

**CORTE DEI CONTI: NEL 2019 LA MANCANZA DI MAGGIORI ENTRATE COMPENSATA DA GIOCHI, SLOT E SCOMMESSE (JAMMA – 03/09/2020)**

Nel 2019 il Bilancio dello Stato registra una riduzione del contributo assicurato dalle maggiori entrate. E' quanto certifica la Corte dei Conti. I giudici contabili rilevano che sul fronte delle entrate la riduzione del contributo assicurato dalle maggiori entrate alla copertura "è limitata (meno di 400 milioni in tutti gli anni di previsione)".


Ma si tratta di un risultato che è frutto di una ricomposizione interna ben più consistente. Il ridimensionamento del gettito atteso dalle nuove imposte su plastica, bevande e dal taglio operato sulle tax expenditure (rispetto al disegno iniziale) è stato compensato da un aumento delle entrate dal complesso sistema di tassazione dei giochi e dai proventi riconducibili alle concessioni degli stessi giochi.

Come già evidenziato " sono crescenti anche le entrate attese dai proventi da giochi e dal rinnovo delle concessioni. Si tratta, già dal primo anno, dell'8,6 per cento dei mezzi di copertura e rappresentano l'11,5 per cento nell'anno terminale".

Per oltre il 47 per cento delle risorse sono stati emanati i primi provvedimenti attuativi; in particolare, ci si riferisce all'attuazione del provvedimento relativo alla modifica della percentuale del prelievo sulla vincita dei giochi SuperEnalotto e Superstar, di cui al comma 734 (296,1 milioni in termini sia di SNF che di indebitamento netto).

Si tratta del provvedimento del Direttore dell'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli emanato il 21 febbraio, per la modifica della percentuale del prelievo sulla vincita dei giochi SuperEnalotto e Superstar destinata al fondo utilizzato per integrare il montepremi relativo alle vincite di quarta e quinta categoria dell'Enalotto di cui al comma 734; non era prevista una scadenza (policy Economia e finanze).

**SALE SCOMMESSE, SLOT, BINGO, ONLINE, SCOMMESSE VIRTUALI, GIOCO ILLEGALE, PUBBLICITÀ, POLITICA: RICERCA SULL'IMPATTO A**



## LIVELLO MONDIALE DEL LOCKDOWN SUL MERCATO DEI GIOCHI NEL PRIMO SEMESTRE 2020


(AGIMEG – 03/09/2020)

L'impatto del Covid-19 ha messo in ginocchio l'economia mondiale, non ultima quella legata al gioco che, a causa del lockdown seguito alla crisi sanitaria, ha di fatto impedito la raccolta di giochi e scommesse. Uno studio condotto dallo IAGR (International Association of Gaming Regulators) sull'impatto del coronavirus sull'industria del gioco d'azzardo a livello mondiale ha fatto emergere, nel primo semestre dell'anno, un calo delle entrate di oltre il 50% rispetto al periodo gennaio-giugno 2019, con cifre vicino al -100% nel periodo compreso tra marzo e giugno.

**GIOCO FISICO** – In particolare, l'impatto sul gioco fisico è stato drammatico, con un crollo del -97% per i casinò – percentuale analoga per gli apparecchi da intrattenimento al di fuori delle case da gioco – del -95% per il bingo, del -94% per le scommesse sportive. Numeri inevitabili, considerando la chiusura totale di casinò, sale slot e sale scommesse, unite al contemporaneo stop dei principali campionati sportivi. Più limitate le perdite delle lotterie – istantanee e non – che sono scese del -57%, ma che hanno potuto contare su una distribuzione non legata esclusivamente ad un negozio di gioco, ma ad attività al dettaglio rimaste aperte durante la pandemia nella maggior parte giurisdizioni.

