

**COMMISSIONI CONGIUNTE BILANCIO
SENATO DELLA REPUBBLICA
CAMERA DEI DEPUTATI**

Disegno di Legge di Bilancio 2020

La Federazione intende portare all'attenzione delle Commissioni congiunte Bilancio del Senato e della Camera dei Deputati, alcune considerazioni in merito alle misure contenute nel Disegno di Legge di Bilancio 2020.

Il giudizio complessivo della Federazione sugli **ulteriori interventi** inseriti nella norma e a carico del settore del Gioco Legale è critico perché le misure ivi previste sono, in continuità con le politiche portate avanti negli anni passati, finalizzate esclusivamente a reperire le coperture necessarie alla Legge di Bilancio omettendo completamente interventi tesi a definire un organico, efficace, sostenibile e bilanciato riordino del settore.

Occorre un profondo cambio di passo e di visione che traguardi gli interventi urgenti in una visione prospettica, di medio-lungo termine.

Del resto, l'attenzione a mutare l'orientamento verso un continuo utilizzo della leva fiscale nel settore è stata chiaramente evidenziata dallo stesso Ufficio Parlamentare di Bilancio che nel Rapporto *"La fiscalità nel settore dei giochi" di maggio 2018 ha ben sottolineato 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."

Il settore italiano del Gioco Legale di Stato è il più tassato in Europa se confrontato con una tassazione pari al 22% della Germania, al 25% del Regno Unito, al 38% della Spagna.

L'intero settore industriale non può sostenere una pressione fiscale di tale portata, che peraltro incide marcatamente importanti comparti della filiera industriale ed 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; sono, inoltre, elevati i rischi di contenziosi.

1. IL SETTORE DEL GIOCO LEGALE IN ITALIA

Il settore del gioco legale in Italia è regolato da leggi dello Stato che accordano l'uso della riserva di legge a soggetti privati attraverso concessioni. I privati sottoscrivono con lo Stato convenzioni definite, dettagliate e pluriennali per ogni ambito dell'offerta relativa alla raccolta dei giochi.

Negli ultimi anni il settore in Italia ha mostrato una crescita significativa, risultato di un percorso virtuoso di emersione avviato dal 2003, con l'obiettivo di garantire e salvaguardare la pubblica sicurezza, contrastando il gioco illegale e clandestino, attraverso un'azione normativa volta a canalizzare la domanda di gioco su un percorso legale con:

- ✓ l'introduzione di nuove forme di gioco maggiormente regolamentate e controllate, a tutela del cittadino giocatore,
- ✓ l'espansione delle reti di vendita del gioco legale finalizzata a garantire la capillare copertura dell'intero territorio nazionale, potenziando l'offerta di gioco dello Stato.

Nel 2006, rispetto al gioco illegale, si stimava che per 200.000 apparecchi da gioco collegati al sistema informatico (Amusement With Price - AWP - o New Slot) ne corrispondessero almeno altrettanti illegali. Tra il 2008 e il 2011, l'intervento normativo è stato ancora indirizzato all'emersione del gioco clandestino.

Dal 2003 ad oggi, quindi, l'esigenza primaria perseguita dal legislatore nazionale è stata quella di tutela della pubblica sicurezza intercettando la domanda di gioco, comunque esistente e crescente, attraverso circuiti legali capaci di offrire prodotti sicuri e controllati a garanzia della pubblica fede e, anche, della salute dei cittadini.

Questo percorso virtuoso ha spostato la domanda di gioco dall'illegale al legale ed ha fatto emergere un settore con un bacino occupazionale di oltre 150.000 addetti comprensivo di una rete di vendita di circa 100.000 pubblici esercizi che, grazie ai ricavi da gioco, riescono a mantenere una sufficiente economicità di gestione.

