

# SENATO DELLA REPUBBLICA

————— XII LEGISLATURA —————

**N. 647**

## **DISEGNO DI LEGGE**

**d'iniziativa dei senatori FERRARI Francesco e LARIZZA**

**COMUNICATO ALLA PRESIDENZA IL 20 LUGLIO 1994**

---

Modifiche all'articolo 110 del testo unico delle leggi di pubblica sicurezza, approvato con regio decreto 18 giugno 1931, n. 773, concernente le caratteristiche degli apparecchi e congegni automatici, semiautomatici ed elettronici da trattenimento e da gioco di abilità

---

ONOREVOLI SENATORI. - Come è a tutti ben noto, la legislazione italiana in tema di gioco e giochi, si caratterizza per gravi carenze, per rimarchevoli anacronismi e per altrettanto gravi contraddizioni. In senso generale, infatti, manca una normativa organica volta a porre regole chiare, in materia, ed a stabilire specifici parametri idonei a distinguere l'area della legittimità da quella dell'illecito.

Conseguentemente, a causa delle omissioni del legislatore su tali questioni, l'interpretazione delle varie fattispecie resta affidata alla valutazione discrezionale del giudice o dell'autorità di polizia che, in più occasioni, hanno dimostrato di eccedere dai propri limiti istituzionali e di adottare criteri di giudizio variabili, estemporanei ed oscillanti.

La disciplina vigente, peraltro, resta sostanzialmente ancorata all'ormai inattuale testo unico delle leggi di pubblica sicurezza, approvato con regio decreto 18 giugno 1931, n. 773, ovvero, da prospettive che erano pervase dal «timore dell'azzardo» e del «rischio» e che riportavano l'intera materia del gioco nell'ambito dell'ordine pubblico e delle eventuali turbative che nei confronti di questo potevano derivare da molte forme di ludicità privata.

Salvo poi - e ciò rappresenta il profilo contraddittorio e più inquietante della «questione-giochi» nell'esperienza giuridica e sociale italiana - avallare, senza riserva di principio alcuna, il notorio e tradizionale monopolio statale del più vistoso rischio cioè del gioco d'azzardo divenuto, addirittura, veicolo privilegiato di prelievo fiscale e di supporto economico della cosa pubblica, ad onta di qualsivoglia residuo etico e di difesa della moralità del cittadino.

All'interno, se non al centro, di siffatta, caotica ed incoerente, «cornice» normati-

va, socio-economica e culturale, si pongono le problematiche più specificamente inerenti all'automatico da divertimento poiché, fin dalla sua prima apparizione, esso ha subito gli effetti più pesanti, della repressione legale, giunta più volte alle soglie di una autentica criminalizzazione che, in nome di presunti «principi generali dell'ordinamento» (leggasi: l'articolo 110 del testo unico delle leggi di pubblica sicurezza e l'articolo 721 del codice penale), hanno provocato una sorta di allarme sociale generalizzato, avverso l'uso di tali «apparecchi e congegni» e, contestualmente, danni sovente irreparabili alla produzione, diffusione e gestione degli stessi.

Non solo: la sempre incombente minaccia del ricorso allo strumento penale e gli annessi pericoli di sanzioni nonchè di provvedimenti amministrativi a carattere punitivo, ha concorso, quantomeno, a disincentivare lo sviluppo tecnologico dell'automatico da divertimento che resta, così, sacrificato a pregiudizi ed astrazioni giuridiche privi, già da tempo, di significati logici intrinseci ma ancora formalmente dotati di una forza di legge e di una pervicacia applicativa.

E tutto questo avviene mentre, in molti Paesi ed in molti altri sistemi legislativi, l'incremento della ricerca, nei vari campi dell'elettronica e della telematica, produce fenomeni come le realtà virtuali, adegua sollecitamente i relativi ordinamenti e le relative prescrizioni a situazioni di evoluzione tecnologica in continuo mutamento, determina condizioni più che favorevoli, anzichè deprimenti od ottusamente restrittive, alla promozione di meccanismi produttivi e commerciali in settori dell'industria che, giustamente, sono considerati prioritari nelle future economie nazionali ed internazionali.

## XII LEGISLATURA - DISEGNI DI LEGGE E RELAZIONI - DOCUMENTI

La «sottovalutazione dell'impatto sulla ricettività turistica dell'industria del divertimento» e delle conseguenti opportunità di impiego, è peraltro ulteriore motivo delle lacune esistenti e delle omissioni del nostro legislatore.

