

MEMORIA AS.TRO

NELL'AMBITO DELL'ESAME DELL'ATTO DEL GOVERNO N.116

*“SCHEMA DI DECRETO LEGISLATIVO RECANTE DISPOSIZIONI IN
MATERIA DI RIORDINO DEL SETTORE DEI GIOCHI, A PARTIRE DA
QUELLI A DISTANZA”*

* * *

6[^] COMMISSIONE FINANZE
CAMERA DEI DEPUTATI

13 FEBBRAIO 2024

Roma, 13 febbraio 2024

Onorevoli membri della Commissione,

innanzitutto, grazie per l'opportunità che ci viene offerta di sottoporre alla Vostra attenzione le considerazioni di questa Associazione sul cosiddetto riordino degli assetti regolamentari del gioco pubblico da remoto.

Il decreto attuativo della Delega fiscale che siamo a commentare è già stato oggetto di valutazione nelle precedenti sedi di confronto. Per economia di tempo si tralasciano le pur importanti considerazioni relative alla particolare onerosità dei costi di partecipazione alla gara per l'affidamento in concessione del gioco pubblico da remoto, senza pari in Europa, ed agli impatti sulle aziende italiane, piccole e medie, presenti nel settore, destinate a concludere la loro esperienza con conseguente riduzione degli occupati e dei redditi delle rispettive famiglie.

C'è evidentemente un problema di sostenibilità economica legato all'insieme degli oneri derivanti dalle nuove regole di gara, relativi non solo al costo della licenza ma anche, ad esempio, del canone di concessione, all'adeguamento dei sistemi alle innovazioni tecniche introdotte e ai costi di comunicazione.

Tale eccessiva onerosità non può giustificarsi con le esigenze di gettito che, come abbiamo più volte dimostrato, possano essere soddisfatte con soluzioni alternative, meno incidenti sull'investimento iniziale.

È stata fatta una scelta orientata verso un mercato concentrato e tendenzialmente costituito da aziende di dimensioni più importanti, che determinerà inevitabilmente dei contraccolpi a livello occupazionale a causa dell'espulsione da questo mercato delle aziende di piccole e medie dimensioni, prevalentemente italiane, entrate nel settore negli ultimi anni con investimenti anche importanti ed in via di consolidamento della propria posizione.

Il decreto, peraltro, interviene anche sui modelli distributivi consolidatisi in questi anni e sinora riconosciuti dalla vigente regolazione.

Nel tempo, infatti, si sono affermati un modello basato sulla diffusione dell'offerta di gioco mediante strumenti collegati e derivati dalle tecnologie dei concessionari, le cosiddette *skin* ed un altro basato sulla convergenza tra canale fisico ed online attraverso le attività consentite ai cosiddetti "punti vendita ricariche" in materie accessorie all'offerta di gioco, vietata in tali sedi, come la ricarica dei conti di gioco, l'assistenza per la sottoscrizione dei contratti e la movimentazione dei conti.

Entrambi questi modelli, che hanno favorito negli ultimi anni una notevole riduzione del gioco illegale, nonché garantito redditività a soggetti appositamente costituiti o impegnati prioritariamente in altre attività, escono cancellati (il modello *skin*) o fortemente ridimensionati (il modello *pvr*) dalle nuove regole.

La riflessione fondamentale su queste scelte non può che riguardare le ragioni che ne sono alla base. La forte preoccupazione, cioè, che attraverso questi canali ritrovino spazio fertile fenomeni di illegalità nell'intermediazione dell'offerta di gioco e/o nel riciclaggio di capitali.

Non vorremmo che un approccio del genere dimenticasse quali e quanti strumenti di controllo la tecnologia dei concessionari e di SOGEI mette a disposizione per intercettare comportamenti anomali in un settore in cui le transazioni sono tutte tracciate, per cui l'operatore illegale ha più facilità ad esercitare la propria attività al di fuori dei circuiti controllati, come fanno i soggetti che offrono gioco per conto di bookmakers privi di concessione ovvero costituendosi in centri trasmissione dati.

E sono proprio queste le realtà su cui più frequentemente le forze dell'ordine ed i dipendenti di ADM sono chiamati ad intervenire, con alterne fortune, ma nell'evidenza che i comportamenti opachi si collocano laddove è assente o meno presente la tracciabilità delle transazioni finanziarie.

