

24/10/CU02/C2-C7

**POSIZIONE SULLO SCHEMA DI DECRETO LEGISLATIVO RECANTE  
“DISPOSIZIONI IN MATERIA DI RIORDINO DEL SETTORE DEI GIOCHI, A PARTIRE  
DA QUELLI A DISTANZA, AI SENSI DELL’ARTICOLO 15 DELLA LEGGE 9 AGOSTO  
2023, N. 111”**

**Intesa, ai sensi dell’articolo 1, comma 2, della legge 9 agosto 2023, n. 111.**

*Punto 2 CU) O.d.g. Conferenza Unificata*

La Conferenza delle Regioni e delle Province autonome ritiene lo schema di decreto legislativo strategico per le dimensioni di assoluta rilevanza che il fenomeno del gioco d’azzardo assume in Italia.

• *Alcuni dati*

Secondo i dati forniti dall’Agenzia dei Monopoli (ADM) per l’annualità 2022, **la raccolta complessiva da gioco d’azzardo è stata di 136 miliardi di euro, con un aumento del 292% dal 2006 al 2022.**

Con riferimento alla sola **rete fisica**, nel 2022 la raccolta da gioco sul territorio nazionale è stata di 63 miliardi di euro. Il trend per il gioco praticato in luoghi fisici è rimasto costante dal 2012 al 2019, per diminuire drasticamente nel biennio successivo.

La raccolta da gioco su **rete telematica** si è attestata nel 2022 a 73 miliardi di euro, con un aumento del 373% rispetto al 2012. La raccolta su rete fisica è risultata superiore a quella su rete telematica sino al 2020, anno delle restrizioni alla mobilità e al gioco d’azzardo in luoghi fisici dovute alla pandemia da Covid-19, quando il trend si inverte e, per la prima volta, la raccolta da gioco online supera quella da gioco fisico.

Rapportando i dati ADM alla popolazione residente in Italia secondo i dati ISTAT 2022, per quanto riguarda **il gioco su rete fisica, la raccolta pro-capite ammonta a 1.069€; per il gioco telematico, la raccolta pro-capite sale a 1.239€.**

Riguardo alla diffusione del gioco d’azzardo, in Italia il dato più accreditato si basa sulle indagini campionarie IPSAD® (Italian Population Survey on Alcohol and other Drugs) ed ESPAD® (European School Survey Project on Alcohol and other Drugs) e sullo studio HBSC (Health Behaviour in School-aged Children - Comportamenti collegati alla salute in ragazzi di età scolare).

Dallo studio campionario IPSAD®, condotto nel 2022, si stima in quasi 30 milioni il numero delle persone tra i 18 e gli 84 anni che in Italia hanno giocato d’azzardo almeno una volta nella loro vita (62%), 20 milioni e mezzo lo hanno fatto nel corso del 2022 (43%) e in 10milioni hanno riferito di aver giocato negli ultimi 30 giorni (21%).

Il gioco "onsite", ossia quello praticato recandosi presso luoghi fisici (ricevitorie, sale scommessa, edicole, bar, autogrill), risulta ancora maggiormente praticato con percentuali del 42% delle persone, mentre quello “online”, cioè, praticato tramite l’utilizzo di Internet, dal 7,3% nel corso del 2022. Il

gioco “online” è maggiormente praticato dalle persone più giovani, che lo hanno utilizzato principalmente per scommesse sportive.

- ***Livello di rischio di problematicità associato ai pattern di gioco***

Attraverso il test di screening Problem Gambling Severity Index (PGSI), adattato e validato per l'Italia, è possibile stimare il livello di rischio di problematicità associato ai pattern di gioco. Nel complesso, **il 13% (oltre 2 milioni e mezzo di persone) dei giocatori presenta caratteristiche di gioco potenzialmente a rischio**: si tratta di giocatori che, ad esempio, hanno giocato somme di denaro maggiori rispetto a quanto potevano permettersi di perdere, che hanno preso in prestito denaro o venduto qualcosa per realizzare somme destinate al gioco o che si sono sentiti in colpa per il loro modo di giocare o per le conseguenze del proprio gioco.

