

 Il personaggio

Parrini: ecco come ho creato il Provincellum

MILANO Tra le proposte in campo per cambiare l'Italicum (legge elettorale che, mai usata, si vuole già mettere in soffitta) una in particolare piace ai renziani. E' chiamata Provincellum, perché al sistema per le (ex) Province si ispira, e nasce da un'idea di Dario Parrini, deputato, renziano, toscano, segretario regionale del Pd. Parrini è già autore del Toscanellum, legge elettorale toscana che, con premio di maggioranza e doppio turno, è stata precursore dell'Italicum. E se la sua ultima creatura, il Provincellum, piace alla maggioranza dem è perché mantiene questi capisaldi: «Il premio e il ballottaggio, per avere una maggioranza di governo chiara e solida», spiega il padre della proposta. Il comandamento renziano «il giorno dopo il voto si sa chi governa» è rispettato. Ma c'è una differenza sostanziale: l'Italicum prevede 100 collegi da, in media, sei eletti ciascuno; il Provincellum 618 collegi che eleggono un deputato ciascuno, dove ogni lista

presenta un solo candidato (simile all'uninomiale). Per Parrini, un salto di qualità: «Niente preferenze, che generano una distorta competizione dentro i partiti, né capilista bloccati, né candidature multiple». Certo, non è il Mattarellum riveduto e corretto che chiede la minoranza del Pd e che Parrini bocchia: «In un sistema tripolare, disegna un Parlamento senza maggioranza». Però i collegi del Provincellum potrebbero piacere, suggerisce, alla sinistra pd: «C'è un rapporto stretto tra eletti ed elettori, che, in collegi piccoli, conoscono i candidati a vista». Il premier, domenica, ha detto: «Faremo una nostra proposta». Sarà il Provincellum? «Non ne ho parlato con Renzi — racconta Parrini —, è stata una mia idea. Se si vuole cambiare la legge bisogna migliorarla. E sicuramente questo sarebbe un passo avanti». Ma non sarà facile trovare una maggioranza in Parlamento prima del referendum: «Per cambiare il Porcellum ci abbiamo messo dieci anni...».

Renato Benedetto

© RIPRODUZIONE RISERVATA