Nel mercato italiano operano oggi oltre 300 concessionari dello Stato (11 per gli apparecchi da intrattenimento, 77 per i giochi on line, 111 per le scommesse, 124 per il bingo) e le principali società concessionarie hanno investito nel corso degli ultimi dieci anni molti miliardi di euro, sia per l'aggiudicazione delle gare, che per dotare il settore di tecnologie moderne ed efficienti, finalizzate ad assicurare controlli efficaci e garantire alti livelli di sicurezza ai cittadini. Il sistema ha attratto importanti società finanziarie internazionali che hanno investito in Italia rilevanti risorse nel settore del

gioco, confidando in una stabilità regolamentare e fiscale che consentisse una corretta valorizzazione dell'investimento.

Oggi, tale obiettivo risulta largamente compromesso, con negativi riflessi non solo sul settore, ma anche sull'affidabilità del Paese.

Il settore raccoglie, per conto dello Stato, entrate erariali per quasi 11 miliardi di euro (stima di chiusura 2019) grazie a leggi che hanno saputo intercettare una domanda di gioco prima sommersa e non controllata. Nel 2003 la Guardia di Finanza, come riferito alla Commissione Finanze del Senato, stimava la presenza di oltre 600.000 videopoker totalmente illegali.

L'ampliamento dell'offerta, in **assenza di quadro regolatorio omogeneo**, ha però prodotto un evidente effetto negativo, soprattutto sul piano della percezione sociale. Proprio per questo, già nel 2013 molti concessionari avevano proposto un piano di riforma del settore imperniato su di un'importante riduzione dell'offerta e su di una stringente definizione dei requisiti organizzativi e professionali necessari per svolgere ogni attività legata alla raccolta di gioco pubblico.

La **delega fiscale del 2015** conteneva in buona parte questi elementi e il voto unanime del parlamento, lasciava presagire che la consapevolezza delle forze politiche e di governo potesse andare nella direzione di riformare il mercato del gioco pubblico, canalizzando in sicurezza la crescente domanda, preservando gli interessi erariali dello Stato e quelli imprenditoriali del settore.

Le medesime aspettative erano state poste nell'**intesa siglata nella Conferenza Stato** del 2017, frutto di due anni di lavoro e mai resa operativa.

Ad oggi, nonostante i ripetuti annunci e le previsioni inserite nelle pieghe delle normative e delle Leggi di Bilancio, non è stato ancora affrontato il nodo della Riforma

di Settore e in assenza di una chiara ed omogenea regolamentazione di settore, le tematiche sul gioco sono divenute elementi di continuo contrasto, politico e mediatico: lo Stato è arretrato rispetto al suo ruolo di garante del mercato e in tal modo le leggi dello Stato sono state superate e scavalcate da leggi regionali e da regolamenti comunali che hanno disordinatamente sostituito nei fatti la definizione degli ambiti territoriali e delle modalità di raccolta del gioco pubblico.

Mentre ciò accadeva e continua ad accadere, si è registrato un continuo inasprimento fiscale che ha colpito tutti gli attori della filiera.

2. GLI EFFETTI SUL SETTORE

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 forti impatti sulla filiera del Gioco:

- la pressione fiscale è diventata insostenibile: oltre a ridurre fortemente la marginalità delle imprese, sta portando alla scomparsa di migliaia di piccole aziende con le relative ricadute sociali e occupazionali. Proprio per questo, le componenti sindacali hanno richiesto e sollecitato l'apertura di un Tavolo di crisi al Mise e al Ministero del Lavoro;
- l'Italia ha una pressione fiscale sugli ADI, la parte più rilevante del mercato, quasi tripla rispetto al Regno Unito e doppia rispetto alla Spagna. Dall'inizio della concessione degli Apparecchi da Intrattenimento, nel 2013, sono intervenuti nove consecutivi aumenti fiscali che oggi portano l'aliquota sui ricavi degli Apparecchi da Intrattenimento al 71,87% per le AWP e al 67,82% per le VLT;

- le Leggi Regionali hanno già avuto un effetto espulsivo a causa del «distanziometro» e, in prospettiva, con le scadenze delle concessioni, in quasi tutte le regioni sarà estremamente difficile installare ADI;
- gli orari imposti dai Comuni, sono incompatibili con lo svolgimento di un'attività commerciale, con impatti negativi anche sull'occupazione;
- il divieto totale di pubblicità, caso unico in Europa, impedisce una anche minima attività di comunicazione fondamentale, invece, per indirizzare il Cittadino verso il gioco legale;
- il risultato di una «non-politica» del settore si traduce già oggi in un ritorno all'illegalità e in un calo dell'occupazione.

