

# Il registro unico dei giocatori autoesclusi dal gioco online

Il modello regolatorio italiano del gioco online individua una serie di misure di auto limitazione e di auto esclusione che rispondono agli auspici della Commissione europea ma la cui efficacia è certamente perfettibile anche alla luce di quanto intrapreso in altre giurisdizioni europee. In particolare, tali misure potrebbero essere migliorate con l'introduzione di un registro dei giocatori auto esclusi dal gioco online, unico per tutti i concessionari, affinché un giocatore che decida di autoescludersi dall'offerta di gioco presente sul sito web del concessionario X venga inibito dall'accesso al gioco anche sul sito web del concessionario Z. L'introduzione di un registro unico nazionale potrebbe anche rappresentare un primo passo verso un registro europeo condiviso.

DI VALÉRIE PEANO

L'offerta di gioco con partecipazione a distanza in Italia è sottoposta ad una stringente disciplina attraverso l'adozione congiunta di più strumenti di controllo tra loro complementari previsti dalla normativa di rango primario, la legge comunitaria del 7 luglio 2009, n. 88 nonché dai decreti direttoriali dell'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli (ADM) finalizzati all'introduzione di nuovi segmenti di gioco.

Il sistema di controllo caratterizzante il gioco a distanza italiano è il collegamento del sistema del concessionario di gioco online con il sistema centrale dell'ADM gestito dal partner tecnologico Sogei. Su tale collegamento devono essere trasmessi in tempo reale i dati personali e il codice fiscale di ogni giocatore all'atto della registrazione, i suoi depositi e prelievi, le sue

transazioni di gioco, vale a dire i dati della giocata e della vincita. L'apertura del conto di gioco, i versamenti, i prelievi ed ogni singola giocata, sono subordinati alla convalida da parte del sistema dell'Agenzia, che assegna un codice di identificazione dell'operazione.

L'Italia è il primo Paese europeo ad essersi dotato di un tale sistema ed ha potuto agevolmente svilupparlo perché disponeva di un precursore, costituito dal cosiddetto "totalizzatore nazionale" delle scommesse sportive ed ippiche, al quale, fin dall'inizio degli anni duemila, sono obbligatoriamente collegate in tempo reale le agenzie terrestri di scommessa e successivamente anche i siti di scommesse a distanza. L'applicazione delle tecniche e delle procedure già disponibili alle transazioni relative ai diversi

segmenti di giochi online, ai dati personali del giocatore e ai movimenti di deposito e prelievo ha rappresentato una naturale evoluzione. Ora si tratta di capire come poter sfruttare tale *unicum* per incentivare ulteriormente la tutela del giocatore online.

### **LA PROTEZIONE DEL GIOCATORE ONLINE NEL MODELLO ITALIANO**

Sotto il profilo della tutela del consumatore, l'art. 24 co. 17 c) della legge comunitaria innanzi richiamata stabilisce che: *"l'accesso dei giocatori all'area operativa del sito web del concessionario dedicata all'offerta dei giochi è possibile esclusivamente attraverso **registrazione telematica da parte del sistema centrale di AAMS**"* (oggi ADM).

Secondo tale previsione, prima di poter aprire e registrare un conto di gioco, il concessionario deve:

- ricevere i dati personali del giocatore, il codice fiscale, il codice personale, la password e i dati relativi all'avvenuta impostazione da parte del giocatore stesso dei parametri di autolimitazione del gioco;
- inviare una comunicazione al sistema centralizzato dell'ADM dei dati identificativi del giocatore e del codice di identificazione del conto di gioco;
- attendere l'avvenuta convalida da parte dell'ADM.

Nell'ambito dell'azione di convalida da parte dell'Agenzia, viene effettuato un immediato riscontro circa l'identificazione del giocatore attraverso una verifica del suo codice fiscale in collegamento con l'anagrafe tributaria. In merito all'identificazione del giocatore, appare utile sottolineare come, secondo il decreto legislativo di attuazione della quarta direttiva sull'antiriciclaggio appena votato, l'ADM potrà riscontrare

l'autenticità dei dati contenuti nei documenti presentati dal giocatore richiedente l'apertura di un conto di gioco anche attraverso la consultazione del sistema pubblico per la prevenzione del furto di identità (SCIPAFI) di cui al titolo V del decreto legislativo 13 agosto 2010 n. 141.

La finalità del sistema è indubbiamente duplice: quella di tutelare i giocatori ma, allo stesso tempo, canalizzare la domanda degli utenti sui siti di offerta legale dei concessionari collegati al sistema centrale dell'Agenzia.

In sostanza, quindi, la legge comunitaria rende il gioco online **nominativo**, perché il concessionario è tenuto all'identificazione del giocatore ed all'acquisizione dei dati personali ed alla acquisizione della copia del documento di identità e subordina la sua attività di gioco alla **registrazione nell'anagrafe del giocatore realizzata e gestita dall'Agenzia** per il tramite di un apposito protocollo di comunicazione (PGAD).

