Giacomo Scorsi

AMUSEMENT,

nuove regole per imporre il nulla osta a flipper e calcio balilla?

L'offerta di divertimento automatico tradizionale, quella delle sale Arcade o degli apparecchi da bar, è stata superata dalla varietà di gioco disponibile in rete e fruibile persino in mobilità. Le nuove regole per gli apparecchi di cui al comma 7, art.110 del TULPS, tentano di tutelare la riserva di Stato sul gioco ma rischiano di indurre definitivamente alla chiusura le aziende dell'Amusement italiano

Con il decreto legge del 14 agosto 2020, n. 104, contenente "Misure urgenti per il sostegno e il rilancio dell'economia", all'art. 104 il legislatore è tornato ad occuparsi di Apparecchi da divertimento senza vincita in denaro chiedendo all'Agenzia Dogane e Monopoli (ADM) di riscrivere, entro nove mesi, le regole tecniche di produzione e distribuzione di tali apparecchi. Il 26 novembre scorso, durante l'open hearing dedicato all'Amusement, ADM ha aperto una pubblica consultazione sulla normativa di settore e il ciclo di lavori dovrebbe concludersi con l'invio di una bozza di decreto alla Commissione europea per il previsto periodo di osservazione (tre mesi). ADM distingue gli apparecchi e congegni da divertimento e intrattenimento senza vincita in denaro "in due diverse tipologie caratterizzate rispettivamente da: **possibilità di ricevere un oggetto in premio** (gru, pesche di abilità, ecc...); **semplice intrattenimento** (videogiochi e apparecchi meccanici ed elettromeccanici come biliardo, calcio balilla, flipper, ecc...)". A questa distinzione è necessario aggiungere variabili determinate da caratteristiche che nel tempo hanno implementato possibilità per gli apparecchi e congegni e, in alcuni casi, rivoluzionato completamente l'uso degli stessi. La distinzione di ADM calza perfettamente se si considera un'osservazione del mercato nazionale e internazionale risalente a qualche anno fa, quando il settore dell'Amusement veniva anche definito con il termine inglese "Coin-op" per il palese riferimento alla moneta (coin) o gettone quali unici strumenti per l'attivazione della giocata. Oggi non è più così. Tanto che il termine Coin-op, nei tempi in cui la politica del Governo italiano sembra sempre più focalizzata sul cashless, mal si concilia con un serio intento di regolamentazione del gioco di puro intrattenimento. Nelle regole tecniche che l'Italia intende inviare in Europa sembra sia stato mantenuto il divieto di connessione in rete per gli apparecchi senza vincita

di denaro, questo sicuramente preclude la possibilità di accettare pagamenti elettronici ma anche tante opportunità di sviluppo che la rete Internet, in particolare, offre agli sviluppatori nel creare giochi capaci di attrarre i giovani giocatori. Il divieto della connessione in rete è un principio sostenuto dal regolatore con grande determinazione anche in passato, lo scopo - immaginiamo - è contrastare l'uso improprio degli apparecchi e la diffusione di totem con gettoniera, ovvero di terminali connessi ad Internet con i quali è possibile accedere a tutte le offerte ludiche presenti nel web, compresi i giochi con vincita in denaro. Per questo, probabilmente, la regolamentazioni del gioco senza vincita in denaro in Italia non rispetta il principio di libera circolazione delle merci (direttiva dell'Unione Europea 2006/123/CE, conosciuta come Direttiva Bolkestein), appunto per la necessità di tutelare la riserva di Stato e contrastare l'uso illecito di apparecchi automatici per il gioco d'azzardo non conformi alle disposizioni dell'articolo 110 del TULPS. Ci chiediamo se, in luogo di imporre severe regole ad apparecchi per bambini, non fosse sufficiente intensificare la normale attività di controllo. Per gli apparecchi a vincita, ad esempio, nonostante le severissime regole e l'obbligo di costante connessione al sistema centrale di controllo, solo con le verifiche sulle location sono state accertate irregolarità.

