

**Quando 2+2 fa cinque.**

**Punto per punto, tutti i numeri sbagliati della Relazione di Maurizio Fiasco "Il gioco d'azzardo e le sue conseguenze sulla società italiana. Il peso del gioco illegale nelle province italiane" presentata all'Assemblea annuale delle Fondazioni Antiusura l'11 giugno scorso**

A) In riferimento alla tabella n. 1 della "Relazione Fiasco" la somma delle quote payout, filiera e erario, che deve dare 100, nel Bingo e nei giochi a base ippica dà rispettivamente 99 e 87,5. Le VLT danno invece come somma 101, avendo fortemente sottostimato la parte erariale che è il 5% e non il 2% come appare in tabella. Applicando la corretta resa erariale, il risultato sarebbe addirittura 104. I molti errori nei numeri che stanno alla base della ricerca non possono che intaccarne l'impianto complessivo, nonché la credibilità ed attendibilità della ricerca stessa.

**Tavola n. 1**

<b>Giochi con asimmetria <i>in attivo</i> per lo Stato</b>				
	<b>Payout</b>	<b>Filiera</b>	<b>Erario</b>	<b>Consumo lordo</b>
New Slot	75,0%	12,4%	12,60%	32.400
Lotterie	71,6%	11,9%	16,5%	10.200
Lotto	57,9%	15,1%	27,0%	6.800
SuperEnalotto+Win for Life	43,6%	11,7%	44,7%	2.400
				<b>51.800</b>
<b>Giochi con asimmetria <i>in passivo</i> per lo Stato</b>				
VLT	90%	9,0%	2,00%	12.500
Bingo	70,0%	18,0%	11,0%	1.900
Gioco a base ippica	71,5%	11,2%	4,8%	5.300
Gioco a base sportiva	80,0%	15,4%	4,6%	
Skill Games	88,0%	9,0%	3,0%	6.200
Poker Cash e Casino online	97,0%	2,40%	0,60%	2.300
				<b>28.200</b>

B) La ricerca sostiene che la condizione che accomuna molti Concessionari dei giochi è di essere indebitati con banche e finanziarie. **L'affermazione non è supportata da nessun dato.** Ammesso e non concesso che la condizione dei Concessionari sia quella di essere indebitati – come peraltro avviene per il 99% delle imprese di qualunque genere in qualunque parte del Mondo - non si capisce come questo sia – automaticamente - un indizio della volontà illegale o truffaldina degli stessi.

C) Come conseguenza del punto B) Fiasco evince la necessità di immettere nella filiera "legale" risorse illegali provenienti dal gioco in "nero", pena il *default*. Da qui conclude che il gioco legale "produce" gioco illegale o nero. Per quanto detto, l'affermazione – peraltro assolutamente falsa - equivarrebbe a dire che una qualsiasi azienda, indebitata con le banche, per continuare a vivere deve *ipso facto* rivolgersi a proventi illegali. Evidentemente l'economia vera riporta altri dati e fatti.

D) Secondo Fiasco il settore dei giochi “dissipa” le risorse del **decreto “Salva Italia”** del 6/12/2011, perché le banche avrebbero impiegato i flussi provenienti dalla Bce più per finanziare i concessionari di gioco che per altri soggetti economici. Ciò avrebbe provocato la riduzione di occupati nei settori produttivi e dei servizi e, in seguito, la chiusura di aziende. All'interno della relazione **tali affermazioni risultano come pure congetture, non supportate da cifre e dati**. Anche qui siamo nel campo del sogno e non della realtà fattuale.

E) Fiasco prospetta la rinuncia (a causa del gioco) ad entrate enormi per la fiscalità, *“quali sarebbero possibili dall'impiego di una spesa di equivalenti proporzioni nei beni e nei consumi ordinari.”* Stiamo anche qui parlando dell'economia dei sogni. Ai Ministeri competenti, prima che a Confindustria Sistema Gioco Italia, risulta invece, che **il settore dei giochi è una delle principali fonti di reperimento di risorse per l'Erario**.

