

Giochi pubblici. Problematiche urgenti e priorità

Novembre 2022

Il mercato dei giochi pubblici (stima chiusura 2022) misura in **spesa dei giocatori circa 19,7 mld, per il 51% destinata al gettito erariale diretto (cui si aggiungono tassazione sulle vincite e canoni concessori)**, con differenti pesi nei prodotti tra percentuale di spesa e di contributo erariale, alimentando circa **170.000 redditi da lavoro**.

I sistemi di prelievo fiscale sono particolarmente articolati e devono tenere conto della rilevante concorrenza illegale (negli apparecchi di gioco, nelle scommesse e particolarmente nei giochi online, immediatamente sostituibili dalla concorrenza offshore) **oltre che degli effetti di spostamento della spesa soprattutto sui giocatori a rischio in caso di eccessiva tassazione**. Elementi che si sono già mostrati negli ultimi anni soprattutto nel segmento degli apparecchi da intrattenimento.

Il quadro normativo per il 2023 deve inevitabilmente tenere conto della **sofferenza di parti della filiera dei punti vendita dopo i lunghi lockdown Covid** (in particolare il *retail gaming*: apparecchi, scommesse e bingo) e dei **contrastanti normativi tra Stato ed autonomie locali nelle regole distributive** in ottica di prevenzione, elementi i quali, combinati, **impediscono tecnicamente e giuridicamente le procedure di riattribuzione dei punti vendita delle concessioni nel breve – medio periodo** oltre ad **erodere attività economiche, perimetro della legalità e gettito erariale nei territori** nei quali interventi inefficaci per la concreta prevenzione hanno fatto chiudere esercizi delle reti in concessione (Piemonte; Emilia Romagna; Trentino – Alto Adige) o stanno per farlo (Marche).

Occorre inoltre considerare che il periodo pandemico ha comportato una **significativa redistribuzione tra prodotti dei ricavi netti di filiera nel periodo 2020-2022 rispetto al 2019**, evidenziando qui in particolare la **perdita di ricavi** (oltre alla cancellazione di oltre la metà di quelli 2020 e 2021) del 18% per gli apparecchi da gioco, del 3% per le sale e punti scommesse, dell'8% per le sale bingo.

È pertanto urgente comporre un quadro giuridico ed economico definito da:

- a) **riattribuzione di un adeguato numero di concessioni per il gioco a distanza**, entro il 2023, raccordando con una proroga almeno annuale i tempi necessari alla nuova procedura selettiva ed intervenendo nel chiarire il perimetro delle attività consentite ai c.d. PVR (Punti Vendita e Ricarica) che forniscono informazioni ai consumatori e accreditamento delle somme sui conti di gioco dei concessionari con canali tradizionali (denaro contante) in luogo di quelli digitali;
- b) **proroghe delle concessioni retail di prossima scadenza (in primis rete apparecchi)**, per garantire base giuridica al gettito previsto in entrata dal 2023 e con una **dimensione temporale adeguata alle esigenze normative di riordino distributivo**; dovranno inoltre considerarsi le **deteriorate condizioni di redditività delle concessioni stesse**, definendo **oneri di proroga riferiti ai parametri convenzionali in essere, adattati alla ridotta redditività ed all'impossibilità tecnica di riversare gli aumenti di tassazione o la stessa inflazione sui consumatori**, diversamente da altre forme consumo.

Rimane ad ogni modo prioritario, proprio per la dimensione finanziaria 2023-2025 del gettito generato dai giochi pubblici, **riprogrammare quanto prima il percorso di riordino distributivo dei differenti prodotti in quanto indispensabile per la continuità della raccolta in diverse aree del territorio già coinvolte da disposizioni restrittive** e per la definizione delle future procedure selettive - diverse dal gioco a distanza - in ottica di legalità, prevenzione delle dipendenze e continuità del gettito, nella logica avviata, ma mai realizzata, dai vari Governi a partire dal 2017 con uno specifico accordo in Conferenza Unificata.

In esso, dovrà essere prioritaria, nell'ottica dei futuri affidamenti, la considerazione di una equilibrata distribuzione dei diversi prodotti tra reti "generaliste" e "specializzate" oltre che la definizione dell'**evoluzione tecnologica futura delle reti e dei prodotti** in funzione del miglioramento dell'offerta nei punti vendita e dell'efficace prevenzione delle dipendenze; evoluzione realizzabile introducendo quanto prima – in luogo della inefficace soluzione dell'inserimento della tessera sanitaria negli apparecchi di gioco - il **"Registro unico di esclusione" nel retail analogamente all'online**, allargando anche ai familiari la possibilità di segnalazione per l'iscrizione al Registro e promuovendo la maggiore digitalizzazione dei prodotti *retail* anche per finalità di analisi statistica dei dati ai fini della stessa qualità dell'offerta.