Per quanto riguarda i più giovani, l'adolescenza si caratterizza come quel periodo dello sviluppo dove aumenta la probabilità di sperimentare e adottare comportamenti che possono avere conseguenze sulla salute, come l'uso di sostanze (tabacco, alcol, cannabis) e il gioco d'azzardo. Nel corso degli ultimi anni la diffusione del gioco d'azzardo fra gli adolescenti è stata riconosciuta come un'importante tematica di salute pubblica. Lo studio campionario ESPAD® condotto nel 2022 rileva che **il 57% degli studenti tra i 15 e i 19 anni, pari a quasi 1 milione 500mila ragazzi, afferma di aver giocato d'azzardo nella propria vita e il 51% (1 milione 300mila ragazzi) nel corso dell'anno**. Entrambi i valori sono i più alti mai registrati dal primo anno di rilevazione.

Nel 2022, quasi 200mila studenti hanno giocato d'azzardo online (8,1%), in particolare i ragazzi. I giochi maggiormente praticati online sono totocalcio, totogol e scommesse sportive (47%), seguiti da altri giochi di casinò virtuali, come roulette e dadi (28%), scommesse virtuali (27%) e slot machine/videolottery (25%). La maggior parte dei giocatori online gioca presso la propria abitazione (60%), il 44% a casa di amici, il 25% a scuola, il 21% in luoghi pubblici chiusi, il 19% presso luoghi pubblici aperti come piazze e parchi e il 6,4% sui mezzi di trasporto. Lo strumento maggiormente utilizzato per giocare online è lo smartphone, seguito da computer, tablet, console e televisione. Il 60% dei giocatori utilizza un account personale, il 30% quello di un amico o di un conoscente maggiorenne, il 13% quello di un genitore e il 6,7% quello di fratelli o sorelle maggiorenti.

**Il test di screening South Oaks Gambling Screen, Revised for Adolescents (SOGS-RA30) permette l'osservazione di differenti pattern di gioco, differenziando gli studenti giocatori in giocatori “non a rischio”, “a rischio” e “problematici”.** Circa 67mila studenti presentano un **profilo di gioco definibile “problematico” e quasi 130mila “a rischio”**. Si tratta di giovanissimi che prendono in prestito denaro o rubano qualcosa pur di avere i soldi per giocare, fanno assenze a scuola, hanno difficoltà a smettere di giocare e/o discussioni con amici e parenti a causa del gioco.

- ***La nuova “frontiera” del gioco d'azzardo on line associato al “gaming”***

Al tema del gioco d'azzardo on line si associa quello del gaming; nel 2019, infatti, l'OMS ha definito **un nuovo profilo di rischio in riferimento alla questione minorile: la gaming addiction o gaming disorder**. In sostanza, si sta verificando una convergenza tra il gambling, cioè il gioco d'azzardo tecnologico, e il gaming, che è il gioco ludico interattivo sul cloud, fino al diffondersi di una vera e propria patologia. Questo perché nel gaming, autorizzato ai minori perché non si vince denaro, il denaro serve per proseguire nel gioco attraverso l'acquisto di scatole di cui non si conosce il contenuto. Il meccanismo di stimolo, rinforzo, reazione, è quindi assolutamente simile a quello del gioco d'azzardo.

**Sul piano sanitario esistono oggi ampie evidenze sulla possibilità che l'internet gaming possa evolvere nel senso di una vera e propria dipendenza.** Molti giovani usano i videogame come passatempo o come hobby, tuttavia, quando il tempo speso a giocare diventa eccessivo, il gaming può

risultare pericoloso, influenzando negativamente sul funzionamento del ragazzo o della ragazza, sulle sue relazioni sociali o sul rendimento scolastico. Secondo il test di screening validato da Holstein, quasi 400 mila studenti (16%) presentano un profilo di gioco “a rischio”, con percentuali più che triple tra i ragazzi rispetto alle ragazze (M=24%; F=7,2%).

