|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **08/12/2019** | **Repubblica** | **Il Fisco gioca e vince Aumenta il prelievo su cento miliardi di scommesse** |

**Repubblica Il Fisco gioca e vince Aumenta il prelievo su cento miliardi di scommesse**

Ipnotizzati da Slot e vit, seduti in sala bingo o in piedi davanti ai terminali delle agenzie ippiche, con la "bolletta" in mano al corner scommesse, ai banchi dell'ippodromo per trotto e galoppo, dal tabaccaio strofinando il Gratta e vinci, al cellulare per le transazioni più rapide a match in corso, giochi a pronostico, numeri dei sogni al lotto, schedine della fortuna al bar, estrazioni al superenalotto, fino alla Lotteria Italia: gli italiani puntano su tutto. Ed è per questa ragione che tasse e industria del gioco formano un'accoppiata antica e al tempo stesso attualissima, qualunque sia il governo. Se c'è da trovare qualche milione senza scandalizzare, senza paura di indignare platee troppo vaste, è facile puntare su una delle grandi passioni italiane: il gioco. Dati inequivocabili: dopo i primi dieci mesi del 2019 sono 6,9 i miliardi di euro che lo Stato ha incassato dall'industria del gaming (Conto Riassuntivo del Tesoro pubblicato dal Met).112018 si era chiuso con un mercato che aveva superato la soglia dei 100 miliardi giocati, per l'esattezza 107,3, quota lorda considerando i premi incassati che aveva portato a 18,9 miliardi la spesa effettiva dei giocatori italiani. Un'industria che fa discutere perché mai come in questo momento è al centro di uno snodo tra lotta alla ludopatia e rischio di recrudescenza degli affari che la malavita ha sempre legato alla gestione dell'azzardo. E il decreto dignità fortemente voluto da Luigi Di Maio ormai 14 mesi fa, ha di fatto azzerato ogni genere di pubblicità legata al settore. Anche quella che permetteva di distinguere l'offerta legale da quella non autorizzata. «Un errore — spiega Fabio Felici, direttore dell'agenzia Agimeg specializzata nell'industria del gioco — per un settore che negli ultimi vent'anni ha fatto molta fatica a rendere netta la separazione tra mercato legale e clandestino. E che solo attraverso un lungo lavoro tecnico e legislativo ha visto togliere gli introiti del gioco dalle casse della malavita per passarli a quelle dell'Agenzia delle entrate». Solo nel '98 l'Italia ha infatti visto legalizzare le scommesse, nel 2004 le slot certificate dall'Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato hanno preso il posto dei quasi 800 mila videopoker illegali che si contavano negli angoli più impensabili delle attività commerciali italiane. La Legge di Bilancio prossima al voto contiene ora un nuovo ricco pacchetto di norme: le principali riguardano l'online con 50 concessioni che saranno messe in palio a base d'asta fissata a 2 milioni di euro ciascuna per almeno 100 milioni di euro d'incasso totale. Ma le scelte del governo non si fermano alla filiera del gaming e finiranno per toccare anche le vincite. Per molti giochi infatti è previsto che si passi da un'aliquota del 12% a una del 15% applicata a premi superiori ai 500 euro. L'inasprimento complessivo sui Giochi alla fine dovrebbe portare nelle casse dello Stato una somma vicina a 1,1 miliardi di euro. Gli italiani scommettono, lo Stato che fa il banco vince sempre.