



Percorso di Studio sul settore dei giochi in Italia con particolare attenzione agli apparecchi con vincita in denaro

Luglio 2024

A cura di Ufficio Studi CGIA

INTRODUZIONE

Nel corso del 2023 il nostro Paese ha proseguito nel sentiero di crescita di medio periodo iniziato nel post-pandemia. Nel biennio 2021 – 2022 si è verificata una ripresa senza precedenti, superiore alle previsioni iniziali. Nel 2023, l'Italia pur rallentando i ritmi di crescita (+0,9% del PIL) si conferma come la nazione con la migliore uscita dalla pandemia rispetto ai principali competitor europei. Inoltre, nel 2023 l'occupazione italiana si è collocata 2 punti % al di sopra dei livelli pre-Covid e gli occupati hanno raggiunto la soglia record di 23,6 milioni. A trainare l'economia è stata soprattutto la domanda interna, in un contesto geopolitico incerto e con la Banca Europea che ha mantenuto elevato il costo del denaro ostacolando così gli investimenti.

Il 2023 è il secondo anno di ritorno alla normalità dopo l'emergenza sanitaria del biennio 2020-2021 e quindi per molte imprese cruciale per capire se le difficoltà economiche sperimentate siano state definitivamente archiviate.

Ricordiamo che il settore del Gioco Lecito tramite apparecchi con vincita in denaro è stato tra i settori che più di ogni altro ha sofferto le cause economiche della pandemia. Nel corso del biennio ha subito il più lungo periodo di sospensione attività in ottemperanza alle prescrizioni sanitarie: 166 giorni nel 2020 e da 151 a 178 nel 2021 a seconda delle Regioni; questa situazione ha comportato una gravissima contrazione dei ricavi che si è mantenuta tale per due anni di fila.

Lo studio dell'andamento nel biennio 2022 e 2023 delle principali variabili economiche del settore del Gioco Lecito tramite apparecchi con vincita in denaro, è particolarmente importante. Il 2022 può essere considerato l'anno del ritorno alla «normalità» in cui superare le difficoltà economiche e avviarsi per ritornare a una situazione economica corrispondente a quella del 2019, dopo un eventuale periodo di transizione.

INTRODUZIONE

Nell'anno post-Covid (il 2022) non vi sono state più le sospensioni dell'attività legate all'emergenza sanitaria, ma sono rimasti gli effetti causati dalle numerose novità entrate in vigore nel biennio 2020-2021: il 6° e il 7° incremento delle aliquote del PREU, l'aumento della tassa sulle vincite, la riduzione del payout, l'introduzione dell'obbligo della tessera sanitaria.

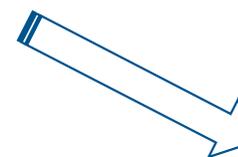
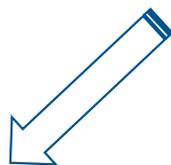
Gli effetti di queste modifiche sono stati ovviamente assorbiti da quelli maggiori legati ai lunghi periodi di chiusura, e nel 2022 condizionati dal pieno ritorno della clientela «pre-Covid».

Dunque, il 2023 è un anno cruciale per capire se le tendenze manifestatesi nel 2022 siano destinate a perdurare anche successivamente o se invece il comparto si stia avviando anche se lentamente su un sentiero se non di crescita, almeno di ritorno ai livelli del 2019.

L'obiettivo dello studio è quello di fare il punto della situazione che sta vivendo il Gioco Lecito con apparecchi con vincita in denaro; In assenza di ulteriori eventi traumatici, le tendenze colte potrebbero mantenersi per i prossimi anni.

Nel presente rapporto si è inserita inoltre una parte in cui, ancora una volta, si illustrano le caratteristiche principali del Gioco Lecito quale attività sottoposta a riserva statale e come tale con modelli e procedure che ne assicurano un capillare controllo. Si tratta di una filiera complessa e articolata che nel rispetto di precise e rigide regole assicura occupazione, gettito alle casse pubbliche e garantisce il giocatore.