**La Conferenza auspica che il nuovo d.lgs. integri la disciplina vigente in termini di mantenimento, superamento o adeguamento, con semplificazioni e trasparenza, nonché nel rispetto della piena tutela dei soggetti più vulnerabili e della prevenzione dei disturbi da gioco d’azzardo e da gioco minorile.**

Alla luce di queste considerazioni, le Regioni e le Province autonome sono chiamate ad esprimere l’intesa in Conferenza Unificata sugli schemi di decreti legislativi ai sensi del comma 2, dell’articolo 1, della legge 111/2023, anche con riferimento agli effetti finanziari sui bilanci degli enti territoriali ovvero sulle competenze regionali.

Ravvisano l’importanza di aver sottoposto all’esame della Conferenza anche questo schema di decreto legislativo che definisce il “*quadro regolatorio di fonte primaria della disciplina dei giochi pubblici ammessi in Italia*” in particolare, di quelle relative ai giochi a distanza ma soprattutto che anticipa (art.1, c.2) che “*Le disposizioni relative ai giochi pubblici ammessi in Italia raccolti attraverso rete fisica sono contenute in un successivo decreto legislativo emanato dopo la definizione di una apposita intesa programmatica al riguardo tra Stato, Regioni e Enti locali.*”

Si evidenzia, d’altro canto, che

- *b) la legge, incluso il presente decreto [che] costituisce il quadro regolatorio nazionale di carattere primario, assumendo il connotato di legge fondamentale della materia (art.5, c.1, lett. b)*
- “*3. In attuazione del principio di stabilità delle regole della concessione ...gli obblighi e i diritti del concessionario, incluso l’eventuale canone richiesto dallo Stato e il regime di tassazione delle attività di gioco, non sono modificati per il periodo di vigenza ed efficacia della concessione.*” (art.5, c.3).

Si tratta, a questo punto, di valorizzare i seguenti punti:

- Art.2, c.1, lett. g)  
g) *‘gioco responsabile’, l’insieme delle misure volte a ridurre la diffusione di comportamenti di gioco eccessivo o problematico, sviluppando nel giocatore la capacità di giocare in modo equilibrato, consapevole e controllato;*
- Art. 14 (Tutela della salute del giocatore), c. 1: “*Obiettivo primario della disciplina dei giochi pubblici ammessi in Italia è quello di perseguire piena e affidabile protezione della salute del giocatore attraverso misure idonee a prevenire ogni modalità di gioco che possa generare disturbi patologici del comportamento o forme di ludopatia.*
- c. 3: l’istituzione di “*una Consulta permanente dei giochi pubblici ammessi in Italia con lo*

*scopo di monitorare l'andamento delle attività di gioco, incluse quelle illecite e non autorizzate, i loro effetti sulla salute dei giocatori” con componenti designati dagli enti territoriali;*

- Art. 15 (Misure di tutela e protezione del giocatore): i criteri per tutelare e proteggere il giocatore prevenendo e contrastando il gioco patologico, nelle forme organizzative del concessionario e degli strumenti tecnici, tecnologici e informatici .

Queste tematiche sono di specifica rilevanza per le competenze regionali richiamate anche all'articolo 3, nelle lettere c); d); l):

- c) sviluppo del gioco sicuro, volto ad assicurare la tutela del giocatore, specie se appartenente a fasce deboli, sia dal punto di vista della salute sia da quello dell'ordine pubblico e della sicurezza rispetto a fenomeni criminali;*
- d) promozione del gioco responsabile, diretto a evitare forme anomale o distorte delle giocate o comunque suscettibili di generare dipendenza patologica nel giocatore;*
- l) utilizzo della pubblicità del gioco pubblico funzionale alla diffusione del gioco sicuro e responsabile, comunque coerente con l'esigenza di tutela dei soggetti più vulnerabili.*

Per questo schema di decreto legislativo, **non si ravvisano impatti finanziari sui bilanci delle Regioni e delle Province autonome.**

**La Conferenza esprime, pertanto, l'intesa, con le osservazioni riportate di seguito e chiede di istituire un tavolo di lavoro volto a condividere i contenuti dello schema di decreto legislativo relativo ai giochi pubblici ammessi attraverso la rete fisica di prossima emanazione.**