**GIOCO ONLINE** – Diverso il discorso per quanto riguarda il gioco d'azzardo online. La spesa nei casinò via internet è rimasta stabile a livello globale, con metà delle giurisdizioni interpellate dallo IAGR che non riferiscono cambiamenti sostanziali. Per il bingo, 7 giurisdizioni su 10 non hanno segnalato cambiamenti sostanziali. Le scommesse online hanno registrato una sostanziale diminuzione nella metà delle giurisdizioni a causa della riduzione delle opportunità di scommesse sugli eventi sportivi, che sono stati sospesi. La spesa nel prodotto lotterie online non è cambiata nella metà delle giurisdizioni (47%), ma è aumentato in 4 giurisdizioni su 10, probabilmente guidato dal "cambio di canale", nel momento in cui i giocatori abituali hanno iniziato ad acquistare i prodotti della lotteria online. Il poker online sembra aver registrato la maggior crescita della spesa, con metà delle giurisdizioni (50%) che hanno segnalato un aumento sostanziale. È evidente tuttavia, sottolinea lo studio, che il GGR terrestre è stato più influenzato dall'impatto del Covid-19, mentre il gioco online si è dimostrato più resiliente alla pandemia, con lotterie e poker online, che ne hanno addirittura beneficiato.

**SCOMMESSE VIRTUALI** – In molte giurisdizioni, la mancanza di eventi sportivi ha portato gli operatori a incrementare le scommesse virtuali.




Tuttavia lo studio IAGR evidenzia come le scommesse sugli eventi virtuali non sono consentite nel 34% delle giurisdizioni intervistate. In quelle in cui è consentito puntare, circa un terzo (35% degli intervistati) ha riferito che le puntate sui virtual non sono aumentate. Un quarto (26% degli intervistati) ha affermato invece che le scommesse sui virtual sono aumentate mentre una minoranza di giurisdizioni (7% degli intervistati) afferma che sono diminuite. Sebbene i dati non siano ancora completamente disponibili, a livello globale le scommesse sugli eventi virtuali sono generalmente aumentate. Va tuttavia notato che il GGR delle scommesse virtuali è partito da una base bassa e rimane basso in rapporto al totale della spesa nel settore delle scommesse.

**AUTOESCLUSIONE GIOCATORI** – Nelle giurisdizioni in cui sono stati attuati schemi di autoesclusione, il sondaggio ha mostrato come non vi siano stati cambiamenti nel numero totale di consumatori che si autoescludono per quasi la metà delle giurisdizioni (43% degli intervistati). Un terzo (36% di intervistati) ha assistito a una diminuzione delle autoesclusioni. Un quinto delle giurisdizioni (21% degli intervistati) ha riferito un aumento dei giocatori che si sono autoesclusi durante l'epidemia.

**GIOCO ILLEGALE** – Per quelle giurisdizioni che avevano dati disponibili, 4 su 10 (38% degli intervistati) ha riferito che gioco illegale e senza licenza non è cambiato durante il periodo pre-covid. Il 21% degli intervistati ha detto che i livelli erano addirittura ridotti, mentre 4 su 10 (42% degli intervistati) che erano aumentati. Secondo lo IAGR le diminuzioni sarebbero state guidate dalla sospensione o dalla riduzione del gioco d'azzardo terrestre, mentre l'incremento potrebbe essere il risultato del passaggio dei consumatori a prodotti illegali o siti di gioco d'azzardo online senza licenza. Nell'ultimo rapporto IAGR "Regolamento sui giochi a distanza" le autorità di regolamentazione hanno reso noto che tra le aree di preoccupazione relative al gioco illegale vi era il mercato nero, il riciclaggio di denaro, il match-fixing e il gioco minorile.

**SPESE NEL MARKETING** – I risultati dello studio hanno inoltre mostrato che gli operatori di gioco d'azzardo hanno diminuito le spese di marketing e pubblicità durante la fase iniziale dell'epidemia di COVID-19 (54% degli intervistati). Un terzo delle giurisdizioni (29%) non ha invece segnalato cambiamenti di spesa complessiva in marketing e pubblicità. Gli operatori potrebbero aver ridotto il loro budget a causa delle incertezze create dal coronavirus. Un mercato volatile e problemi come l'offerta ridotta di scommesse sportive su eventi reali sarebbero alla base di questa scelta. L'imposizione di divieti o restrizioni




temporanei al marketing del gioco d'azzardo e pubblicità da parte dei regolatori è un ulteriore motivo per una spesa ridotta.