STEP progettuali



PARTE 1

QUADRO DEL SETTORE

A) I DATI UFFICIALI

SETTORE DEL GIOCO LECITO e COMPARTO DIRETTO «apparecchi da gioco»

- nr sedi, localizzazioni
- nr addetti alle localizzazioni
- grado di concentrazione localizzazioni e addetti (dati regionali e provinciali con cartografie)

B) LA STIMA DELL'INTERO COMPARTO

DIRETTO, INTEGRATO, GESTORI, ASSIMILATO E INDOTTO

Stima del comparto AWP/VLT, a livello nazionale, considerando non solo l'attività tipica, ma anche tutti coloro che appartengono alla filiera (esclusi i concessionari)

(banca dati RIES e incroci/stime con altre statistiche)

PARTE 2

L'IMPORTANZA DEL GIOCO LECITO

IL SETTORE E' REGOLATO

**RUOLO DEL SETTORE:
CONTROLLATO/CONTROLLORE**
(ad esempio gli SOS antiriciclaggio)

IL GIOCO ILLECITO

«CONTENERE L'OFFERTA?»

LA MAPPATURA DELLE LEGGI REGIONALI SUL GIOCO LECITO

PARTE 3

IL BIENNIO 2022-2023: IL RITORNO ALLA «NORMALITA'» DOPO UN BIENNIO DRAMMATICO PER IL SETTORE

Il comparto del gioco lecito

AWP/VLT nel post-Covid

- Parco apparecchi ed esercizi
- Andamento dei principali parametri
- Il contributo all'erario
- La riduzione dei margini
- L'evoluzione dimensionale

PARTE 4

L'EVOLUZIONE DELL'INTERO SETTORE DEL GIOCO LECITO E CONFRONTI CON IL COMPARTO DELLE AWP/VLT

CONSIDERAZIONI CONCLUSIVE

PARTE 1
QUADRO DEL SETTORE

PREMESSA alla PARTE 1

Il **comparto del Gioco Lecito** dedicato agli apparecchi da divertimento e da intrattenimento che consentono vincite in denaro (di cui all'art 110 c. 6 del TULPS) **è complesso**; la relativa filiera comprende una **molteplicità di aziende che svolgono attività molto diverse**.

Accanto a coloro che gestiscono sale dedicate al Gioco Lecito, in cui si trovano le VLT (Videolottery) e le AWP (Amusement With Price, dette anche Slot), vi sono anche le aziende che invece gestiscono questi apparecchi, collocandoli presso terzi. Inoltre, vi sono le imprese dell'indotto, cioè i produttori, manutentori e importatori degli apparecchi da gioco. Infine, sono interessate anche aziende con un diverso *core business*, ma nei cui locali si trovano le Slot i cui proventi contribuiscono ai loro risultati economici (esercizi come i bar, le tabaccherie etc).

La molteplicità e la variabilità delle attività che costituiscono la filiera è all'origine della difficoltà di rilevare con assoluta precisione il numero degli addetti a cui il Gioco Lecito dà effettivamente lavoro. **I codici attività di queste imprese sono tra i più vari**, di conseguenza le informazioni desunte da fonti ufficiali rischiano di sovrastimare il settore se si sceglie di rilevare tutti i lavoratori delle aziende che presentano i codici attività potenzialmente interessati, ovvero di sottostimarli se si sceglie di limitarsi al codice di attività tipico del settore.

Per questo motivo, nella **PARTE 1** della nostra analisi, proponiamo un percorso articolato che inizia dalla **presentazione dei dati ufficiali (PARTE A)**, per arrivare alla **stima**, con diverse metodologie, del **numero degli addetti dell'intero comparto (PARTE B)**

PARTE 1
QUADRO DEL SETTORE

A) I DATI UFFICIALI
SETTORE DEL GIOCO LECITO e
COMPARTO DIRETTO
«apparecchi da gioco»

- nr sedi, localizzazioni
- nr addetti alle localizzazioni
- grado di concentrazione degli addetti
(dati regionali e provinciali con cartografie)

PRESENTAZIONE DEI DATI UFFICIALI

In primo luogo si allarga lo sguardo e si presentano le **informazioni, di fonte camerale**, relative alle **aziende del Gioco Lecito** che hanno dichiarato come **loro attività prevalente** quella identificata dal **codice ATECO nr 92 «Attività riguardanti le lotterie, le scommesse, le case da gioco»**

