



LE REGOLE DELLE SCOMMESSE ONLINE

CONSUMATORE.NET è un progetto realizzato dalle Associazioni dei Consumatori ed Utenti
CASA DEL CONSUMATORE
CODICI LOMBARDIA
CODACONS LOMBARDIA
ALTROCONSUMO
ASSOUTENTI LOMBARDIA

NELL'AMBITO DI INTERVENTO 2015 DI REGIONE LOMBARDIA MEDIANTE L'UTILIZZO DEI FONDI DEL MINISTERO DELLO SVILUPPO ECONOMICO

LA TUTELA DEL CONSUMATORE

Nel settore delle scommesse, si pone il problema della tutela dei consumatori ossia dei soggetti che, nello specifico, assumono la veste di “giocatori”.

Si tratta di un settore che può costituire un “campo favorevole” alla realizzazione di frodi e di infiltrazioni criminali, a causa delle rilevanti somme di denaro interessate dalle scommesse.

Al fine di tutelare la posizione del consumatore e di assicurare la tutela dell'ordine e della sicurezza pubblica, lo Stato riconosce come leciti solo i giochi pubblici dal medesimo autorizzati ed organizzati, attuando un'apertura regolata del settore e consentendo l'ingresso soltanto ad operatori affidabili.



Il consumatore è debole rispetto all'offerta di gioco via internet. Basti pensare:

- alla mancanza della registrazione della giocata e della possibilità di utilizzare le registrazioni delle giocate come prova;
- all'assenza di un soggetto imparziale nella certificazione degli esiti;
- all'impossibilità di verificare l'esistenza di eventuali accordi illeciti dei concessionari a danno dei consumatori;
- alle maggiori possibilità di frodi a danno dei consumatori;
- all'assenza di qualsiasi forma di garanzia finanziaria a tutela dei consumatori e di controllo sui flussi di denaro, con conseguente impossibilità di attuare un'azione di monitoraggio.

IL CODICE DEL CONSUMO

Di grande importanza per il settore dei giochi è stata l'emanazione del “Codice del Consumo”.

A tutela della posizione del “consumatore – giocatore”, si applicano le **norme del Codice**, che garantiscono i diritti e gli interessi dei consumatori e degli utenti.

Sono riconosciuti come fondamentali i diritti:

- a) alla sicurezza e alla qualità dei prodotti e dei servizi;
- b) ad una adeguata informazione e ad una corretta pubblicità;
- c) all'educazione al consumo;
- d) alla correttezza, alla trasparenza ed all'equità nei rapporti contrattuali;
- e) all'erogazione di servizi pubblici secondo standard di qualità ed efficienza



Con riferimento a un aspetto fondamentale quale la **pubblicità**, intesa come forma di comunicazione commerciale in qualsiasi modo effettuata, il Codice del Consumo tutela il consumatore dalla pubblicità ingannevole e dalle sue conseguenze sleali.

La stessa, infatti, deve essere palese, veritiera e corretta ed attuata in fasce orarie ben distinte, al fine di ridurre la diffusione incontrollata della dipendenza da gioco d'azzardo.

Nel momento in cui si apre un conto di scommesse online, si sottoscrive un **contratto a distanza**, ovvero una tipologia di contratto che interessa direttamente il settore del gioco con partecipazione a distanza.

Tra le regole riguardanti tale tipologia di contratti, fondamentali risultano le norme relative alle **informazioni per il consumatore** che devono essere trasmesse in maniera inequivocabile, chiara e comprensibile, relative a:

- identità e indirizzo della società proprietaria del sito;
- le caratteristiche del servizio;
- il prezzo del servizio;
- le modalità del pagamento;
- esistenza del diritto di recesso;
- la durata della validità dell'offerta e del prezzo;
- la durata minima del contratto.



Il consumatore deve ricevere conferma per iscritto di tutte le informazioni previste, prima o al momento dell'apertura del conto.