Viceversa, in Italia, dove la ricerca scientifica in tali aree è all'avanguardia, tuttavia l'esportazione è in difficoltà in quanto la produzione nel nostro Paese risulta differente da quella presente sul mercato estero, in quanto la differente legislazione permette e favorisce una produzione diversa. Il mercato, peraltro, si attesta prevalentemente sull'importazione di prodotti anche scadenti, desueti e superati e, quando non si articola su una pedissequa riproposizione di modelli elaborati in altri Paesi, anche e soprattutto a seguito delle pastoie normative di cui sopra, il nucleo centrale della «questione-gioco» interessante l'automatico da divertimento continua ad individuarsi nell'argomento della ripetizione, o meno, della partita (apparecchi automatici da trattenimento).

Esiste pertanto una evidente sottovalutazione delle potenzialità presenti nel nostro Paese, derivanti da un allineamento della legislazione agli *standard* previsti in altri Paesi europei, per quanto riguarda l'aumento della produzione, dell'esportazione e la contestuale ripercussione in termini di occupazione e di entrate fiscali. Inoltre pare ormai confermata dalla giurisprudenza, e necessita quindi di una conferma sul piano legislativo, l'esclusione del gioco d'azzardo dall'ambito di attività e di applicazione degli apparecchi automatici da trattenimento.

Infatti, in costanza dei due elementi «fondanti» ed indicativi del gioco d'azzardo, e del loro strumentale richiamo in ogni possibile, consimile, occasione, cioè l'«alea» della vincita o della perdita ed il fine di lucro (entrambi notoriamente delineati dall'articolo 721 del codice penale), qualsiasi forma di «ricompensa» collegata, nei modi più vari ed eterogenei, allo svolgimento di un gioco, è suscettibile di equiparazione al suddetto concetto di «azzardo».

Nel dibattito su questo punto - che non ha mancato e non manca di suscitare perplessità nei Paesi dove gli apparecchi da trattenimento, da sempre per loro caratteristica naturale e strutturale, concedono la ripetizione, anche indeterminata, delle partite in corrispondenza di un adeguato punteggio raggiunto dal giocatore - ben si comprende come, ed in quale misura, la legge 17 dicembre 1986, n. 904, abbia rappresentato una vera «rivoluzione» (o, almeno, così è stata considerata) per l'automatico da divertimento, con l'introdurre la regola della liceità della ripetizione della partita «fino a tre volte» e con il modificare, seppur parzialmente, i categorici divieti e le conseguenti, asperissime sanzioni della legge 20 maggio 1965, n. 507.

Tuttavia, a ben vedere, la legge n. 904 del 1986, con il suo mantenersi nell'ottica del sistema normativo originario, immutato e fin d'ora immutabile nella propria logica giuridica, ha costituito un semplice spiraglio innovativo in questo settore che, per essere frutto di compromesso prescrittivo, non risolve i problemi di fondo dell'automatico da divertimento e della sua libera fruibilità da parte dell'utenza.

Soprattutto, non risolve l'esigenza di riqualificare globalmente l'uso del gioco, in pubblici locali e luoghi ricreativi, nonchè le diverse e complesse dinamiche che si definiscono nel rapporto fra utente e apparecchio da trattenimento, sul piano della psicologia del giocatore, del suo potenziale agonistico e degli equilibri di stimolo, «risposta» e «rinforzo» che animano la stessa motivazione soggettiva a giocare.

In questo ambito ed in questa ottica, del «premio» e della «ricompensa», vanno recuperati i più specifici significati, in una prospettiva che, conferendo valore essenziale se non assoluto, ai processi di interazione, confronto e motivazionali attivati, nell'individuo, dall'uso dell'automatico da divertimento, riporti il dato «premiabile» alla sua più congrua sede di «interfaccia» della competizione o, al limite, di obiettivo complementare al gioco stesso chiarendo, una volta per tutte, la sua totale estraneità ad una nozione o ad un concetto di

## XII LEGISLATURA - DISEGNI DI LEGGE E RELAZIONI - DOCUMENTI

«guadagno» in senso patrimoniale, monetario e speculativo.