In secondo luogo, si restringe l'analisi e si presenta un **focus** basato **su dati ufficiali**, sempre **di fonte camerale**, relativo alle **aziende** che hanno dichiarato come **loro attività prevalente** quella identificata dal **codice ATECO nr 92.00.02 «Gestione di apparecchi che consentono vincite in denaro funzionanti a moneta o a gettone»**. Risulta subito evidente che questo è il settore tipico, ma con altrettanta evidenza risulta subito chiaro che **il comparto del Gioco Lecito tramite AWP e VLT ha dimensioni maggiori**. Questo è dovuto al fatto che molte aziende del settore hanno codici attività diversi e quindi sfuggono alla rilevazione, inoltre non vengono colte le imprese dell'indotto (costruttori, riparatori, importatori etc), come pure non assume rilievo il peso del settore assimilato, cioè coloro che svolgono altre attività, ma nei cui locali vi sono le Slot (che assicurano proventi).

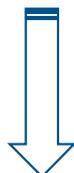
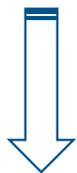
Il focus condotto sulle aziende con codice ATECO nr 92.00.02, pur con i predetti limiti, è utile per prendere coscienza dei dati disponibili; aiuta a maturare una stima del settore, comprendendo meglio il fenomeno che si sta studiando.

Si presentano i dati sia relativi alle SEDI di IMPRESE ATTIVE che quelli relativi alle UNITA' LOCALI.

Per SEDE DI IMPRESA si intende la sede legale dell'azienda, si tratta della sede principale, o sede sociale per le Società (che la indicano nell'atto costitutivo). Per UNITA' LOCALE, si intende gli ulteriori luoghi in cui l'azienda svolge la propria attività; le unità locali possono consistere in laboratori, officine, magazzini, impianti operativi, amministrativi, ulteriori locali aperti al pubblico. Una impresa può avere una sola sede in cui svolge tutta la propria attività, oppure può disporre di ulteriori luoghi detti unità locali. Mentre la sede è unica le unità locali possono essere più di una.

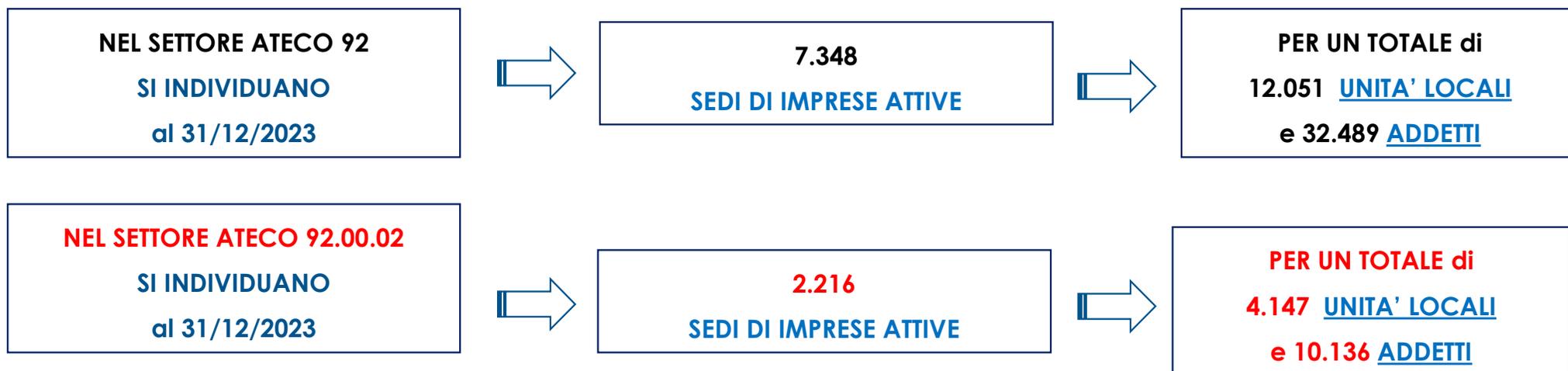
Il gioco lecito: **SETTORE ATECO 92**

Intero settore **codice ATECO 2007 nr. 92** “Attività riguardanti le lotterie, le scommesse, le case da gioco»



Nello specifico **questo settore** “Attività riguardanti le lotterie, le scommesse, le case da gioco” **si distingue nei sottocodici:**