**LE RISPOSTE DEI GOVERNI** – IAGR ha chiesto alle giurisdizioni quali approcci avevano intrapreso per rispondere all'emergenza Covid-19. Le risposte dei governi alla sfida della pandemia sono state molto diverse. Le prime dieci azioni sono state: Richiedere l'attuazione di misure di allontanamento sociale nei locali da gioco (70% degli intervistati); ritardare o annullare audit o ispezioni dei locali da gioco (64% degli intervistati); vietare o limitare i prodotti di gioco d'azzardo (30% degli intervistati); conduzione di audit o ispezioni del gioco d'azzardo da remoto (26% degli intervistati); condurre un'ulteriore sensibilizzazione del pubblico (23% degli intervistati); consentire agli operatori di non pagare le commissioni per alcuni giochi a distanza (21% degli intervistati); riduzione o cancellazione di alcune tasse sul gioco d'azzardo (13% degli intervistati); riduzione o cancellazione delle tasse sugli operatori (11% degli intervistati); consentire prodotti di gioco nuovi o modificati (9%); richiedere alcuni eventi reali a porte chiuse (6% degli intervistati).

**LE PROSPETTIVE FUTURE** – Il sondaggio IAGR ha dimostrato che i mercati del gioco d'azzardo sono stati gravemente influenzati dall'impatto del Covid. Mentre il mondo si adegua a una "nuova normalità", il gioco d'azzardo sta lentamente iniziando a riprendersi. Il tasso di recupero sarà diverso tra i settori e tra le diverse giurisdizioni. È probabile, tuttavia, che il COVID-19 avrà un impatto a lungo termine sul gioco d'azzardo. Quasi la metà delle giurisdizioni ha previsto che il virus porterà ad una diminuzione del gioco d'azzardo terrestre (45% degli intervistati), molto probabilmente accelerando i cambiamenti strutturali che erano già emergenti in alcuni settori. Un terzo (33% degli intervistati) ha previsto un aumento di gioco d'azzardo online. Nella sua forma più semplice, i giocatori cambieranno i canali di gioco, passando dal fisico all'online. Un aumento del "mercato grigio" o illegale del gioco online, nelle giurisdizioni in cui esso non è consentito, potrebbe essere una ulteriore conseguenza di COVID-19. Il restante (22% degli intervistati) pensa invece che l'impatto del coronavirus non avrà effetti a lungo termine per il settore del gioco.

**BINETTI (UDC): "CONVENZIONE ADM-EURISPES, NON TRASCURARE AZIONI DI PREVENZIONE NEI CONFRONTI DEL GIOCO LEGALE"**  
(PRESSGIOCHI – 03/09/2020)

"E' stata siglata questa mattina una Convenzione per la prevenzione e la repressione del gioco illegale tra EURISPES e Adm, l'Agenzia che controlla questo delicato settore. Insieme daranno vita ad un tavolo permanente per prevenire le infiltrazioni criminali e tutelare i soggetti




più deboli. Ma il risultato può essere assai problematico, se ci si concentra solo sul gioco illegale e si trascura l'indispensabile azione di prevenzione nei confronti del gioco legale, perché il gioco, come è noto, crea dipendenza. A gestire il gioco del lotto in Italia è Lottomatica, società del Gruppo De Agostini, parte a sua volta dell'International game technology (IGT). In realtà vincere al lotto è abbastanza improbabile e per capire quante possibilità reali ci sono si può usare una formula piuttosto sibillina: la formula della convenienza, che somma la probabilità di vincere (moltiplicata per il premio in palio) alla probabilità di perdere (moltiplicata per la perdita in caso di sconfitta). Vincere presuppone un'opportunità così rara da garantire al Banco di vincere praticamente sempre, sfruttando la speranza del giocatore che non si rassegna davanti alle ripetute perdite. Ed è per questo che la criminalità organizzata ha buon gioco nell'attrarre e sedurre i giocatori abituali per spingerli a continuare, magari alzando la posta e implementando i margini di vincita del giocatore, facendogli credito fino ad un accumulo del debito così elevato da lasciarli prigionieri degli usurai, sempre più esigenti e spregiudicati."