3. I PROVVEDIMENTI IN LEGGE DI BILANCIO: PRIME CONSIDERAZIONI

I provvedimenti inseriti in Legge di Bilancio si sommano agli inasprimenti fiscali introdotti nel decreto-legge n. 124 del 2019, recante disposizioni urgenti in materia fiscale e per esigenze indifferibili.

Relativamente all'art. 92 "Concessione per il gioco mediante apparecchi da intrattenimento" la Federazione ritiene che ci siano evidenti vincoli all'applicabilità della norma dal momento che la mancata attuazione di una Riforma di settore, capace anche di riequilibrare, allineare e uniformare le normative regionali, non risolve le problematiche territoriali e gli effetti espulsivi del gioco legale. Pare, dunque, del tutto evidente l'impossibilità da parte degli operatori del settore di programmare nuovi ed ulteriori investimenti non produttivi.

Relativamente all'art. 93 " Incremento del prelievo sulle vincite", oltre ad essere un provvedimento tecnicamente non attuabile, così come oggi formulato, andrebbe a

penalizzare fortemente i giocatori in quanto inciderebbe su tutte le vincite, anche quelle di pochi euro, spostando così l'attenzione dell'intera massa dei giocatori verso forme di gioco illegale più "remunerative".

In conclusione, ancora una volta, né il D.L. Fiscale, né il DDL Bilancio affrontano il tema più rilevante di cui da anni si discute senza ancora una soluzione, e cioè l'attesa ed indispensabile Riforma del settore, ma continuano ad introdurre aumenti fiscali che incideranno gravemente, se confermati, su imprese e consumatori.

E', invece, assolutamente urgente, come questa Federazione ha più volte ribadito alle Istituzioni e al Governo, varare rapidamente una **Riforma del Settore sostenibile, organica, armonica ed equilibrata, per i Cittadini-Giocatori, per lo Stato, per i Territori, per i Lavoratori e per l'Industria** alla quale è stato affidato in questi anni attraverso il sistema concessorio statale, il ruolo importantissimo di presidio e tutela della legalità.

E' necessario rendere **stabile** il **quadro normativo e fiscale** entro il quale l'Industria possa definire i propri investimenti e le proprie azioni di sviluppo, nell'ambito quindi di una cornice di **regole** di riferimento **chiare, determinate e certe**.

Riforma organica, armonica, equilibrata e socialmente sostenibile significa risolvere la questione territoriale, ripartendo dai contenuti dell'intesa siglata nella Conferenza Stato – Regioni il 7 settembre 2017 che accanto alla valenza politica costituisce un vero e proprio impegno vincolante finalizzato, nell'ottica della applicazione del principio della corretta e leale collaborazione tra le Istituzioni Pubbliche, ad armonizzare le disposizioni normative statali e regionali con l'obiettivo comune di provvedere, nel rispetto del necessario bilanciamento tra di essi, a garantire l'efficace tutela della pubblica sicurezza da parte dello Stato e della salute dei cittadini da parte delle Regioni, delle Province Autonome e degli Enti Locali senza che la tutela dell'uno prevalga o indebolisca irragionevolmente e sproporzionatamente l'altro.

Sistema Gioco Italia è la **Federazione di Confindustria** che rappresenta la **filiera dell'industria del gioco e dell'intrattenimento**. Nata a luglio 2011 all'interno di Confindustria Servizi Innovativi e Tecnologici, la Federazione che, 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.