#### **Osservazioni:**

- 1) All'articolo 2 si ritiene opportuno eliminare i termini “gioco responsabile” e “gioco sicuro”, non riconosciuti dalla comunità scientifica, e che il termine “ludopatia”, anch'esso contestato in ambito scientifico, sia sostituito con “gioco d'azzardo patologico” o “disturbo da gioco d'azzardo”;
- 2) all'articolo 2, comma 1, il punto r) relativo al "punto vendita ricariche", scelto e contrattualizzato direttamente dal concessionario, configura fattispecie potenzialmente in contrasto con molte norme regionali in materia, segnatamente con l'apertura, la ricarica e la chiusura del conto di gioco. Ad esempio: È vietato agli operatori dei punti gioco di far credito ai giocatori d'azzardo. È vietata qualsiasi forma di agevolazione, di promozione commerciale e fidelizzazione del gioco d'azzardo.  
Si invita a valutare inoltre la contraddittorietà di un punto vendita ricariche che effettua apertura, ricarica e chiusura del conto di gioco escludendo la movimentazione delle somme;
- 3) all'articolo 3 si chiede di valutare il mantenimento del divieto di pubblicità (che recentemente ha portato ad importanti risultati con sanzioni elevate alla società META proprietaria dei principali canali social), con l'eliminazione della lettera l del comma primo;

- 4) all'articolo 3, comma 1, si propone di eliminare i riferimenti al 'gioco sicuro' e al 'gioco responsabile';
- 5) all'articolo 4, si invita a valutare l'opportunità di sostituire la dicitura "protezione" con "tutela" della salute al comma secondo in maniera corrispondente al dettato costituzionale (art. 32) ed ai principi da esso derivanti;
- 6) all'articolo 5, si osserva quanto segue: pur in assenza di specifiche competenze in materia di sistema concessorio, in linea generale si riporta quanto già osservato all'articolo precedente: Si invita a valutare con attenzione il rispetto del principio di libera concorrenza e nello specifico del divieto generale di accordi restrittivi della concorrenza (articolo 101 TFUE). Il trattato sul funzionamento dell'Unione europea (TFUE) ambisce a prevenire restrizioni e distorsioni della concorrenza, quali gli abusi di posizione dominante, gli accordi anticoncorrenziali, nonché le fusioni e acquisizioni, qualora limitino la concorrenza. Sono inoltre proibiti gli aiuti di Stato che provocano distorsioni della concorrenza (Fonte: <https://www.europarl.europa.eu/factsheets/it/sheet/82/politica-della-concorrenza> Note tematiche sull'Unione europea);
- 7) all'articolo 6, c.5: L'Agenzia delle dogane e dei monopoli rilascia la concessione all'esito di gara pubblica e subordinatamente al rispetto fra i requisiti /condizioni, da prevedere nel bando di gara, anche dell'"i) impegno ad adottare azioni e misure da porre in essere per contrastare il gioco patologico preventivamente sottoposte alla valutazione dell'Agenzia;"  
**Si ritiene strategico un coinvolgimento delle Regioni e Province autonome nella definizione delle linee generali delle misure da porre in essere per contrastare il gioco patologico;**
- 8) all'articolo 12, si invita a valutare con attenzione i contenuti della relazione avente a oggetto "Il Fondo per il gioco d'azzardo patologico" di cui alla Deliberazione 30 dicembre 2021, n.23/2021/G della Corte dei Conti – Sezione centrale di controllo sulla gestione delle Amministrazioni dello Stato. Si veda in particolare il Capitolo IV della relazione stessa (in allegato).  
 Si richiama quanto già esplicitato con riferimento alla tutela della salute. La raccolta e l'elaborazione dei dati è di fondamentale importanza, ma questa deve perseguire anche la prevenzione del Disturbo da Gioco d'Azzardo. Ai fini della tutela della salute, la diffusione e lo sviluppo dell'offerta di giochi pubblici dovrebbero essere limitate e non potenziate;
- 9) all'articolo 13 (Punti vendita ricariche), è prevista l'istituzione di un albo per la registrazione "*dei titolari di rivendite, ordinarie o speciali, di generi di monopolio autorizzati alla raccolta di giochi pubblici, nonché dei soggetti che esercitano attività di punti vendita ricariche titolari di autorizzazione ai sensi degli articoli 86 ovvero 88 del TULPS, abilitati, ...*".  
**Sarebbe opportuno che le Regioni e Province autonome possano accedere almeno alle indicazioni delle sedi di tali punti di vendita di ricariche in quanto "luogo della rete fisica di gioco". La conoscenza della dislocazione è informazione necessaria anche per la definizione dei criteri di distribuzione e concentrazione territoriale delle reti fisiche del gioco e per le misure per contrastare il gioco patologico ai fini di garantire i migliori livelli di sicurezza per la tutela della Salute. Si valuti, pertanto una integrazione dell'articolo.**

