della Salute ed è in fase di perfezionamento).

Per quanto nelle premesse richiamato:

- **Evidenziato** che compete alle Istituzioni – Governo – Parlamento – Regioni – Città Metropolitane e Comuni affrontare e regolamentare il gioco d'azzardo, tenuto conto:

- Dei livelli occupazionali aziendali
- Delle attività commerciali che ospitano tutte le tipologie del gioco
- Delle iniziative promozionali per prevenire e curare la ludopatia da promuovere nelle scuole – università – strutture sanitarie – ospedaliere e centri decentrati di assistenza pubblici e privati

## **IMPEGNA IL SINDACO E LA GIUNTA**

Per i seguenti adempimenti:

Attivare iniziative nei confronti di ANCI – coordinamento Città Metropolitane, Conferenza delle Regioni per un intervento nei confronti del Governo e Parlamento al fine di regolamentare la normativa entro Ottobre 2017.

Proponente: Grillo (PDL)

Al momento della votazione sono presenti i consiglieri: Baroni, Bruno, Burlando, Canepa, Comparini, De Benedictis, De Pietro, Farello, Gibelli, Gioia, Gozzi, Grillo, Guerello, Lodi, Malatesta, Mazzei, Muscarà, Musso E., Musso V., Nicoletta, Padovani, Pandolfo, Pastorino, Pederzoli, Salemi, Vassallo, Villa, in numero di 27.

Esito della votazione: approvato con n. 25 voti favorevoli; n. 2 voti contrari (FEDER. SIN.).