Più precisamente, allora, una nuova regolamentazione del tipo e del funzionamento dell'automatico ludico, non può e non deve prescindere dalla denuncia e dal superamento del pregiudizio culturale (e giuridico-culturale) del far rientrare, sempre e comunque, la «ricompensa» (elargita in qualità di premio per abilità, attitudine, impegno, sforzo, tensione, ecc., del giocatore), come tale e senza distinzione alcuna, nell'alveo del «lucro».

E non occorrerebbero, persino, semplici osservazioni per dimostrare l'artificiosità di queste «assiomatiche» equiparazioni premio-lucro, quando è di ogni evidenza quali siano realmente i luoghi, le modalità e le situazioni ove si consumano le vere trasgressioni ai divieti del gioco aleatorio e del guadagno ottenuto con tali mezzi. Ma può sembrare, comunque, dover ricordare i fenomeni del lotto e del totocalcio clandestini, dei giochi d'azzardo, le riffe e le lotterie abusive, ecc., come gli esempi più emblematici di enormi spostamenti di capitali e di effettivi «guadagni» (e perdite) di genere pecuniario e patrimoniale.

E ciò, anche a voler sorvolare sull'anzidetto «monopolio dell'azzardo» detenuto tradizionalmente dallo Stato o sull'altro, egualmente banale, dato dell'eventualità di poter scommettere su tutto (dalle corse campestri agli esiti dei processi penali!), a prescindere dalla peculiarità dell'oggetto o della situazione su cui insiste la scommessa medesima.

Ammettere e legittimare una minima gratificazione morale, sotto forma di ricompensa per l'elevato punteggio raggiunto con un apparecchio da trattenimento, che sia materializzata da un certo numero di partite o da gettoni o *tickets* che possono essere tramutati in gettoni, in consumazioni o in oggetti di valore equivalente, elargiti dal gestore del locale o della sala-giochi rappresenta, invece, solo il riconoscimento di aspettative che appartengono ad una dimensione psicologica, come economica, diametralmente opposta al «guadagno» inteso in senso comune. Segnatamente, l'«og-

gettino», ossia il piccolo premio in plastica, stoffa o materiale sintetico o il gettone equivalente ad un *bonus* (anch'esso in materiale «vile», privo di valore intrinseco) convertibile nel suddetto piccolo premio, o in un gettone per una consumazione o in moneta, se può possedere una notevole importanza sul piano simbolico per il giocatore, rendendo tangibile la sua bravura, deprivata di qualsivoglia apprezzabilità l'entità della vincita.

Non solo: è altrettanto evidente come la convenienza e l'obiettivo di limitare i costi (e, quindi, il valore) del premio in discorso costituiscono una ovvia e peculiare esigenza del gestore, il quale garantirà, proprio sulla base di un conto di profitti e perdite, l'esiguità patrimoniale dell'oggetto da consegnare al giocatore particolarmente abile.

Nessuna confusione, perciò, può sussistere fra questo tipo di innovazione, nella disciplina dell'automatico da divertimento, e le caratteristiche di giochi elettronici notoriamente destinati alla scommessa ed all'azzardo; questi ultimi, infatti, - se correttamente ed oggettivamente esaminati - non costituiscono altro che un *poker* realizzato mediante il programma elettronico e non con materiale cartaceo, e la posta, priva di ogni limitazione codificata, assume i veri tratti del lucro, anche di cifre ragguardevoli, proprio perchè non si stabilisce un limite.

D'altra parte, sull'elemento del lucro e sulla sua identificabilità, ai sensi di quanto previsto dall'articolo 721 del codice penale, la Cassazione ha espresso orientamenti piuttosto oscillanti: da alcune pronunce degli anni '50 (ad esempio la sentenza della Sez. III penale, 30 giugno 1955), dove si sanciva che «non sussiste il gioco d'azzardo per mancanza del fine di lucro quando l'entità della posta sia minima», si è passati a considerare che «il fine di lucro non solo non dev'essere escluso se la posta sia modesta e comunque da impiegarsi in consumazioni come caffè, vivande, eccetera» (Sez. III penale, sentenza n. 1784 del 21 febbraio 1985, che ripristina un vecchio indirizzo degli anni '30, vedi sentenza 16 maggio 1934) per approdare, infine, ad una

## XII LEGISLATURA - DISEGNI DI LEGGE E RELAZIONI - DOCUMENTI

valutazione più «possibilista» con lo stabilire che «il fine di lucro, ancorchè associato ad altri fini, si ha tutte le volte che il gioco è esercitato per conseguire vantaggi economicamente valutabili, salvo che la posta sia esigua, tenuto conto delle modalità del gioco e della celerità delle partite, sicchè si possa affermare che essa serva esclusivamente a dare maggiore vivacità al gioco (Sez. III penale, sentenza n. 10750 dell'11 ottobre 1986).