Il mercato dei videogiochi Arcade è tramontato a causa della concorrenza dei videogames distribuiti in rete e tramite console dedicate, così nei punti di gioco sono praticamente scomparsi i videogiochi automatici mentre sono rimasti alcuni apparecchi meccanici ed elettromeccanici come biliardi, calcio balilla, flipper e dondolanti. Questi apparecchi sono principalmente installati in esercizi non specializzati. Le gru, le pesche di abilità e altre tipologie di giochi che erogano prodotti o tagliandi (tickets, gettoni) non commutabili in denaro, sono invece generalmente offerti in sale per il gioco di puro intrattenimento o in parchi a tema e lunapark. La legge prevede che per ogni apparecchio automatico sia necessaria una verifica di conformità presso un ente di certificazione prima dell'autorizzazione alla commercializzazione, un nulla osta di ADM per la distribuzione e un altro nulla osta per la messa in esercizio. È evidente che per tali apparecchi l'obbligo di verifica tecnica e il nulla osta non ovviano alla necessità di operare controlli sul rispetto del modico valore dei prodotti erogati e/o volti ad impedire la commutazione del prodotto vinto in denaro, qualunque sia il tema di gioco dell'apparecchio. Tema di gioco che invece fa la differenza nei videogiochi che potrebbero presentare, in un secondo tema nascosto o attraverso una rappresentazione camuffata, il gioco del poker, della slot o della roulette. È noto che, anche in assenza di un erogatore di vincite, attraverso un accordo convenzionale tra operatore e giocatore, si può concretizzare una offerta illecita di gioco d'azzardo. E infatti in passato l'obbligo di verifica previa certificazione di conformità e il nulla osta hanno funzionato molto bene contro la diffusione di giochi irregolari ma, contestualmente, hanno rallentato, e qualche volta persino impedito, la distribuzione di regolarissimi videogiochi perché il produttore internazionale si è rifiutato di concedere, in fase di verifica per la certificazione, l'accesso al codice sorgente del software di gioco. Oggi, comunque, i videogiochi di maggior successo sono online. Vi si accede tramite terminali non dedicati, che non necessitano di nulla osta, e il pagamento avviene sempre con valuta elettronica (cashless). Su questi giochi si paga per giocare, per superare un livello

Il mercato dei videogiochi Arcade è tramontato a causa della concorrenza dei videogames distribuiti in rete e tramite console dedicate, così nei punti di gioco sono praticamente scomparsi i videogiochi automatici mentre sono rimasti alcuni apparecchi meccanici ed elettromeccanici come biliardo, calcio balilla, flipper e dondolanti

di difficoltà, per acquistare strumenti, armi e altri accessori di gioco. Il giocatore può ottenere accessori aprendo scatole misteriose (loot box) recuperate nel corso delle partite o acquistate direttamente sulla piattaforma di gioco. La scatola misteriosa, in base alla logica di un algoritmo ben studiato, fornisce al giocatore un "bottino" costituito da un pacchetto non predeterminato di accessori che possono risultare più o meno utili, quindi di valore variabile. A volte parti del bottino vengono vendute o scambiate su piattaforme di terze parti, più è raro e richiesto l'accessorio maggiore sarà il suo valore di mercato. Tali accessori sono anche commutati in denaro in alcuni casi. In questo modo un innocente videogioco per bambini può trasformarsi in un vero e proprio gioco aleatorio e divenire persino d'azzardo. Nella Comunità europea alcune amministrazioni nazionali per la regolamentazione dei giochi si sono occupate di questo fenomeno che interessa principalmente i ragazzi minori di 18 anni, certo ADM non potrà affrontare questa preoccupante questione con le regole per gli apparecchi di cui al comma 7 dell'articolo 110 del TULPS. Tanto meno con lo stesso regolamento potrà impedire l'accesso ad Internet con i terminali di un Internet point, terminali che altro non sono che totem, a volte senza accettatore di denaro, con i quali l'utente può accedere a tutte le offerte del web, compresi i giochi d'azzardo proposti nella rete e pagare cashless le sue giocate. ADM non può nemmeno inibire il gioco con i diversi smartphone nella disponibilità di giovani e adulti che accedono ad Internet anche per altri servizi, allora viene da chiedersi perché il legislatore chiede una regolamentazione nuova per apparecchi automatici del passato e non si interessa di regolamentare le nuove offerte ludiche? Presto il nuovo provvedimento dell'ADM sarà inviato a Bruxelles e successivamente adottato: la nuova regolamentazione servirà solo per mettere un nulla osta sul fianco del calcio balilla e del flipper? Speriamo di no.

REGOLE TECNICHE E PROCEDURE COMUNITARIE

Gli operatori dell'Automatico da intrattenimento non nascondono le loro perplessità sul documento dal quale scaturirà il decreto di regole tecniche; non ci stanno e ironizzano sul ☞

fatto che l'ADM, per il futuro, consentirà l'installazione soltanto di calciobalilla o biliardi con scheda esplicativa, su cui registrare anche solo la sostituzione di una boccola o di un panno.

"Come già fatto col precedente decreto uscito in bozza nel lontano gennaio 2014 e inviato per la notifica a maggio 2016 (2016/211/I, tornato dopo i 3 mesi canonici ma mai pubblicato in Gazzetta Ufficiale), in questi giorni ADM sta preparando un ulteriore decreto con nuove modifiche tecniche da inviare a Bruxelles presso la Commissione DG Imprese", ha osservato **Eugenio Bernardi**, imprenditore ed esperto di regole per il settore.