Lo afferma la senatrice Paola Binetti, Udc, che continua: "Il Tavolo permanente a cui Eurispes e Adm intendono dare vita intende porre particolare attenzione al settore del gioco pubblico al fine di identificare eventuali infiltrazioni di criminalità comune e/o organizzata, di individuare soluzioni per una più efficace tutela dei soggetti coinvolti con particolare riguardo ai minori e alle fasce più deboli e maggiormente vulnerabili della popolazione. In questi casi però l'unica tutela efficace è la prevenzione e sappiamo tutti come e quanto sia aumentato il gioco on line in tempi di lock down. ED è sul fronte della digitalizzazione del gioco che vanno concentrate le iniziative più incisive anche sul piano della formazione e dello smascheramento dei meccanismi di gioco, vigilando sulla pubblicità, sempre più penetrante e allettante. Se è vero che l'Agenzia e l'Eurispes hanno interesse a condurre analisi e studi per individuare fenomenologie illecite e contesti con un elevato profilo di pericolosità nel settore del gioco, non si può dimenticare che sono davvero essenziali le campagne di comunicazione e di sensibilizzazione svolte nelle scuole con i più giovani, anche con l'aiuto dei docenti per capire sempre meglio i meccanismi di giochi in cui il calcolo delle probabilità può essere un forte deterrente se utilizzato prima che esploda la dipendenza vera e propria."

ROMA, RAGGI E SECCIA: 'GIOCO, DAL CDS RIBADITO VALORE NOSTRA ORDINANZA'





(GIOCONEWS – 03/09/2020)

“A Roma non è più possibile accedere alle slot e agli apparecchi Vlt 24 ore su 24 e continuerà ad essere così. Secondo il Consiglio di Stato la misura che abbiamo adottato è valida e contribuisce a combattere l’azzardopatia. L’orario di funzionamento degli apparecchi rimane dalle ore 9 alle ore 12 e dalle ore 18 alle ore 23 di tutti i giorni, festivi compresi. Al di fuori di queste fasce orarie gli apparecchi devono essere spenti e non accessibili.

Chi non rispetta le regole rischia anche la sospensione dell’attività. Nessuna tolleranza”.

È il sindaco di Roma, Virginia Raggi, a commentare la serie di sentenze con cui il Consiglio di Stato ha confermato la validità dell’ordinanza oraria con cui ha limitato le attività di gioco della Capitale, oggetto di una serie di ricorsi – ben 13- avanzati dagli operatori del settore, tutti respinti.

“Il gioco d’azzardo sta impoverendo migliaia di persone: intere famiglie rischiano di perdere tutto e addirittura finire ostaggio dell’usura, soprattutto in questo periodo di crisi causato dal coronavirus.

A Roma ci stiamo opponendo e stiamo vincendo la battaglia. Il Consiglio di Stato ci ha dato ragione e ha respinto tutti i 13 ricorsi presentati contro l’ordinanza con cui – per combattere il gioco d’azzardo patologico – abbiamo limitato gli orari di funzionamento di slot e videolottery”, prosegue Raggi.

“A Roma abbiamo già limitato l’utilizzo degli apparecchi con vincita in denaro e presto introdurremo misure ancora più stringenti, colgo l’occasione per ringraziare Sara Seccia (consigliere M5S, vice presidente dell’Assemblea capitolina e referente comunale sul tema del Gap, Ndr) per tutto il lavoro che sta portando avanti. Siamo dalla parte dei più deboli, delle persone disperate.

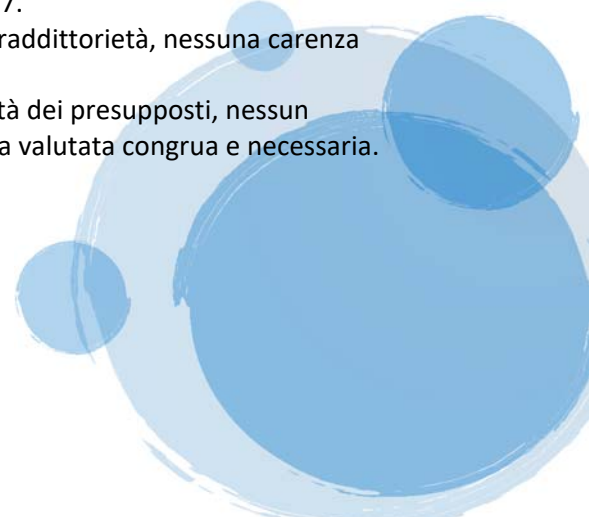
L’azzardopatia produce disperazione e ulteriore povertà. È una vera e propria malattia, contro cui la nostra Amministrazione continua a combattere”.


Alle parole del sindaco di Roma si aggiungono quelle di Sara Seccia.

“Il Consiglio di Stato respinge 13 ricorsi in appello su 13 da parte delle concessionarie del ‘gioco’ confermando la validità dell’ordinanza della sindaca Raggi sulla disciplina oraria del gioco sulle macchine slot e Vlt. Nessuna violazione dell’Intesa in Conferenza unificata Stato – Regioni – Enti locali del 7 settembre 2017.

