

le **i**nchieste del Mattino

Il paradosso

Scommesse, lo Stato fa il gioco delle 3 carte

**Slot, il gioco delle tre carte
Lo Stato incassa e vieta**

Gettito 2016 in crescita. Sindaci e gestori: no alla stretta

I dubbi

Nella legge di Bilancio gli introiti previsti in aumento. Ma non c'è un vero piano

Campania

È la regione con il record di punti vendita per le sole scommesse: ben 2700

Da un lato annuncia il taglio di slot e videopoker, dall'altro prevede incassi in aumento

Oscar Giannino

In Italia lo Stato gioca da anni due parti in commedia sul palcoscenico del gioco d'azzardo legale, che costituisce indiscutibilmente una delle entrate più cospicue nelle sue casse.

Da una parte, da tempo, ha esteso a sempre nuove forme il gioco legale, con l'obiettivo dichiarato di sottrarlo alle reti criminali e al «nero», con una strategia raffinata di un basso prelievo sulle nuove forme via via sempre più digitali da far entrare nel recinto del «legale», rispetto al massiccio prelievo riservato ai «vecchi» giochi, come il Lotto, Enalotto e pronostici calcistici. Con bruschi innalzamenti poi dell'aliquota, dopo aver «attirato» i giocatori.

Dall'altra però, di fronte al dato eclatante delle scommesse degli italiani e alla consapevolezza crescente delle conseguenze negative della ludopatia in primis per chi ha redditi bassi e bassissimi, lo Stato promette centralmente interventi organici di riduzione del

fenomeno, via via rinviati nel tempo, mentre a livello di Comuni sono ormai circa 500 quelli che hanno emanato per conto loro ordinanze restrittive. Con il recente fenomeno di tabaccai che le impugnano davanti al giudice amministrativo e anche per danno erariale alla Corte dei Conti, come avvenuto a Bergamo. Purtroppo non è eccessivo dire che lo Stato su questo tema mostra di giocare anch'esso: gli piace il gioco delle tre carte.

Che la contraddizione sia evidente, lo dimostra un fatto incontestabile. Anche per il 2017 in legge di bilancio il contributo di entrate dal settore dei giochi pubblici è previsto in crescita sul 2016. Sono indicati incassi per 5935 milioni di euro, rispetto ai 5674 che erano contemplati in questo 2016. Ed è la sola voce relativa alle slot e alla videolotteries, a cui occorre sommare 284 milioni da altre lotterie, e dai quasi 8 miliardi previsti giocati al Lotto, sottratte le vincite che si determineranno, in media rispetto agli anni precedenti allo Stato entreranno un altro paio di miliardi. Le entrate erariali complessive da giochi sono state di 8,8 miliardi nel 2015, rispetto a 8,2 nel 2014. Come ve-

dete, una cifra imponente. Perché imponente è il gioco legale in Italia.

Il sistema italiano dei giochi pubblici con vincita in denaro nel 2015 ha registrato una raccolta di quasi 88 miliardi di euro, pagando vincite ai giocatori per 70,98 miliardi e garantendo entrate erariali per 8,86 miliardi. La restante quota, circa 7,8 miliardi di euro, remunera tutte le imprese attive nell'offerta di gioco (concessionari, distributori, punti vendita, e via continuando). La raccolta era di 61 miliardi nel 2010: in un paese che dal 2008 ha visto la discesa del 12% del reddito procapite, il gioco legale è salito a un tasso del 7.4% l'anno. E ad esso si somma ancora una vasta attività di gioco illegale, cautelarmente stimata in circa 25 miliardi di euro dal Libro Bianco a cura dell'associazione nazionale concessionari, pubblicato la scorsa primavera. La



Campania è la regione che detiene il maggior numero di punti vendita nella rete di raccolta scommesse, ben 2.760, pari a circa il 20% della distribuzione nazionale. Una scommessa su cinque in Italia è effettuata in Campania. Che precede la Lombardia, con 1.708 punti vendita, la Sicilia con 1.627, poi il Lazio con 1.515.