Inoltre, si osserva quanto segue: il riconoscimento dell'attività dei Punti Vendita Ricariche con un albo nazionale estende le possibilità di offerta e quindi la platea di potenziali giocatori. Ciò è in

netto contrasto con le iniziative e le attività di prevenzione del Disturbo da Gioco d’Azzardo poste in essere nel territorio.

Si ribadisce quanto osservato con riguardo all’articolo 2, ovvero:

Il “punto vendita ricariche”, scelto e contrattualizzato direttamente dal concessionario, configura fattispecie potenzialmente in contrasto con molte norme regionali in materia, segnatamente con l’apertura, la ricarica e la chiusura del conto di gioco. Ad esempio: È vietato agli operatori dei punti gioco di far credito ai giocatori d’azzardo. È vietata qualsiasi forma di agevolazione, di promozione commerciale e fidelizzazione del gioco d’azzardo (Regione del Veneto – Legge regionale 10 settembre 2019, n. 38, art. 9, comma secondo).

Si invita a valutare inoltre la contraddittorietà di un punto vendita ricariche che effettua apertura, ricarica e chiusura del conto di gioco escludendo la movimentazione delle somme;

- 10) all’articolo 14 si chiede di valutare di ampliare il Titolo a tutto il campo della "Promozione e tutela della salute", inserendo indicazioni per l’attuazione di interventi per la Promozione e tutela della salute pubblica, finalizzati alla prevenzione e alla facilitazione dell’accesso precoce alle cure.

Si chiede il mantenimento del ruolo e delle competenze esclusive in materia di salute dell’Osservatorio per il contrasto della diffusione del gioco d’azzardo e il fenomeno della dipendenza grave costituito presso il Ministero della Salute;

- 11) all’articolo 15 si propone che i criteri e le indicazioni per gli strumenti e le misure da implementare ai fini della tutela e protezione del giocatore e del contrasto del gioco d’azzardo patologico siano definiti in maniera dettagliata con il coinvolgimento delle Istituzioni deputate alla tutela della salute (comprese nello specifico le Regioni) sia nella fase preventiva di indirizzo che in quella successiva di monitoraggio. Si propone di valorizzare, a questi fini, il supporto dell’Osservatorio sopra richiamato;

- 12) si invita a valutare con attenzione l’opportunità di inserimento dell’esclusione di responsabilità di cui all’articolo 16, comma primo. Si invita altresì a valutare l’opportunità di una norma, qual è quella dell’articolo 20, comma primo, che consente, in relazione ai singoli giochi a distanza, variazioni della restituzione in vincita e della posta di gioco. Questa disposizione può infatti contrastare la dichiarata tutela del giocatore. Infine, si chiede di valutare l’opportunità della seguente disposizione: “i provvedimenti adottati ai sensi del presente comma non comportano responsabilità erariale quanto ai loro effetti finanziari”;

- 13) all’articolo 23 si propone che siano fornito al Parlamento un quadro di informazioni completo, compresi i dati riguardanti l’impatto sulla salute (dati epidemiologici) e la ricognizione delle azioni attuate nell’ambito della prevenzione e della cura e riabilitazione del disturbo da gioco d’azzardo;

- 14) l’articolo 24, comma 1, l.a), rimanda a un successivo decreto legislativo l’individuazione delle disposizioni di natura normativa primaria, secondaria e amministrativa generale <<che sono o restano abrogate in ragione della loro incompatibilità con quelle del presente decreto>>.

