

Giochi e scommesse

1. Introduzione Concettualmente la differenza tra gioco e scommessa consiste nel fatto che nel gioco i partecipanti sono anche competitori, mentre la scommessa si basa sulla previsione relativa ad un evento futuro, e i partecipanti sono estranei all'evento oggetto della scommessa stessa. Perciò, dal punto di vista del giocatore, il lotto, le lotterie, il totocalcio sono in realtà una scommessa sul verificarsi o meno di un evento (l'estrazione di un determinato numero o un determinato risultato sportivo); in un caso (lotto e lotterie) gli eventi dipendono esclusivamente dal caso, mentre nel totocalcio sono collegati anche ad altri fattori, ad esempio la preparazione atletica delle squadre. Nel gioco i giocatori partecipano direttamente alla competizione, e possono avere scopi soltanto ludici come, ad esempio, gli scacchi e i giochi delle carte che richiedono, in vari gradi, l'abilità dei giocatori e nei quali l'aspetto patrimoniale costituisce solo una eventualità. Nella scommessa, invece, è connotato l'aspetto patrimoniale. Il concorso pronostico è un contratto plurilaterale e cioè un contratto unico tra tutti i giocatori in cui il totalizzatore (e cioè colui che si incarica di organizzare la raccolta delle quote, totalizzarle e dividere tra gli stessi giocatori le somme dopo averne detratto le spese, l'utile e gli oneri fiscali) resta estraneo al contratto stesso e non corre alcuna alea. Il gioco scommesse invece rientra tra i giochi d'azzardo perché in esso le parti assumono reciprocamente il rischio dell'esito del gioco e si obbligano a pagare la posta pattuita qualora si verifichi l'esito in un certo modo o l'affermata opinione risulti sbagliata. Il codice civile (art. 1933 e segg.) disciplina i rapporti (debiti) derivanti da gioco e da scommesse e stabilisce, tra l'altro, che le lotterie legalmente autorizzate danno luogo ad azione in giudizio. In considerazione dell'enorme giro di affari, il settore è oggetto di interesse da parte della criminalità sia con il controllo diretto di esercizi autorizzati, sia con l'infiltrazione nel mercato delle scommesse autorizzate, sia con la gestione delle scommesse clandestine e del gioco d'azzardo. Pensiamo ad esempio alla presenza degli allibratori clandestini negli ippodromi e cinodromi, al doping degli animali o al sempre crescente fenomeno dei combattimenti di cani. In quest'ottica, ai fini investigativi e repressivi di polizia giudiziaria, il Servizio centrale operativo della Polizia di Stato ha istituito il Nucleo centrale della polizia dei giochi e delle scommesse, che coordina le investigazioni di 26 nuclei interprovinciali, inseriti nelle Squadre mobili delle città sedi delle Procure distrettuali antimafia. Sul fronte della prevenzione, il dm (Int.) 7 Aprile 2008, n. 104, ha stabilito che, per la prevenzione dei delitti di ricettazione o di reimpiego dei beni di provenienza illecita, gli ufficiali ed agenti di pubblica sicurezza possono accedere ai locali destinati all'esercizio delle scommesse (art. 88 tulp) e di conduzione di esercizi pubblici o circoli privati autorizzati allo svolgimento (art. 86 e 110 tulp), per assicurarsi dell'adempimento delle prescrizioni imposte dalla legge, dai regolamenti o dall'autorità. Essi hanno altresì accesso alle sedi dei produttori, degli importatori e dei gestori degli apparecchi e dei congegni per gioco lecito o di coloro che comunque li detengono anche temporaneamente (art. 38 comma 7 della l. 23 dicembre 2000, n. 388)

1.1 Giochi d'azzardo Ai nostri fini, è rilevante la distinzione tra giochi d'azzardo e giochi non d'azzardo. Sono giochi d'azzardo quelli in cui ricorre il fine di lucro e la vincita o la perdita è interamente o quasi aleatoria (art. 721 cp). Per stabilire se un gioco abbia o meno il carattere di azzardo, occorre fare riferimento a due parametri: elemento oggettivo: aleatorietà della vincita. Sono aleatori quei giochi che normalmente e per la loro natura in tutto o quasi dipendono dal caso senza che nulla possa l'abilità del giocatore; il gioco deve qualificarsi d'azzardo anche quando, a causa dell'attività fraudolenta del baro, risulta in concreto esclusa o fortemente ridotta la possibilità di una vincita degli altri giocatori (Cass. pen. sez. II, 16 marzo 1970, n. 625); elemento soggettivo: scopo di lucro, che sussiste quando i giocatori si propongono di conseguire vantaggi economicamente valutabili (denaro o altra utilità). Il fine di lucro non va escluso anche se la posta sia modesta e comunque da impiegarsi in consumazioni, come caffè, vivande eccetera (Cass. pen. sez. III, 26 febbraio 1983, n. 1738). Oltre a quelli specificamente indicati sulla tabella dei giochi proibiti, sono stati ritenuti d'azzardo: la roulette; il gioco del poker praticato con gli apparecchi elettronici (cosiddetti videogames); il ramino e i giochi che da esso derivano come il conquin e il pinnacolo; il calcio scommesse clandestino; il gioco della cassetta con palline a premio; il sistema delle lettere a catena quando sussistono gli estremi dell'alea e il fine di lucro. Nel gioco dei tre campanelli (in cui il giocatore vince la posta se indovina sotto quale dei tre campanelli rapidamente spostati dal tenentario del gioco sia finita la pallina) la Cassazione ha dapprima ravvisato il carattere di gioco d'azzardo; più recentemente, mutando indirizzo, ha invece ritenuto che se in tale gioco certo sussiste il fine di lucro non altrettanto può dirsi per la totale o quasi totale aleatorietà della vincita. È evidente che sono determinate non già dall'alea, ma esclusivamente dall'abilità o dalla destrezza di chi esegue il gioco. Naturalmente è diversa la soluzione se si aggiunge una fraudolenta attività (Cass. pen., 20 febbraio 1986, n. 1566). 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. Quali sono gli apparecchi e