Stiamo parlando di un comparto articolato in due distinti canali di distribuzione: la rete fisica di vendita, costituita da quasi 100.000 punti distribuiti sul territorio, e il canale online (con circa 350 operatori legali). La rete fisica comprende punti vendita specializzati e non specializzati. I primi sono circa 8.500, distinti per concessione in negozi di scommesse, sale giochi e sale bingo, con regolamentazione ad hoc per gli apparecchi di videolottery. Quelli non specializzati sono, invece, esercizi in cui il gioco è attività accessoria: circa 85.000 punti vendita di cui 69mila sono tabaccai o bar. Sommando anche chi lavora su hardware, software e manutenzione, il settore impatta su circa 150.000 imprese con un numero di addetti che ha superato le 200.000 unità (20.000 direttamente nel gioco, 180.000 nell'indotto).

La regolazione e le scadenze concessorie sono una materia molto complessa, occorrebbero pagine e pagine per anche solo sintetizzarne i dettagli. Il punto è che dai tempi del governo Monti, nel 2012, è preannunciato a breve un intervento organico sull'intero settore, ma alla fine ogni volta si rinvia. L'ultima novità è la proposta gene-

rale presentata dal governo 2 settimane fa alla Conferenza Unificata Stato-Regioni, tuttavia non è contemplata nella manovra finanziaria 2017. E' una proposta che spacca in due il comparto, perché colpirebbe duramente le slot di bar e tabaccai, ma non le grandi sale dei concessionari e le VLT. Si tratterebbe infatti di ridurre le slot di un buon 33% rispetto a quelle oggi attive, di almeno 114.000 unità da bar e tabacchi (oggi ve ne sono installate circa 221.000) e 19.000 circa dai generalisti secondari. Concentrandole in 10.000 sale scommesse, 3.000 sale Vlt e Bingo, e 5mila nuove sale gioco. La riduzione delle slot sarebbe attuata attraverso l'imposizione di una superficie minima di area di somministrazione per i bar e di area di vendita per le tabaccherie. Nello specifico, 40 metri quadri per i bar e 30 per le tabaccherie.

Ma la protesta è generale. I tabaccai si vedono colpiti duramente quando già hanno dovuto sostituire in anni recenti le vecchie slot con nuove macchine a diverso standard, e accusano il governo di collusione con i grandi concessionari e le multinazionali del settore. Alcune parti politiche, e minoranze in ogni partito, vogliono misure più dure e generali. I sindacati si vedono strappare le competenze sui piccoli esercenti, e spuntare le armi per le loro ordinanze che impongono distanze minime da scuole e superfici urbane per i minori. E l'intero settore accusa il governo di continuare a preparare piani senza una visione davvero coerente di dove voglia andare a parare.

In tutto questo, la contraddizione riguarda non solo lo Stato, ma gli italiani. Poiché circa 30 milioni tra loro hanno giocato almeno una volta nell'ultimo anno, significa che ogni giocatore ha perso in media 570 euro. Che cosa davvero li spinga a farlo è razionalmente incomprensibile. Tenendo presente che ancora oggi non si dice affatto con chiarezza al giocatore quali siano le bassissime probabilità reali di vincita, diverse ovviamente per tipo di gioco. Dal 10 novembre è attiva la lotteria istantanea n. 54, definita "100X". E' una lotteria di fascia alta, il prezzo del tagliando è di 20 €, quindi il payout è "elevato", restituisce ai giocatori l'83,91% della raccolta totale. Sul retro del biglietto c'è però scritto che la probabilità di vincere un premio di fascia media, da 1.000 a 10.000 €, è di un biglietto ogni 763. In questo modo uno crede di poter vincere 10mila euro ogni 763 biglietti. Non è così: quella è la media su tutte le vincite da mille euro in su, il premio di 10mila euro è pari non a un biglietto su 763, ma a uno su 1.776.000. Com'è indicato sul sito di chi gestisce la lotteria, ma non sul biglietto. Eppure gli italiani giocano, giocano... e lo Stato Giano di fronte con una faccia incassa, con l'altra fa le prediche.