Ma se gli orientamenti giurisprudenziali manifestano oggi segni di un'interpretazione più elastica ed evolutiva, operando finalmente dei preziosi «distinguo» a riguardo del lucro e relativamente alla multiformità dell'universo ludico contemporaneo, l'altro argomento, ossia l'aleatorietà, «totale o parziale» del gioco, se riferito alla specificità dell'automatico da divertimento, si mostra ancor più incongruo ed estraneo al settore in esame.

Per gli apparecchi da trattenimento l'aleatorietà è completamente inesistente, mentre è determinante l'abilità del giocatore. Peraltro per questi apparecchi non è possibile configurare ipotesi di lucro, data l'esiguità del possibile importo vinto.

Giustamente paragonati a competizioni sportive, raccomandati come tecniche riabilitative succedanee all'esercizio fisico in casi di gravi *handicap* motori e psicomotori, divenuti oggetto di lunghi ed approfonditi studi di neurologia, di psicologia dinamica e di sperimentazione riflessologica, i prodotti dell'automatico da divertimento, mediati dalle analisi sulla simulazione (ludica, militare, dell'apprendimento, attitudinale, ecc.), hanno acquisito, da molto tempo, una collocazione privilegiata nell'ambito delle discipline del comportamento umano, della medicina e, in generale, delle scienze psicologiche, propriamente in rapporto alla loro capacità di porre in risalto, valutare e quantificare l'abilità ed il livello percettivo-elaborativo di situazioni, problemi e dati reali.

Attualmente, il fenomeno delle realtà virtuali, che coinvolge campi tecnici e scientifici di grande complessità (dagli interventi chirurgici alla progettazione di edifici, dall'addestramento di piloti di aerei

alla ristrutturazione di percorsi ed ambienti museali, ecc.) e che rappresenta la filiazione più diretta (e tecnologicamente più avanzata) della simulazione elettronica dell'automatico da divertimento, tende ad esaltare, in forme ancor maggiori, il dato soggettivo dell'abilità dell'utente, eliminando - se mai potessero sussistere dubbi in proposito - ogni possibile intromissione della casualità, della «fortuna» e, quindi, dell'aleatorietà.

D'altronde, è palese che l'*hardware* ed il *software* sono, per loro natura, prodotti tecnologici la cui attivazione, il rendimento e lo stesso funzionamento deriva da precisi ed immutabili meccanismi.

In altre parole, il programma di gioco e di simulazione, anche del tipo più complesso ed articolato, non possiede variabili autonome ed indipendenti dall'attività dell'utente. Continuare, perciò, ad imputare all'automatico da divertimento una qualsivoglia, anche residua, potenzialità aleatoria, significa sfidare ogni logica (oltrechè, ogni minima conoscenza, reale e tecnica, di questi apparecchi), reiterando una sorta di mito inerente la «personificazione» della macchina.

Nondimeno, dopo aver riportato la questione nei suoi termini più razionali ovvero evidenziando il primato assoluto dell'elemento «abilità» sulla casualità (anche quella «parziale»), è lecito visualizzare il premio da elargire al giocatore come un dato facente parte della relazione di gioco medesima e non come la «posta» della scommessa e dell'azzardo.

Queste dinamiche e queste relazioni sono state oggetto di approfonditi e lunghi studi da parte della psicologia infantile (Zulliger, Fenicher, Denker e Ballstaedt) e della psicologia dell'apprendimento. Ancor più specificamente, in psicologia sociale, i cosiddetti «teorici del rinforzo» (Bandura e Walters) e gli studiosi dei processi imitativi (Dollard e Miller) hanno posto in risalto il valore positivo che, nel meccanismo stimolo/risposta e ricompensa/punizione può avere la gratificazione costituente l'obiettivo dello sforzo e dell'impegno espressi nella relazione ludica.