Nell'ambito del contratto per l'apertura del conto di gioco, il giocatore è reso edotto, ai sensi del codice per la privacy, della titolarità del trattamento dei suoi dati anche da parte dell'Agenzia "relativamente a tutti gli aspetti inerenti finalità istituzionali e di controllo pubblico che le competono" e accetta preventivamente ed incondizionatamente la trasmissione da parte del concessionario all'Agenzia, di tutti i suoi dati anche relativi ai movimenti e ai saldi del conto di gioco.

La suddetta identificazione dei titolari di conto di gioco rappresenta una implementazione tecnica estremamente rilevante anche sotto il profilo giuridico perché consente di ricostruire un rapporto di fornitura di un servizio tra giocatore e concessionario nonché di controllare tutti i movimenti di gioco di un soggetto sui suoi conti di gioco, a prescindere dal concessionario

(attività c.d. aggregata di gioco).

**In effetti, l'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli dispone di tutti i dati della storia di gioco di ciascun giocatore.**

Ora, con specifico riguardo al sistema di auto esclusione che i concessionari del gioco on-line hanno l'obbligo di prevedere, le linee guida dell'Amministrazione chiariscono che: "ai giocatori deve essere fornito un sistema semplice ed evidente per l'autoesclusione dal gioco" e che tale opzione deve essere fornita sia a tempo determinato che a tempo indeterminato.

L'elenco dei giocatori, comprensivo del loro codice fiscale, che decidono di avvalersi della facoltà di autoesclusione a tempo indeterminato deve essere comunicato per iscritto ad ADM, così come deve essere comunicata l'eventuale decisione di revoca dell'ordine di autoesclusione che, comunque, non può avvenire prima che siano trascorsi sei mesi dal momento dell'ordine.

Sia in caso di auto esclusione a tempo determinato che di autoesclusione a tempo indeterminato il concessionario deve assicurare che: *"con effetto immediato, al momento della ricezione dell'ordine di autoesclusione, non vengano accettati dal giocatore nuove giocate o depositi, fino al termine del periodo di autoesclusione o alla revoca dell'autoesclusione in caso fosse a tempo indeterminato e durante tale periodo al giocatore non sia impedito di prelevare dal proprio conto di gioco tutte o parte delle somme relative alle vincite, posto che lo stato del giocatore non impedisca tale operazione, ossia che il conto di gioco non sia in stato di blocco posto dal concessionario o dall'autorità giudiziaria; nelle more, non possono aprire con il concessionario dal quale si sono auto esclusioni un nuovo conto di gioco"*.

Tale strumento è perfettamente in linea con le previsioni della raccomandazione della Commissione europea del 14 luglio 2014 che auspica che "32. Gli Stati membri dovrebbero garantire che sul sito Internet dell'operatore il giocatore possa sempre attivare una pausa o l'autoesclusione da uno specifico servizio di gioco d'azzardo on line o da tutti i tipi di servizi.

*Gli Stati membri dovrebbero garantire che:*

- a) le pause servano a sospendere il gioco per almeno ventiquattro ore;*
- b) l'autoesclusione riguardo a un operatore sia possibile per non meno di sei mesi.*

34. *Gli Stati membri dovrebbero garantire la chiusura del conto di gioco in caso di autoesclusione.*

35. *Gli Stati membri dovrebbero garantire che una nuova registrazione del giocatore sia possibile solo su richiesta dello stesso, per iscritto o in forma elettronica, e in ogni caso solo dopo il periodo di autoesclusione."*

Eppure, nel pieno rispetto della suddetta normativa, un giocatore con problemi di gioco che si è autoescluso dal sito del concessionario W, può continuare a giocare sul sito del concessionario X e Y o Z o addirittura aprire con gli stessi nuovi conti di gioco.

### **L'ESIGENZA DI UN REGISTRO UNICO NAZIONALE DEI GIOCATORI AUTOESCLUSI DAL GIOCO ONLINE**

E' notizia di qualche mese fa che l'*alter ego* dell'ADM inglese, la *Gambling Commission* intende istituire, entro la fine del 2017, un registro unico nazionale dei giocatori online autoesclusi, denominato NOSES, proprio affinché un giocatore che decida di autoescludersi dall'offerta di gioco presente sul sito web dell'operatore licenziatario X non possa contestualmente giocare dal sito web dell'operatore licenziatario Z.

L'iniziativa nasce su impulso degli stessi operatori licenziatari online tant'è che la realizzazi-

one, sotto il profilo tecnico, del registro unico nazionale NOSE viene portata avanti dall'associazione degli operatori di settore, la *Remote Gambling Association* (RGA).

In sostanza, la *Gambling Commission* si avvarrà di una soluzione tecnologica studiata e messa a punto dall'industria, ritenuta più efficace per amministrare il sistema di auto esclusione in quanto frutto dell'esperienza degli operatori licenziatari e della loro abilità nello sviluppo di soluzioni tecnologiche all'avanguardia.