- 92.00.01 “Ricevitorie del Lotto, SuperEnalotto, Totocalcio eccetera”;
- **92.00.02 “Gestione di apparecchi che consentono vincite in denaro funzionanti a moneta o a gettone”;**
- 92.00.09 “Altre attività connesse con le lotterie e le scommesse” che includono – gestione di sale da gioco virtuali su internet, attività di bookmaker e scommesse, scommesse sulle corse, sale bingo, gestione di casinò, ideazione di giochi e concorsi a premi, croupier indipendenti (inclusi anche qui i principali concessionari)



Il gioco lecito: **SETTORE ATECO 92** (regioni e prime 20 province)

Intero settore **codice ATECO 2007 nr. 92** "Attività riguardanti le lotterie, le scommesse, le case da gioco"

La classifica **REGIONALE** (dati al 31/12/2023)

La classifica **PROVINCIALE** (dati al 31/12/2023)

Pos.	REGIONI (rank per addetti alle localizzazioni)	Sedi di Imprese	Localizzazioni attive	Addetti alle localizzazioni
1	LAZIO	860	1.386	5.258
2	CAMPANIA	1.632	2.660	5.239
3	LOMBARDIA	891	1.428	4.738
4	SICILIA	823	1.155	3.045
5	PUGLIA	613	961	2.791
6	VENETO	323	606	2.356
7	PIEMONTE	411	731	1.610
8	EMILIA ROMAGNA	256	503	1.414
9	TOSCANA	302	582	1.366
10	ABRUZZO	227	389	967
11	LIGURIA	177	263	814
12	CALABRIA	284	422	686
13	MARCHE	131	252	656
14	SARDEGNA	145	204	452
15	FRIULI-VENEZIA GIULIA	84	134	334
16	UMBRIA	66	128	287
17	TRENTINO - ALTO ADIGE	25	77	184
18	BASILICATA	61	101	156
19	MOLISE	33	60	125
20	VALLE D'AOSTA	4	9	11
ITALIA		7.348	12.051	32.489

Pos.	PROVINCE (rank per addetti alle localizzazioni)	Sedi di Imprese	Localizzazioni attive	Addetti alle localizzazioni
1	ROMA	654	1.002	4.586
2	NAPOLI	978	1.502	2.998
3	MILANO	350	552	2.274
4	BARI	212	426	1.323
5	TORINO	241	413	1.007
6	SALERNO	297	482	992
7	PALERMO	282	363	968
8	VENEZIA	53	109	919
9	CASERTA	231	444	831
10	CATANIA	171	236	748
11	BRESCIA	150	232	583
12	VERONA	72	144	460
13	LECCE	96	174	456
14	TARANTO	107	160	431
15	BERGAMO	97	157	393
16	RAVENNA	24	53	388
17	MESSINA	104	141	367
18	VICENZA	45	100	348
19	TREVISO	64	111	344
20	GENOVA	88	120	341
ITALIA		7.348	12.051	32.489

Elaborazione Ufficio Studi CGIA su dati camerali

LE PRIME 6 REGIONI RAPPRESENTANO

oltre il 72% del TOTALE ADDETTI

LE PRIME 20 PROVINCE RAPPRESENTANO

quasi il 64% DEL TOTALE ADDETTI

FOCUS: comparto DIRETTO imprese AWP/VLT (regioni e prime 20 province)

Focus su **codice ATECO 2007 nr. 92.00.02**

«**Gestione di apparecchi che consentono vincite in denaro funzionanti a moneta o a gettone**»

La classifica **REGIONALE** (dati al 31/12/2023)

La classifica **PROVINCIALE** (dati al 31/12/2023)

Pos.	REGIONI (rank per addetti alle localizzazioni)	Sedi di Imprese	Localizzazioni attive	Addetti alle localizzazioni
1	LAZIO	257	495	1.959
2	LOMBARDIA	414	680	1.622
3	VENETO	174	367	1.072
4	CAMPANIA	295	540	877
5	EMILIA ROMAGNA	117	262	754
6	PIEMONTE	193	354	657
7	PUGLIA	107	218	629
8	TOSCANA	125	280	616
9	ABRUZZO	70	133	297
10	SICILIA	87	134	280
11	MARCHE	44	95	242
12	LIGURIA	73	119	220
13	CALABRIA	82	121	216
14	FRIULI-VENEZIA GIULIA	44	77	205
15	SARDEGNA	61	101	154
16	UMBRIA	23	55	124
17	TRENTINO - ALTO ADIGE	10	43	91
18	BASILICATA	20	37	72
19	MOLISE	18	30	43
20	VALLE D'AOSTA	2	6	6
ITALIA		2.216	4.147	10.136