"Tali modifiche – ha spiegato Bernardi - obbligano ADM a notificare alla Commissione Europea il decreto per non incorrere in una procedura d'infrazione come avvenuto più volte in passato per lo Stato Italiano proprio su decreti a disciplina del comma 7 dell'articolo 110 TULPS. Una di queste è la nota infrazione 2005/5055/IT, chiusa dopo il terzo stadio con circa 7 anni di contenzioso, ovvero dopo la messa in mora complementare che ha costretto l'Amministrazione dei Monopoli di allora ad una modifica non sostanziale del Decreto direttoriale 8 novembre 2005, con successiva Notifica 2010/0282/I e Decreto del 20 aprile 2011.

Per molti del settore il nuovo testo, inviato alle associazioni, ricalca per il 90 per cento il contenuto notificato a maggio del 2016 con qualche leggera novità vista la modifica nella legge primaria degli articoli 7–bis, 7–quarter e la riscrittura dell'art. 7–ter. Le nuove regole tecniche in arrivo, se e quando arriveranno, sono per gli apparecchi di puro intrattenimento, compresi lettori video, juke box e probabilmente i nuovi Esports, ma nascono per evitare il proliferare di alcuni apparecchi ritenuti irregolari e appartenenti alla tipologia comma 7 del 110 TULPS.

Si tratta di apparecchi che hanno ottenuto la certificazione, a seguito di una verifica tecnica, nonostante replicassero soluzioni di gioco simili a quelle definite nel comma 6 (AWP), cioè apparecchi con vincita camuffata come i cosiddetti totem.

I buoni propositi, sia nel precedente decreto che nell'attuale, ci sono, specie laddove il regolatore si prefigge di autorizzare un'altra tipologia di giochi tra quelli finiti nel dimenticatoio: le cosiddette ticket redemption.

Peccato l'eccessivo rigore delle regole tecniche (poco plausibili nel caso di apparecchi meccanici) che sono talmente invasive e difficilmente attuabili che andranno a penalizzare quei pochi operatori rimasti attivi nel settore dell'Amusement. Con queste regole non si avrà alcun nuovo sviluppo del segmento giochi da intrattenimento.

Sta di fatto che da qualche giorno tra gli addetti al settore, le associazioni di categoria, esperti del ramo ed operatori, si tenta ancora una volta, con grande riservatezza rispetto al passato, il miglioramento del testo della bozza elaborata da ADM, che riguarda le «regole tecniche in materia di apparecchi da divertimento e intrattenimento di cui all'articolo 110, comma 7, del regio decreto 18 giugno 1931, n. 773, e successive modificazioni».

Le novità riguardano principalmente quella categoria di giochi per così dire innocui, che vengono installati negli oratori, nei circoli e nelle sale giochi delle riviere e che, dall'inizio degli anni '70 proliferavano in ogni angolo di strada.

Il documento non lascia molti dubbi, tenuto conto che la sua applicazione riguarderà, come chiarisce fin da subito l'articolo 1, la produzione, l'importazione, la verifica e l'utilizzazione in locali aperti al pubblico degli apparecchi, ivi inclusi quelli multi postazione, inseriti nel comma 7 dell'art. 110 TULPS. L'ennesimo regolamento estremamente articolato che si compone di oltre una decina di articoli e che, in sostanza, impone per questa tipologia di apparecchi la medesima procedura di omologazione prevista per gli apparecchi comma 6/a del 110 TULPS, ovvero degli apparecchi per il gioco con vincita massima di 100 euro.

In particolare, senza tenere conto della diversità tra le tipologie di apparecchi, si va dal calcetto, biliardo (mancano ad esempio i taifun o air hokey al lettore di video o di tracce musicali o juke box), il testo introduce l'obbligo del «Registro delle manutenzioni», per ciascun apparecchio, e di evidenziare le operazioni della manutenzione straordinaria e le parti dell'apparecchio interessate, la data della loro effettuazione e i dati del soggetto che la effettua.

Nel decreto manca una norma che disciplina una operazione che la precedente notifica permetteva, ovvero, l'uso in prova di alcuni campioni di apparecchi per 30 giorni, per verificarne l'appetibilità verso il pubblico.

Manca anche una norma transitoria per il parco apparecchi tutt'ora esistente, ovvero una moratoria per le ticket redemption.

Purtroppo non ci sarà mai sviluppo di giochi senza vincita se, come per le ticket redemption, questi apparecchi vengono visti come concorrenti dei giochi AWP e banditi ai minori con alcune demagogiche leggi regionali.

Per concludere direi che questa rivisitazione delle regole si traduce in una operazione tecnicamente dovuta ma poco utile. Non c'è l'intenzione di mettere mano ad una riforma di legge innovativa. Non siamo più all'inizio degli anni 2000, il mondo del gioco è radicalmente cambiato, così come i giochi e i giocatori. Anche il legislatore ne deve prendere atto e non può continuare a pensare al concetto di premialità castrato dal modico valore, specie quando si incentivano nuove prassi come la lotteria degli scontrini". ■