congegni per gioco d'azzardo? La risposta è fornita dall'art. 110 tulps: "Si considerano apparecchi e congegni automatici, semiautomatici ed elettronici per gioco d'azzardo quelli che hanno insita la scommessa o che consentono vincite puramente aleatorie di un qualsiasi premio in denaro o in natura o vincite di valore superiore ai limiti fissati dal comma 6 dell'art. 110". Sono sempre lecite, per espressa disposizione di legge, le macchine vidimatrici per i giochi gestiti dallo Stato. **1.2 Sanzioni** Oltre alle sanzioni previste per il gioco d'azzardo, chiunque proceda all'installazione o comunque consenta l'uso in luoghi pubblici o aperti al pubblico o in circoli e associazioni di qualunque specie degli apparecchi e congegni da gioco d'azzardo ovvero apparecchi e congegni che, pur non essendo da gioco d'azzardo, non sono rispondenti alle caratteristiche e prescrizioni di legge, commette un reato (contravvenzione) ed è punito con l'ammenda. Inoltre è sempre disposta la confisca degli apparecchi e congegni, che dovranno essere distrutti. **2. Sale da biliardo e sale da gioco** Per esercitare il gioco del biliardo e gli altri giochi leciti occorre la licenza del comune prevista dall'art. 86 tulps. Non sono mai leciti e non possono essere autorizzati dal comune (la legge però autorizza la gestione di casinò) i giochi d'azzardo, cioè quelli nei quali ricorre il fine di lucro e la vincita e la perdita dipendono dal caso (art. 721 cp). In tutte le sale da biliardo o da gioco deve essere esposta una tabella vidimata dal sindaco in cui sono indicati sia i giochi d'azzardo sia quelli vietati dall'autorità e le prescrizioni e i divieti che l'autorità stessa ritenga di disporre nel pubblico interesse. I giochi non d'azzardo possono essere tenuti negli esercizi pubblici oppure in sale destinate esclusivamente a tale scopo (sale da biliardo o da gioco). In ambedue i casi occorre la specifica autorizzazione del sindaco. Negli ultimi anni hanno avuto notevole sviluppo e diffusione i locali specializzati in giochi elettronici di puro svago (videogames) che si indirizzano prevalentemente a una fascia giovanile di pubblico. La potestà regolamentare in materia di gestione di sale da gioco spetta interamente al comune. L'apertura di una sala giochi, con apparecchi leciti di puro trattenimento senza autorizzazione del comune è punita dall'art. 17 bis, primo comma, tulps. Se invece, in un locale autorizzato viene installato un apparecchio da gioco di tipo vietato, si commette il reato previsto dell'art. 110 tulps. Naturalmente, chi gestisce senza licenza una sala giochi, con uno o più apparecchi vietati, commette ambedue le violazioni. In tutte le sale da biliardo o da gioco e negli altri esercizi, compresi i circoli privati, autorizzati a praticare il gioco o ad installare apparecchi da gioco deve essere esposta una tabella nella quale sono indicati: i giochi d'azzardo; i giochi che il questore ritenga di vietare nel pubblico interesse; le prescrizioni e i divieti specifici che il questore ritenga di disporre nel pubblico interesse. La tabella, che deve riportare espressamente il divieto delle scommesse, è vidimata dal sindaco o suo delegato, in base agli elenchi dei giochi vietati stabiliti dal questore, o se si tratta di giochi in uso in tutto lo Stato, dal ministero dell'Interno (art. 195 Reg. tulps). Le sale da giochi non rientrano tra i locali di pubblico spettacolo e quindi non sono sottoposte ai controlli da parte della commissione provinciale di vigilanza. **2.1 Apparecchi per giochi leciti** L'art. 110 del tulps prevede diverse tipologie di apparecchi e congegni da divertimento e intrattenimento, che si distinguono in base al premio possibile. Apparecchi che distribuiscono premi in denaro (art. 110 comma 6) – vietati ai minori di anni 18 – collegati all'apposita rete di proprietà dell'Amministrazione autonoma dei Monopoli di Stato (Aams), che costituisce lo strumento necessario attraverso il quale deve essere esercitato il gioco stesso (Circ. 21 del 12 maggio 2005 del ministero delle Finanze). New slot: obbligatoriamente collegati alla rete telematica dell'Aams e dotati di attestato di conformità dell'Aams, si attivano con l'introduzione di moneta metallica ovvero con appositi strumenti di pagamento elettronico. Con l'elemento aleatorio sono presenti anche elementi di abilità, che consentono al giocatore di scegliere la propria strategia, selezionando tra varie opzioni di gara. In essi il costo della partita non supera 1 euro, la durata minima della partita è di quattro secondi. Le vincite in denaro, ciascuna comunque di valore non superiore a 100 euro, sono erogate dalla macchina. Non possono riprodurre il gioco del poker o le sue regole fondamentali. Videolottery: facenti parte della rete telematica dell'Aams, si attivano esclusivamente in presenza di un collegamento a un sistema di elaborazione della rete stessa. Per tali apparecchi, con regolamento del

...

Consultazione dell'intero articolo riservata agli abbonati

01/12/2010