Nessun vizio istruttorio, né contraddittorietà, nessuna carenza motivazionale.

Nessun eccesso di potere o falsità dei presupposti, nessun travisamento dei fatti. Ordinanza valutata congrua e necessaria.





Secondo il Consiglio di Stato, la limitazione oraria ad 8 ore giornaliere per il 'gioco' comporta il minor sacrificio possibile per l'interesse dei privati gestori delle sale da gioco in relazione all'interesse pubblico perseguito e resta consentita l'apertura al pubblico dell'esercizio, che potrà, dunque, continuare a svolgere la sua funzione ricreativa (con eventuale vendita di alimenti, snack, bevande).

L'aumento del numero di esercizi presso i quali risultano collocate macchine slot non può essere considerato, secondo il Consiglio di Stato, un dato ininfluenza ed anzi, dà conto dell'aumento dell'offerta, evidentemente indotta dall'aumento del numero dei giocatori e fa ragionevolmente presumere anche l'aumento tra questi di persone affette da Gap.

Roma non vuole combattere i gestori, ma evitare che le persone si smarriscano nella dipendenza da slot machines.

Siamo ben consapevoli che le slot sono solo una piccola parte di questo grosso business, che porta soldi a chi le ha ideate e crea dipendenza per chi le utilizza, ma (lo ricordo sempre) l'unico 'gioco' che il Comune può regolamentare è proprio quello delle macchine slot, essendo tutti gli altri 'giochi' di competenza prettamente nazionale, su cui quindi Roma e i Comuni italiani non hanno potere alcuno.

L'ordinanza della Sindaca Raggi ha fatto il suo.

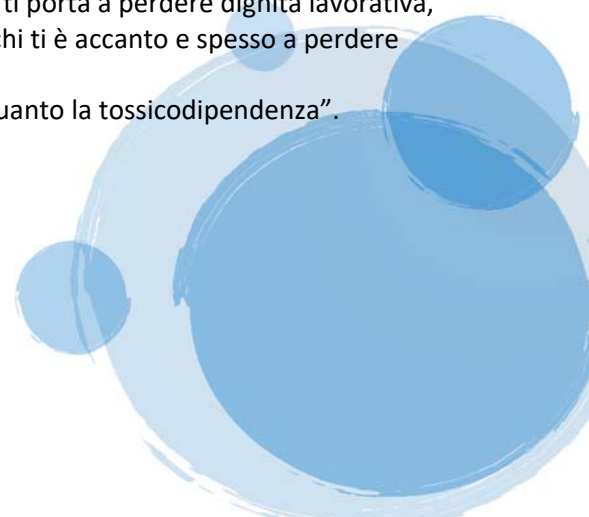
Ha stabilito precise fasce orarie in cui slot e Vlt possono funzionare (9-12 e 18-23) tutti i giorni, festivi compresi. Spezzare gli orari in cui è possibile 'giocare' significa evitare che il giocatore affetto dalla sindrome da gioco d'azzardo patologico o in procinto di diventarlo, resti incollato agli apparecchi senza interruzione, in una sorta di trance infinita.

E credo che molti gestori possano comprendere di cosa si parli, visto che avranno sicuramente assistito a gente che 'butta via' così la propria pensione o lo stipendio, o addirittura si indebita avendo già speso tutto ciò che si poteva spendere...

Ancor prima dell'ordinanza abbiamo approvato il cosiddetto Regolamento 'zero' in Assemblea Capitolina per fissare le distanze minime delle nuove attività di gioco che chiedono di aprire ai luoghi cosiddetti 'sensibili' (scuole, luoghi di culto, centri anziani, ecc.).

Queste che in apparenza possono sembrare solo misure repressive, sono misure intese ad allontanare (almeno dalle slot) le persone affette da questa patologia, che ti porta a perdere dignità lavorativa, familiare e sociale, a mentire a chi ti è accanto e spesso a perdere tutto ciò che hai.

È una dipendenza grave tanto quanto la tossicodipendenza”.





Viale Primo Maggio (ang.  
Via M. de Petti)  
80024 Cardito (Napoli)



+039 02 80898741



info@agsi.it



[www.agsi.it](http://www.agsi.it)