Questo aspetto di opacità, in considerazione dei tempi strettissimi a disposizione per l’esame del provvedimento, assieme alla frammentazione della disciplina vigente in via di sostituzione – non richiamata peraltro neppure nelle relazioni accompagnatorie – risulta di ostacolo alla possibilità di comprendere e valutare appieno, nell’immediatezza richiesta, le implicazioni del provvedimento e il suo impatto di revisione della disciplina vigente, che sia in termini di mantenimento, superamento o adeguamento.

In sostanza, la reale ed effettiva portata del provvedimento sarà conoscibile solo ex post grazie al successivo provvedimento cui si affida l'individuazione delle norme da ritenersi abrogate per incompatibilità, a fronte, si osserva peraltro e ulteriormente, dell'opposta scelta di potenziare per quanto possibile, sul piano delle fonti, la valenza del decreto delegato, con la qualificazione che ne viene fatta di <<fonte primaria della disciplina dei giochi pubblici ammessi in Italia>> le cui disposizioni potranno essere modificate o abrogate solo in modo esplicito (v. art. 1, comma 1; art. 5, c. 1 e 2);

- 15) all'articolo 25 si osserva quanto segue: con riguardo agli effetti finanziari del provvedimento, che la relazione tecnica definisce importanti ed immediati o dal potenziale impatto finanziario a medio e lungo termine, a seconda delle disposizioni di riferimento, per gli introiti che ne deriveranno all'erario, si segnala la necessità di risorse per il potenziamento delle misure di prevenzione, cura e riabilitazione indotto dall'ampliamento dell'offerta di giochi d'azzardo nel settore online. Le entrate garantite all'erario dovrebbero essere commisurate con i costi sanitari e sociali che ricadono sulla collettività. Pertanto, si chiede di valutare l'incremento del Fondo per il gioco d'azzardo patologico (GAP).

Lo schema di decreto legislativo che sarà emanato in relazione *“ai giochi pubblici ammessi in Italia raccolti attraverso rete fisica”* **sarà verificato previa valutazione dei contenuti del documento concernente le caratteristiche dei punti di raccolta del gioco pubblico approvato con Intesa n. 103/CU del 7 settembre 2017.**

**Stante il ruolo e le responsabilità delle Regioni e dalle Province autonome sul tema dei punti delle reti fisiche del gioco e in materia di Tutela della Salute, si anticipa, ai fini di una valutazione preventiva della questione, che sarà richiesta la possibilità che si consideri una compartecipazione regionale sia al canone di concessione dei punti delle reti fisiche del gioco che sul provento del gioco al netto delle vincite erogate e degli aggi.**

**A tal proposito si anticipa in allegato un'ipotesi normativa.**

Roma, 25 gennaio 2024

**Proposta normativa sullo schema di decreto legislativo recante “Disposizioni in materia di riordino del settore dei giochi, a partire da quelli a distanza, ai sensi dell’articolo 15 della legge 9 agosto 2023, n. 111”**

**Art. ...**

1. Al fine di rafforzare l’attività di prevenzione e cura del gioco d’azzardo patologico, in relazione anche alle competenze regionali in materia di sanità e assistenza sociale di cui all’art. 117 terzo e quarto comma Cost., è attribuita alle Regioni a statuto ordinario, a decorrere dall’anno 2027, una compartecipazione del 5 per cento al gettito dell’imposta sugli apparecchi e congegni di gioco di cui all’articolo 39, comma 13, del decreto legge 30 settembre 2003, n. 269, riferibile al territorio regionale.
2. Le modalità di attribuzione alle regioni a statuto ordinario del gettito della compartecipazione di cui al comma 1 sono stabilite con decreto del Ministero dell’Economia e delle Finanze, d’intesa con la Conferenza Stato-Regioni, da adottarsi entro il termine del 30 giugno 2026.

**Relazione**

La pratica dei giochi d’azzardo, e le conseguenti condizioni patologiche della ludopatia o “disturbo da gioco d’azzardo” (come definito dal D.L. 87/2018), hanno raggiunto un livello tale da indurre il legislatore nazionale e quello regionale ad emanare interventi normativi di natura preventiva, anche a contenuto finanziario, diretti a contrastare l’espansione di tale fenomeno.