## XII LEGISLATURA - DISEGNI DI LEGGE E RELAZIONI - DOCUMENTI

La stessa psicoanalisi (fin dalla prima teorizzazione freudiana) ha fornito contributi fondamentali all'interpretazione della situazione ludica, dei suoi aspetti dinamici e dei suoi effetti, innestando una più ampia riflessione sui significati del gioco (infantile ma anche quello dell'adulto) che vede nel raggiungimento della «meta» e nella emblematicità di questa il valore di un elemento stabilizzante della motivazione a giocare, consentendo al soggetto di «darsi un obiettivo» e di uscire da una circolarità (il gioco fine a se stesso) alla lunga negativa e sfociante, per usare la dovuta terminologia tecnica, nella «coazione a ripetere» che è sterile e improduttiva.

A conclusioni assai simili - seppur raggiunte per vie scientifiche e di pensiero del tutto diverse - pervengono i comportamentisti: la ricompensa, ottenuta mediante un progressivo sviluppo dell'abilità e dell'azione calcolata, funga da presupposto per permettere all'individuo di acquisire quelle conoscenze e quelle regole, ovviamente trasferibili nella vita reale e nella quotidianità, indispensabili per la maturazione della propria personalità. E quanto la relazione ludica favorisca questo tipo di apprendimento, ben oltre ed in forma decisamente migliore delle strategie comunicative, informative e standardizzate e dell'insegnamento attuato con moduli tradizionali è argomento talmente scontato da non meritare se non meri rinvii a studi già da anni compiuti e divulgati anche in Italia (Campiglio, Coco, Pontecorvo, Ancona, Bussi).

Con tali premesse, la riforma della legislazione in materia di automatico da divertimento si rende urgente e necessaria, sia per restituire a questo settore la dignità di veicolo di diffusione di particolari tecnologie, sia per l'esigenza di restaurare una certezza del diritto pericolosamente carente nei confronti di questioni e problematiche destinate a rivestire ruoli e funzioni sempre più importanti nella vita sociale del Paese.

E che, con la presente riforma, si intenda proporre una normativa finalizzata a correggere, fra l'altro, incomprensibili, quanto nocive, sperequazioni di trattamento giuri-

dico fra settori, tutto sommato, omologhi, ancor oggi sussistenti, è dimostrato dalla singolare disparità previsionale che caratterizza le sale-giochi o i luoghi dove operano gli apparecchi da intrattenimento automatico, ed i cosiddetti «spettacoli viaggianti».

Questi ultimi, infatti, godono di una disciplina piuttosto permissiva in ordine all'impiego di apparecchi che, anche senza la mediazione rappresentata dal punteggio, sono costituiti appositamente per ottenere una vincita (con premi ed oggetti).

Non è certamente scopo dell'attuale proposta quello di rivolgere critiche di merito, che potrebbero innescare altre forme di criminalizzazione per strutture ed operatori che svolgono il proprio lavoro in modo più che apprezzabile, con impegno e sacrifici spesso ragguardevoli, ma deve pur osservarsi che il privilegio conferito ad una nutritissima serie di «congegni» adottati, alcuni da tempo memorabile, dagli spettacoli viaggianti (vedi l'elenco contenuto nella circolare del Ministro dell'interno n. 6 del 1987: «Legge 18 marzo 1968, n. 337. Spettacoli viaggianti»).

In ultimo, deve opportunamente sottolinearsi che la presente proposta di riforma muove anche dalla consapevolezza dell'esistenza di una profonda crisi economica che, seppur generalizzata a tutti i settori della produzione, del commercio e dei servizi, si delinea in forme ancor più gravi nel campo dell'automatico da divertimento, ponendo a rischio strutture di scambio e di gestione che occupano, attualmente, migliaia di unità lavorative. Lavoratori impegnati peraltro in un settore direttamente collegato alla ricettività turistica del territorio e alla sua potenzialità, in cui una innovazione della produzione può incidere direttamente sull'aumento dell'esportazione.

Conseguentemente, la legittimazione di, seppur limitati, incentivi alla fruizione di apparecchi da trattenimento, ferma restando la loro totale innocuità, sia rispetto ad esigenze di ordine pubblico, sia nei confronti di «valori» referenti e prescrizioni che non possono trarre alcun turbamento dalla soluzione qui proposta, corrisponde unicamente - sotto questo profilo - alla necessità di

## XII LEGISLATURA - DISEGNI DI LEGGE E RELAZIONI - DOCUMENTI

fornire nuove occasioni ad un'imprenditorialità i cui meriti e la cui importanza, nel contesto socio-economico italiano, non sono oggettivamente contestabili.

