

SENATO DELLA REPUBBLICA

**COMMISSIONE XI LAVORO LAVORO PUBBLICO E PRIVATO, PREVIDENZA
SOCIALE**

DDL 1018 (DL 4/2019 REDDITO DI CITTADINANZA E PENSIONI)

La Federazione intende portare all'attenzione della XI Commissione Lavoro Pubblico e Privato, Previdenza Sociale alcune considerazioni in merito alle misure contenute nel provvedimento ddl 1018 (dl 4/2019 reddito di cittadinanza e pensioni), art. 27 Disposizioni in materia di Giochi, in particolare per quanto attiene l'ulteriore aumento di 0,65% del PREU sugli apparecchi da intrattenimento di cui all'art. 10, comma 6, lett a) del testo unico delle leggi di pubblica sicurezza (c.d. AWP).

Nel Rapporto dell'Ufficio Parlamentare di Bilancio "La fiscalità nel settore dei giochi" del maggio 2018 si è ben evidenziato con riferimento al gioco regolamentato che "Gli aumenti delle aliquote a fronte di una domanda di giochi che mostra generalmente una elevata elasticità al prezzo e, soprattutto, la riduzione dei punti di vendita potrebbero comportare una significativa flessione della raccolta complessiva, indebolendo la stabilità economica della filiera e causando una riduzione delle entrate erariali. La corrente sostenibilità economica del comparto deriva da investimenti passati, intrapresi sulla base di condizioni fiscali più convenienti."

Dalla stesura di tale rapporto, in meno di un anno, a partire dal c.d. Decreto Dignità dello scorso luglio, sono stati introdotti ben tre ulteriori aumenti del prelievo sulla tipologia di apparecchi AWP, due su quella VLT ed uno sulle scommesse e sui giochi online.

Il settore italiano del Gioco Legale di Stato è il più tassato in Europa. Un'analisi sulla tassazione del comparto degli apparecchi da intrattenimento mette in evidenza una tassazione sul margine pari a ben oltre il 70% in Italia rispetto al 22% della Germania, al 25% del Regno Unito, al 38% della Spagna. Alla tassazione sulla raccolta di gioco va poi aggiunta la tassazione ordinaria di impresa.

L'intero settore industriale non può sostenere una pressione fiscale di tale portata, che peraltro incide marcatamente importanti comparti della filiera industriale e ha già determinato un grave stato di sofferenza in particolare delle PMI, tanto da indurre i Sindacati confederali a richiedere l'attivazione di un tavolo di crisi al Ministero dello Sviluppo Economico.

Accanto, infatti a reiterati interventi sul prelievo fiscale che mutano continuamente le condizioni di esercizio di un'attività affidata dallo Stato in concessione, si osserva sul territorio italiano la proliferazione di misure espulsive del gioco - si noti bene: del gioco di Stato, quello regolamentato - originate da norme introdotte dalla legislazione regionale e comunale con la finalità di contrastare i fenomeni patologici legati al gioco.

Sono 19 le regioni e oltre 150 i comuni di grandi/medie dimensioni che hanno emanato a partire dal 2012 leggi/regolamenti per il contrasto al gioco con effetti espulsivi del gioco legale di Stato.

Misure espulsive che, oltre a non essere armonizzate tra di loro e con la normativa nazionale, non sono state riconosciute efficaci per la prevenzione delle patologie da gioco dalle più recenti ricerche epidemiologiche pubbliche (Istituto Superiore di Sanità, indagine su 12.000 persone, del 2018), e hanno determinato nei fatti l'espulsione del gioco legale di Stato e la sua sostituzione, in territori così privi di presidio e controllo, con il gioco illegale. Quando, a parere nostro, serve una efficace strategia nazionale contro le dipendenze patologiche.

L'effetto combinato di un continuo aumento della pressione fiscale, continue modifiche alle condizioni di esercizio del sistema concessorio, instabilità normativa, leggi regionali con effetti espulsivi sta determinando per le imprese l'impossibilità di pianificare attività e investimenti e determinerà a breve, a scadenza delle attuali concessioni, una consistente perdita degli investimenti fatti. Già oggi, a partire dai medio-piccoli operatori si stanno avviando ristrutturazioni aziendali con conseguente perdita di occupazione e abbiamo evidenza di una migrazione di numerosi piccoli operatori verso il gioco illegale.

Crediamo dunque che la perdita dello Stato possa essere particolarmente pesante e non solo da un punto di vista del gettito erariale (per scelta degli stessi operatori di non investire in nuove concessioni in assenza di un quadro regolatorio chiaro che consenta all'imprenditore di programmare un "sano" investimento e gestire in modo altrettanto "sano" il rischio di fare impresa) ma per gli effetti sociali legati ad una recrudescenza dell'illegalità e perdita di controllo nei territori. Effetti le cui dimensioni reali in questo momento ci sembra che, francamente, sfuggano alle riflessioni politiche e istituzionali.

Da qui, non possiamo che portare all'attenzione anche di questa autorevole Commissione la necessità e la nostra richiesta, più volte ribadita alle Istituzioni e al Governo, di procedere celermente con una **Riforma organica** ed armonica del Settore del Gioco Lecito di Stato, ripartendo dal progetto di legalizzazione avviato dallo Stato nel 2003, in un'ottica di regolamentazione stringente del Settore che sia sostenibile per i Cittadini, per lo Stato e per l'Industria.

Sistema Gioco Italia è la **Federazione di Confindustria** che rappresenta la **filiere dell'industria del gioco e dell'intrattenimento**. Nata a febbraio 2012 all'interno di Confindustria Servizi Innovativi e Tecnologici, la Federazione, attraverso le Associazioni di categoria e i Concessionari di gioco, rappresenta la filiera industriale del gioco lecito in Italia: i costruttori di apparecchi da intrattenimento, i gestori degli apparecchi, i concessionari del gioco legale e l'ippica italiana.

Sistema Gioco Italia opera per tutelare gli interessi del settore del gioco legale di Stato oggi composto di 6.000 imprese che creano un bacino occupazionale di oltre 150.000 addetti. Il suo scopo principale è quello di favorire il progresso sostenibile e responsabile del settore nel totale rispetto della legalità, della correttezza e dell'etica professionale.