Alla base degli interventi finanziari, vi è anche la considerazione dei potenziali risparmi di spesa sanitaria conseguenti ad una riduzione dei soggetti affetti da tale patologia e quindi dei conseguenti minori costi sociali. Inoltre, il prelievo sul gioco d’azzardo, come quello su altre attività potenzialmente dannose quali i consumi di alcol e tabacco, si possono considerare “ticket preventivi”, rispetto alle prestazioni sanitarie cui potrebbero essere soggetti coloro che ne fanno uso.

In quest’ottica appare opportuno riconoscere il ruolo primario delle Regioni, nell’ambito delle proprie competenze di materia sanitaria e sociale, nell’intervento di prevenzione e cura delle conseguenze del gioco d’azzardo patologico. La correlazione esistente tra i soggetti passivi dell’entrata e quelli potenzialmente beneficiari della spesa, infatti, come sostenuto da consolidata dottrina, suggerisce dal punto di vista dell’efficienza l’attribuzione a livello decentrato (regionale) tale tipologia di prelievo, in quanto basato sul cd. principio del “beneficio”.

In tal modo le Regioni, oltre che poter rafforzare gli interventi diretti nel campo della ludopatia, potrebbero beneficiare del prelievo su consumi “non meritevoli” (come appunto quello sui giochi) finanziando maggiormente altri “meritevoli” di propria competenza, come sanità, sociale, formazione, ecc.

La presente proposta normativa, attraverso l’istituzione di una compartecipazione regionale all’imposta sugli apparecchi e congegni di gioco, ha lo scopo di stabilizzare e rendere più congrue le risorse impiegabili in materia di contrasto alla ludopatia, o in altri ambiti di natura sanitaria e sociale, senza tuttavia configurare un formale vincolo di destinazione, vietato dall’articolo 119 della Costituzione.

L’importo complessivo della compartecipazione regionale assommerebbe, sulla base dei gettiti medi previsti dallo Stato per gli anni 2024-2026, a **294 milioni di euro**. Di seguito si riporta una serie storica dei tributi statali in materia di giochi e, con riferimento all’imposta oggetto di proposta di compartecipazione regionale, le previsioni di bilancio dello Stato 2024-2026 con stima della compartecipazione.



**Entrate tributarie statali sui giochi: competenza giuridica (milioni di euro)**

	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022
Provento del lotto*	5.664	5.232	6.810	6.222	6.090	6.364	6.792	7.794	7.153	7.568	7.624	5.948	7.722	7.207
Proventi delle attività di gioco	1.100	1.019	703	571	452	395	338	270	253	274	316	233	300	399
Lotterie istantanee**	1.653	1.538	1.326	1.416										
Apparecchi e congegni di gioco (D.L. 269/2003 art.39,c.13)	2.945	3.577	3.813	3.867	4.147	4.262	4.115	5.557	5.806	5.864	6.591	3.208	3.043	5.620
<b>Totale</b>	<b>11.362</b>	<b>11.366</b>	<b>12.652</b>	<b>12.076</b>	<b>10.689</b>	<b>11.021</b>	<b>11.245</b>	<b>13.621</b>	<b>13.212</b>	<b>13.706</b>	<b>14.532</b>	<b>9.389</b>	<b>11.065</b>	<b>13.226</b>

Fonte: Ministero dell'Economia e delle Finanze, Dipartimento delle Finanze, Direzione Studi e Ricerche Economico-Fiscali.

**Imposta erariale sugli apparecchi da gioco: previsioni di competenza 2024-2026 (milioni di euro)**

	2024	2025	2026	Media
Gettito ordinario	5.813	5.890	5.958	5.887
Ipotesi di compartecipazione regionale 5%	291	295	298	294

Fonte: Legge di Bilancio dello Stato 2024-2026.

Capitoli di entrata n. 1821\* Prelievo erariale dovuto ai sensi del decreto legge 30 settembre 2003, n. 269, sugli apparecchi e congegni di gioco, di cui all'art. 110, comma 6, del regio decreto n. 773 del 1931\*