La proposta di legge definisce apparecchi e congegni automatici, semiautomatici od elettronici per il gioco d'azzardo quelli che hanno insita la scommessa e consentono la vincita in danaro oltre un massimo di trenta volte il costo della giocata, con esclusione delle macchine vidimatrici per il gioco del Totocalcio, dell'Enalotto e del Totip.

L'utilizzazione degli apparecchi che consentano vincite in denaro fino a trenta volte il costo della giocata, che non può superare lire 500, è vietata ai minori di 18 anni.

Il comma 3 definisce le caratteristiche del premio che può consistere:

a) nella ripetizione delle partite fino ad un massimo di trenta volte;

b) in gettoni, in misura non superiore a trenta, rimborsabili, rigiocabili con gli apparecchi collocati nello stesso locale;

c) in *tickets* erogati dagli apparecchi che possono essere tramutati in gettoni fino ad un massimo di trenta, in consumazioni o in oggetti di valore equivalente.

Per l'utilizzazione degli apparecchi da trattenimento e da gioco di abilità non è previsto alcun limite di età.

L'articolo 2 del disegno di legge, recependo un ordine del giorno del 4 dicembre 1986 della Commissione affari interni (II Commissione) della Camera dei deputati, intende circoscrivere l'applicazione dell'articolo 2 della legge n. 904 del 1986 soltanto agli apparecchi per il gioco d'azzardo e non a quelli da trattenimento o da gioco di abilità.

**DISEGNO DI LEGGE****Art. 1.**

*(Modifiche all'articolo 110 del testo unico delle leggi di pubblica sicurezza)*

1. Il quarto ed il quinto comma dell'articolo 110 del testo unico delle leggi di pubblica sicurezza, approvato con regio decreto 18 giugno 1931, n. 773, come modificato dall'articolo 1 dalla legge 17 dicembre 1986, n. 904, sono sostituiti dai seguenti:

«Si considerano apparecchi e congegni automatici, semiautomatici o elettronici per il gioco d'azzardo quelli che hanno insita la scommessa e consentono la vincita in danaro oltre un massimo di trenta volte il costo della giocata, con esclusione delle macchine vidimatrici per il gioco del Totocalcio, dell'Enalotto e del Totip. L'utilizzazione degli apparecchi che consentono vincite in danaro fino a trenta volte il costo della giocata, che non può superare lire cinquecento, è vietata ai minori di anni diciotto.

Per gli apparecchi e congegni automatici, semiautomatici ed elettronici da trattenimento e da gioco in cui l'abilità sia determinata e prevalente, il premio può consistere:

- a) nella ripetizione delle partite fino a un massimo di trenta volte;
- b) in gettoni, in misura non superiore a trenta, rimborsabili o rigiocabili con gli apparecchi collocati nello stesso locale;
- c) in buoni erogati dagli apparecchi che possono essere tramutati in gettoni fino ad un massimo di trenta cadauno, in consumazioni o in oggetti di valore equivalente».

2. Dopo il quinto comma dell'articolo 110 del citato testo unico delle leggi di



## XII LEGISLATURA - DISEGNI DI LEGGE E RELAZIONI - DOCUMENTI

pubblica sicurezza, come sostituito dal comma 1, è inserito il seguente:

«Per l'utilizzazione degli apparecchi da trattenimento e da gioco di abilità non è previsto alcun limite di età».

## Art. 2.

*(Modifica dell'articolo 2, commi 1 e 2 della legge 17 dicembre 1986, n. 904)*

1. I commi 1 e 2 dell'articolo 2 della legge 17 dicembre 1986, n. 904, sono sostituiti dai seguenti:

«1. Per la produzione di apparecchi e congegni automatici, semiautomatici ed elettronici per il gioco di azzardo, dovrà essere concessa apposita licenza da parte del Ministero dell'industria, del commercio e dell'artigianato, sentito il Ministero dell'interno.

2. Per l'importazione di apparecchi e congegni automatici, semiautomatici ed elettronici per il gioco di azzardo, dovrà essere concessa apposita licenza da parte del Ministero del commercio con l'estero, sentito il Ministero dell'interno».