Non si vuole negare la necessità di controlli stringenti sui modelli distributivi descritti, ma si ritiene che un modello che preveda un numero limitato di *skin* per ogni concessione, anche a titolo oneroso, non avrebbe sollevato quei rischi che l'eccessivo ricorso allo strumento nel passato ha fatto presupporre, evitando il possibile riversamento sul gioco illegale e senza effetti negativi sul gettito previsto dalla futura gara.

Analogamente, per il modello distributivo basato sui cosiddetti pvr, appare di tutta evidenza che i concessionari di riferimento hanno tutti gli strumenti per verificare e segnalare operazioni anomale, sia sotto il profilo di comportamenti illegali che di pericolosità sociale legate a forme di dipendenza.

La norma prevede il divieto di prelevamenti dal conto e la limitazione dell'uso del contante anche per le ricariche a 100 euro settimanali per cliente.

Probabilmente non serve ribadire che le transazioni sui conti di gioco sono tutte tracciate e, quindi, rilevabili anche con riferimento a fenomeni di intermediazione (conti fittizi utilizzati per giocare o riciclare). E, conseguentemente, che è più semplice per l'operatore illegale muoversi al di fuori dei percorsi tracciati.

Né serve sottolineare che è presumibile che una percentuale, potenzialmente importante, degli esercizi espulsi dal circuito regolare andrà ad accrescere l'area illegale. Questo fenomeno solo in minima parte verrebbe escluso dalla pur necessaria attuazione del divieto di pagamenti per attività di gioco "cross border".

Certo, appare stridente la contraddizione di una limitazione dell'uso del contante in un Paese in cui recentemente l'impiego del contante è stato elevato sino a 5.000 euro. Come appare contraddittoria una forte limitazione dell'uso del contante per una attività pienamente tracciata, che rischia di alimentare flussi illegali e incontrollabili.

Un ripensamento su tali aspetti sarebbe assai auspicabile ed eviterebbe l'espulsione di circa 20.000 esercizi dal settore, come previsto dal MEF nella relazione di accompagnamento al decreto.

A completamento di queste brevi considerazioni intendiamo sottoporre due ulteriori riflessioni.

Il contrasto alle dipendenze è un obiettivo prioritario dell'Associazione e delle aziende rappresentate e può essere perseguito non solo con la formazione degli operatori, terreno su cui questa Associazione è attiva da anni attraverso l'organizzazione di corsi destinati anche ad alcuni enti locali ed in particolare agli organi di tali enti deputati al controllo del territorio; l'obiettivo si persegue anche con l'utilizzo della molteplice serie di dati che i sistemi informatizzati istituzionali producono, e, soprattutto, con l'analisi degli stessi da parte degli operatori del gioco in sinergia con le competenti strutture sanitarie.

L'informazione è una potente leva per contrastare queste derive e non può essere limitata ad alcuni settori istituzionali, pur importanti.

L'informazione a disposizione delle associazioni di categoria è strumento per interventi calibrati ed efficaci.

Un accenno, infine, al fatto che l'approccio separato al riordino dei canali di offerta di gioco, fisico e da remoto, pur comprendendone le ragioni finanziarie, ha rappresentato un'occasione persa per la ridefinizione equilibrata delle regole di un settore industriale come quello di cui ci stiamo occupando.

Il mercato del gioco è in rapida e costante crescita; la raccolta (che, è bene precisarlo, rappresenta l'importo complessivo del giocato al lordo delle somme restituite ai giocatori a titolo di vincite e quindi non rappresenta la spesa dei giocatori che, per l'appunto, si ricava sottraendo le vincite alla raccolta) che nel 2017 era pari a 100 miliardi di euro (con una spesa per i giocatori di 19,1 miliardi di euro) e nel 2023 è stimata intorno ai 145 miliardi di euro (con una spesa per i giocatori di 20,8 miliardi di euro).

La percentuale di raccolta del canale online negli anni citati è passata dal 25% al 56% del totale; la corrispondente contribuzione al gettito erariale è passata dal 3 all'11%.

Questi dati ci dicono che il mercato del gioco è caratterizzato da un trend positivo e da un'elasticità di sostituzione elevata. Lo spostamento da un prodotto ad un altro avviene con rapidità e risponde a fattori molteplici e diversi.

Una oculata politica industriale non può basarsi su spinte di carattere emotivo che, come si è visto producono effetti anche contrari a quelli che si vorrebbero, ma deve analizzare proprio quei fattori di spostamento in un contesto complessivo ed unitario; il rischio che si corre altrimenti è quello di iniziative velleitarie che consegnano parte del mercato agli operatori illegali.