

DELEGA FISCALE

Gioco online con canone del 3% sul margine netto

Il decreto di riordino prevede al massimo cinque concessioni per nove anni

Lo schema rimanda a un successivo intervento il resto della materia

Edoardo Belli Contarini

Il dossier del Servizio studi del Senato 225 del 30 gennaio esamina in modo parzialmente critico il decreto del Governo di riforma dei giochi limitato per il momento al canale online in attuazione dell'articolo 15 della legge delega 111/2023; infatti, un successivo provvedimento completerà il riordino sia della raccolta del gioco attraverso la rete fisica, sia la fiscalità nel suo complesso, cioè ad esempio il Preu, l'imposta unica, l'Isi, la "tassa sulla fortuna", l'Iva.

La prioritaria regolamentazione dei giochi su canale virtuale o digitale, metaverso incluso, è riconducibile alla continua diffusione della raccolta a distanza, complice anche l'evoluzione tecnologica, ma soprattutto all'esigenza di sbloccare le concessioni in regime di proroga. Del resto, l'intricata e asistemica normativa tributaria di entrambe le reti implica un intervento ponderato e di più ampio respiro (si confronti, per esempio, il Ddl 41/2022); sarebbe preferibile però, che la revisione dell'intera materia avvenisse di concerto e contestualmente per entrambi i canali di raccolta, per non replicare le incertezze interpretative del passato.

Il primo decreto sul gaming online ha un notevole impatto sul mercato di riferimento tracciando: i) i principi generali e le fonti; ii) le regole fondamentali del rapporto concessorio, con diversi rinvii al nuovo Codice dei contratti pubblici (Dlgs 36/2023); iii) le norme a tutela dei giocatori da coordinare con le contrapposte esigenze di gettito erariale.

Le modifiche al rapporto concessorio sono significative: si prevede una durata massima di nove anni, con esclusione di rinnovo, in funzione del periodo di ammortamento degli investimenti da effettuarsi dal concessionario; il sito internet autorizzato dall'amministrazione dei Monopoli e attivato da quest'ultimo va collegato alla singola concessione e a ciascun "gruppo societario" sono

attribuibili al massimo cinque concessioni (articolo 6).

L'Agenzia, a seguito di gara pubblica a livello europeo, rilascerà le concessioni per i giochi via internet, canale telefonico, TV interattiva e simili soltanto agli operatori costituiti in società di capitali, con sede nella Ue, dotati di stringenti requisiti soggettivi, tecnici e patrimoniali tra i quali: pregressa esperienza nel settore riscontrabile in base ai ricavi degli ultimi due esercizi per almeno tre milioni di euro; indici di adeguata solidità economica-finanziaria da individuarsi però soltanto nel bando di gara; assenza di cause ostative, tra le quali spiccano le «gravi violazioni fiscali e previdenziali non definitivamente accertate» con soglia di gravità prestabilita in 35mila euro.

Inoltre, tra gli adempimenti di natura finanziaria, garantiti da una penale dello 0,5% del margine, si prevedono:

un piano di investimenti asseverato da un soggetto terzo sulla sostenibilità in funzione della durata novennale del rapporto concessorio;

il versamento di un significativo corrispettivo una tantum pari a sette milioni per ciascuna concessione, oltre il pagamento di un canone annuo pari al 3% del margine netto;

l'investimento annuale di un importo corrispondente almeno allo 0,2% dei ricavi, con un tetto di un milione di euro, da destinare a campagne informative a tutela dei giocatori;

il rilascio di una fideiussione “definitiva” corrispondente a una predeterminata percentuale dell'importo contrattuale.

Considerato che il prelievo erariale sui giochi è superiore rispetto agli altri Paesi europei (relazione 2022 della Commissione parlamentare sul gioco) il successivo decreto di riordino delle entrate tributarie dovrà contemplare per forza di cose un livello massimo di tassazione in modo tale da garantire la sostenibilità del business del gaming; altrimenti, vi potranno accedere soltanto le società più strutturate con conseguente polarizzazione del mercato.

© RIPRODUZIONE RISERVATA