La *Gambling Commission* vigila sulla corretta applicazione dei principi sottostanti la realizzazione affinché venga assicurata la centralità del consumatore cui lo strumento si rivolge. Inoltre, lo strumento deve essere adatto ad ogni tipologia di operatore di gioco licenziatario online (qualsiasi sia la sua dimensione) e prevedere una corretta redistribuzione dei costi su tutti gli operatori. Ovviamente, lo strumento dovrà essere obbligatoriamente attuato da tutti gli operatori online licenziatari, che siano parte o meno della RGA.

Tornando al quadro normativo italiano, un tale studio e sforzo tecnologico non sarebbe necessario.

L'ADM già dispone di tutti i dati della storia di gioco di ciascun giocatore e riceve informazioni specifiche dai suoi concessionari circa i giocatori che hanno espresso il desiderio di auto escludersi dal gioco online in via permanente.

Sarebbe sufficiente incrociare tali dati per inibire ad un giocatore con problemi di gioco che si è auto escluso (in via provvisoria o permanente) dal sito del concessionario W, di continuare a giocare sul sito del concessionario X, Y o Z o aprire con loro nuovi conti di gioco.

Non si ravviserebbe neppure una problematica sotto il profilo della tutela della privacy del giocatore, essendo l'ADM già espressamente au-

torizzata ad effettuare il trattamento dei suoi dati personali per l'espletamento delle attività istituzionali e di controllo.

Tant'è che, a quanto ci risulta, l'ADM è già al lavoro per implementare un registro unico dei giocatori online che si sono autoesclusi, denominato RUA, le cui caratteristiche e funzionalità non sono però ancora note.

### **L'OPPORTUNITÀ DI UN REGISTRO UNICO EUROPEO DEI GIOCATORI ONLINE AUTOESCLUSI**

L'ADM, insieme ad altre Amministrazioni competenti dell'Unione europea, sta portando avanti delle iniziative per mettere in comune o, secondo il gergo tecnico, in "liquidità condivisa" alcuni segmenti di gioco online, in cui giocatori residenti nei diversi Stati appartenenti a tale "liquidità condivisa" giocheranno insieme (o l'uno contro l'altro).

Tali Amministrazioni potrebbero farsi promotrici dell'instaurazione di un registro dei giocatori online autoesclusi, unico per tutti gli Stati membri partecipanti al progetto di "liquidità condivisa" e applicabile a tutti i giochi online offerti nei rispettivi Stati membri.

La misura amplierebbe la tutela del giocatore auto-escluso impedendogli di giocare anche sui siti autorizzati presso altre giurisdizioni, sia nel proprio Paese di residenza, in modo illegale, attraverso l'aggiramento del divieto di accesso ai siti non autorizzati, sia sul territorio di ciascuno degli altri Paesi aderenti all'accordo, in modo legittimo, sui siti autorizzati dalle relative autorità di regolazione nazionali.

In verità, l'idea non è nuova. Già il Parlamento europeo, nel suo rapporto sul gioco online del 10 settembre 2013, esortava **l'introduzione di meccanismi di autoesclusione che prevedano,**

tra l'altro, limiti personali di tempo e d'importo applicabili in tutta l'UE.

Il Parlamento europeo espressamente invitava la Commissione europea insieme agli Stati membri a esplorare: ***“la possibilità dell'interoperabilità in tutta l'UE tra registri nazionali di autoesclusione che consentano, fra l'altro, l'autoesclusione, limiti personali di perdita e limiti personali di tempo, e che siano accessibili alle autorità nazionali e agli operatori di gioco d'azzardo titolari di licenza, in modo che ogni cliente che si autoescluda o che sorpassi i propri limiti di gioco presso un operatore di gioco d'azzardo abbia la possibilità di essere automaticamente autoescluso da tutti gli altri operatori titolari di licenze di gioco d'azzardo;”*** individuando a tal fine la principale problematica da gestire nello scambio dei dati sotto il profilo della protezione dei dati

dei consumatori: ***“ sottolinea che qualsiasi meccanismo per lo scambio di informazioni personali sui giocatori problematici deve essere soggetto a norme rigorose in materia di protezione dei dati (...);”***

Se tale obiettivo ci sembra oggi molto ambizioso – tant'è che l'idea non è stata ripresa dalla successiva raccomandazione della Commissione europea del 2014 - nulla vieterebbe alle Amministrazioni coinvolte nel progetto di “liquidità condivisa”, nell'ambito di una cerchia più ristretta di Stati membri dell'Unione europea, di dare il “buon esempio”, portando avanti un progetto di standardizzazione comune specifico che preveda un unico sistema di auto-esclusione transfrontaliero a beneficio dei giocatori online e dimostrazione di una crescente responsabilizzazione sociale del comparto.