Contemporaneamente devono comunque essere fornite:

- a) un'informazione sulle condizioni e le modalità di esercizio del diritto di recesso;
- b) l'indirizzo geografico della società a cui il consumatore può presentare reclami;
- c) le informazioni sui servizi di assistenza e sulle garanzie commerciali esistenti;
- d) le condizioni di recesso dal contratto in caso di durata indeterminata o superiore ad un anno.

I pagamenti delle scommesse online vengono fatte con carte pre-pagate e carte di credito. Fate attenzione, nel caso di utilizzo di carte di credito, all'estratto conto. Infatti potrebbero essere addebitate somme non conformi e se le scommesse sono numerose, raccapezzarsi può essere un'impresa ardua.



Il **diritto di recesso** per i contratti di scommesse, può essere esercitato dal consumatore senza alcuna penalità e senza specificarne il motivo, entro il termine di 10 giorni lavorativi, mediante l'invio di una comunicazione scritta alla società mediante lettera raccomandata a/r, alla sede legale delle società di scommesse



IL c.d. "OSCURAMENTO"

Con lo sviluppo del gioco c.d. on line, sono insorti problemi legati all'offerta di gioco da parte di operatori stranieri privi di autorizzazione da parte dell'Autorità italiana a vendere i propri servizi di gioco sul territorio nazionale, che però offrono quote più alte.

La situazione sopra descritta è altamente "pericolosa", posto che, gli operatori stranieri privi di concessione da parte dell'Autorità italiana possono offrire nel proprio portafoglio giochi con contenuti e modalità non ammessi dall'ordinamento italiano.

Per far fronte al fenomeno e al fine di tutelare il consumatore, è stata adottata una normativa che prevede la "rimozione dei casi di offerta di gioco attraverso la rete telematica, in assenza di autorizzazione".

Tale normativa impone ai fornitori di servizi di rete ("internet service provider") di inibire ai propri utenti sul territorio italiano l'accesso ai siti degli operatori non autorizzati riportati in apposito elenco predisposto da AAMS, l'ente pubblico che regola e monitora i siti di scommesse online. Dunque tutti i siti stranieri, che non presentino l'autorizzazione espressamente concessa dall'Autorità italiana, verranno sottoposti ad "oscuramento", ossia non saranno più visibili dagli utenti italiani.

GIOCA RESPONSABILMENTE

Circa venti milioni di italiani hanno giocato con denaro almeno una volta nel corso della loro vita. Molti di loro hanno sviluppato problemi di dipendenza.

Il gioco problematico è caratterizzato dalla difficoltà nel porre limiti al denaro o al tempo speso, giocando.

Ciò produce conseguenze negative sul giocatore, sulla sua famiglia, sugli amici e su tutta la comunità.

Ci sono alcuni indicatori che evidenziano come il gioco sia diventato un problema:

- L'impossibilità di controllare l'impulso a giocare nonostante le conseguenze negative;
- speso più denaro di quanto ci si era stabiliti di fare.
- speso più tempo al gioco di quanto si era deciso.



Secondo uno studio Ipsad (Italian population survey on alcohol and other drugs), in tre anni, dal 2008 al 2011, la percentuale di persone tra i 15 e i 64 anni che ha puntato denaro almeno una volta su uno dei tanti giochi presenti sul mercato è passata dal 42% al 47%: circa 19 milioni di scommettitori, di cui ben 3 milioni a rischio ludopatia.

Per arginare la diffusione malata del gioco d'azzardo occorrerebbe:

1. Usare solo carte prepagate
2. Inserire sul sito di scommesse un'informazione costante per il giocatore, che deve essere avvisato di tutte le perdite subite durante ogni partita.
3. Comunicare sui vari siti di scommesse, in modo chiaro e preciso le probabilità di vittoria e soprattutto di perdita.
4. Interdire il gioco ai minori di 18 anni.
5. Imporre un limite massimo di giocata
6. Vietare pubblicità che incitano e invogliano a giocare.
7. Vietare il gioco ai ludopatici.

