

Gratta gratta ma vince sempre lo Stato: l'affare delle lotterie

Il trucco c'è ma non si vede: tra le probabilità di vittoria c'è quella di eguagliare la puntata

12%

L'aliquota che dal primo ottobre viene applicata a chi si aggiudica una somma oltre i 500 euro

A giugno la manovra-bis ha previsto di raddoppiare la tassa sulla fortuna che era al 6%. L'erario stima di incassare nei prossimi tre anni oltre 322 milioni

La dea bendata

Il gioco d'azzardo si spostando dalle sale giochi alle app per smartphone e tablet

» PATRIZIA DE RUBERTIS

La chiamano la “tassa sulla fortuna” ma, per uno strano gioco di traduzioni, l'*impôt sur la fortune* francese (l'imposta sul patrimonio dei contribuenti più ricchi) non c'entra niente con quella che dal primo ottobre si sono visti raddoppiare i fortunati vincitori dei tanti giochi legali che spopolano in Italia. Che, del resto, secondo lo Stato più che danarosi, sono solo facili polli da spennare. Basta pensare che i giocatori abituali, quelli che partecipano a un gioco in denaro almeno una volta a settimana sono circa 30 milioni. Ed è grazie a loro che nei prossimi tre anni entreranno nelle casse dell'erario 322 milioni di euro. Mentre, dal 2017 al 2019, le maggiori imposizioni sui giochi dovrebbero garantire oltre 1 miliardo di euro.

LA MAZZATA è stata prevista dalla manovra-bis varata a giugno che ha previsto un prelievo del 12% (fino a 10 giorni fa l'aliquota era al 6%) sulla parte di vincita eccedente i 500 euro del Gratta&Vinci, il SuperEnalotto, il Win for Life e le vincite realizzate con le videolottery. Restano esclusi dalla tas-

sazione, come è stato finora, la Lotteria Italia, le scommesse, il poker e i casinò online, il bingo e le altre slot machine, anche se per queste ultime la vincita non può mai superare i 100 euro. La legge ha effetto anche sul Lotto, la cui tassazione però è salita solo fino all'8%. Insomma, un facile Bancomat statale quello sui giochi d'azzardo legali, proprio come già accaduto con la casa. I numeri lo confermano: l'operazione è finalizzata ad aumentare le entrate del settore, visto che nel 2016 i giochi hanno fatto incassare allo Stato 10,5 miliardi di euro (+20% sull'anno precedente, somma che arriva a 11,3 miliardi di euro con le una tantum). Tanto che, secondo un'analisi del Servizio Bilancio della Camera, con l'aumento delle aliquote si può prevedere, a partire dal 2018, un aumento di gettito pari a 143 milioni annui, di cui 48 milioni di euro per il Lotto e 95 milioni di euro per gli altri giochi. Ma tutto il settore, ha calcolato “Lose for life” (un progetto di *Avviso Pubblico* e *Altraeconomia*), ha fatto raggiungere all'Italia una raccolta (intesa come il numero delle giocate registrate in un anno) di 96 miliardi di euro tra l'insieme delle puntate effettuate in tutti i giochi, calcolando che slot da intrattenimento e videolottery da sole raccolgono il 51% del totale.

Lo Stato insomma è l'unico che continua a puntare su un settore sapendo sempre di vincere, al contrario di quanto accade ai giocatori che – spiegò nel maggio del 1997 l'allora

ministro delle Finanze Vincenzo Visco per giustificare il boom che si era registrato con i Gratta e Vinci – “è psicologicamente convinto di essere il protagonista esclusivo e, in base ai messaggi pubblicitari che ha recepito, sa di avere un'elevata probabilità di vincita con il premio che gli sarà pagato subito”. Una sorta di ammaestramento per far credere qualcosa di non realistico. “A ben vedere i numeri, l'unica cosa seria da fare sarebbe non giocare affatto, perché la maggior parte delle probabilità di vincere il premio massimo sono a favore del banco, come in tutti i giochi d'azzardo”, sottolinea Riccardo Quintili, direttore del *Salvagente*. Che aggiunge: “Chi troverebbe attraente incassare la stessa cifra investita? Eppure tra le probabilità di vincita che Lottomatica pubblica sul retro dei biglietti (lo fa da settembre 2015, ndr) fa rientrare anche quelle di eguagliare la puntata. Scommettere 2 euro, ad esempio, e vincere la stessa cifra – non è percepito come un risultato positivo, ma avrà probabilmente l'effetto di farci giocare ancora, reimpiegando subito quella esigua vincita nell'acquisto di un altro biglietto”. I trucchi, perché di questo si può parlare come spiegano tutti i centri che curano la ludopatia, sono chiari: sfruttare il meccanismo della vincita sfiorata o del mancato per poco diversificando le probabilità di vittoria.

E LE SLOT MACHINE? Dopo 18 mesi di braccio di ferro, Stato e



Regioni hanno raggiunto un accordo per arrivare all'obiettivo di dimezzare le sale giochi nel giro di 3 anni. Intanto entro il 30 aprile 2018 dovrebbero essere rottamate 142.600 slot da alberghi, ristoranti, edicole, lidi, bar e tabacchi su un totale di 407mila ora in circolazione. Mai contenuti dell'Intesa raggiunta dalla Conferenza Unificata tra Stato, Regioni e Province lo scorso 7 settembre, prevista dalla legge di Stabilità, dovranno essere tradotti dal ministero dell'Economia in un apposito decreto entro il prossimo 31 ottobre. Intanto allo stesso tempo è stato dato il via libera alla prima lotteria istantanea di Stato (si sposta cioè il gioco dagli esercizi reali all'online, perché consente di giocare solo attraverso gli smartphone o apparati mobili compatibili). E, puntano il dito le associazioni di categoria, potranno aprire anche dei mini-casinò. Ma se Stato e Regioni esultano per l'accordo sul riordino dell'offerta di gioco, Assotabaccai e Assogioco Confesercenti, oltre alla Consulta nazionale antiusura, criticano l'intesa.

© RIPRODUZIONE RISERVATA



INUMERI

95 mld

La raccolta complessiva dell'industria del gioco nel 2016 a fronte di 18,5 miliardi spesi dagli italiani (dati elaborati da Agipronews)

35%

La percentuale di riduzione delle slot machine nei prossimi tre anni. Passeranno da 407mila a 265mila

143 mln

Secondo il Servizio Bilancio della Camera è l'incremento del gettito dal 2018 grazie all'aumento delle aliquote