F) Senza citarne la fonte, Fiasco sostiene che il **gioco on-line** viene tassato allo 0,1%. Non è così. Il dato certificato dall'Istituto Bruno Leoni dimostra che per le scommesse virtuali la tassazione è pari al 20%, come per il *poker cash* e i *casino games*, e addirittura del 26,5% per le scommesse sportive. In merito si riporta la tabella dell'Istituto Bruno Leoni di pochi mesi fa costruita su dati ufficiali ADM, con la distribuzione percentuale dell'imposizione fiscale per tipologia di gioco. L'imposizione fiscale media del settore dell'on line italiano supera il 25%. I dati di Francia, Spagna, Danimarca, Regno Unito fanno emergere l'assoluta linearità del dato italiano con quelli internazionali. Il “paradiso fiscale” Malta fa – evidentemente - storia a sé.

<b>TABELLA 2</b>						
<b>Confronto profili d'imposizione gambling online espressi come aliquote del margine (raccolta — vincite)</b>						
Giochi	Italia	Francia	Spagna	Danimarca	Regno Unito	Malta
Poker tournament	27,3% margine (*)	25% margine (*)	25% margine	20% margine	15% margine	5% margine
Poker cash	20% margine	37% margine (*)	25% margine	20% margine	15% margine	5% margine
Skill games	15% margine (*)	-	25% margine	20% margine	15% margine	5% margine
Casino games	20% margine	-	25% margine	20% margine	15% margine	Tra € 1.200 e € 7.000 / mese
Bingo	41,4% margine (*)	-	25% margine	20% margine	15% margine	0,5% margine
Scommesse sportive quota fissa	26,5% margine (*) (dato medio, assume valori diversi secondo il tipo di scommessa)	46,5% margine (*) (Inclusi contributi sport e scopi sociali e sanitari)	25% margine	20% margine	15% margine	0,5% margine
Scommesse ippiche totalizzatore	58,6% (*) (Inclusi contributi ippica)	50,5% margine (*) (Inclusi contributi ippica e scopi sociali e sanitari)	25% margine	-	15% margine	-
Betting Exchange	20% margine	-	-	20% margine	15% margine	5% margine
Scommesse virtuali	20% margine	-	-	20% margine	15% margine	0,5% margine

I) La tesi provocatoria secondo la quale “il gioco legale non serve a contrastare la criminalità” è smentita da dati. Prima del 2004 l'illegalità permeava tutto il mercato e solo con una forte azione di legalizzazione essa è diminuita. Vero è che restano delle sacche di illegalità che si sono sviluppate negli ultimi anni, in presenza di interventi di limitazione del gioco lecito:

- il poker texano è ancora vietato ma "spopola" nelle migliaia di circoli illegali
- l'intermediazione nelle scommesse è vietata, eppure è la nuova frontiera per i Centri Trasmissione Dati (CTD) che raccolgono scommesse per conto dei bookmaker stranieri che operano in Italia senza Concessione alcuna;
- i Totem erano una rarità prima che si introdussero i distanziometri che hanno reso impossibile l'installazione di giochi leciti in molti esercizi.

Ricordiamoci però com'era la situazione prima della legalizzazione del gioco:

- prima di AWP e VLT c'erano (a centinaia di migliaia) i VIDEOPOKER illegali,
- prima delle scommesse legali c'erano già quelle illegali
- prima del gioco on line legale (.it) c'era il gioco sui siti illegali “.com”. Ricordiamo che la legge sull'oscuramento dei siti di gioco illegali è addirittura precedente alla nascita del gioco on line autorizzato

**Ufficio stampa**

SEC Relazioni Pubbliche e Istituzionali

Milano, via Panfilo Castaldi 11, tel. 02 6249991

**Contatti:**

Gabriele Bertipaglia, cell. 335 7203720, bertipaglia@segrp.it

Federico Forcieri, cell. 335 1862415 forcieri@segrp.it

Laura Refraschini, cell. 340 6030878 refraschini@segrp.it