Pos.	PROVINCE (rank per addetti alle localizzazioni)	Sedi di Imprese	Localizzazioni attive	Addetti alle localizzazioni
1	ROMA	173	319	1.666
2	NAPOLI	144	236	474
3	MILANO	120	183	426
4	BRESCIA	108	163	369
5	VERONA	45	98	325
6	TORINO	95	160	321
7	RAVENNA	9	34	310
8	VICENZA	25	60	260
9	TREVISO	26	60	202
10	BERGAMO	47	91	201
11	SALERNO	75	136	177
12	BARI	30	75	166
13	LECCE	27	44	161
14	BRINDISI	11	25	156
15	PAVIA	23	40	156
16	FIRENZE	21	48	140
17	CASERTA	43	99	135
18	FROSINONE	33	75	132
19	BOLOGNA	35	64	122
20	VENEZIA	32	65	119
ITALIA		2.216	4.147	10.136

Elaborazione Ufficio Studi CGIA su dati camerati

LE PRIME 6 REGIONI RAPPRESENTANO

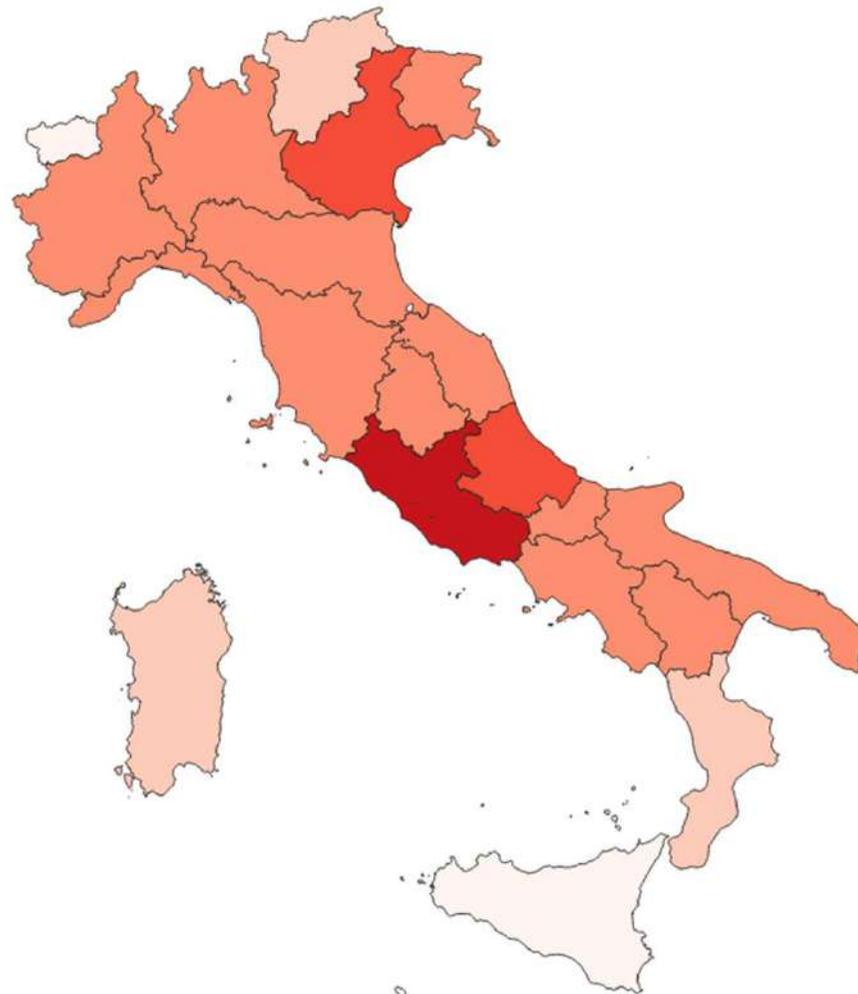
quasi il 69% del TOTALE ADDETTI

LE PRIME 20 PROVINCE RAPPRESENTANO

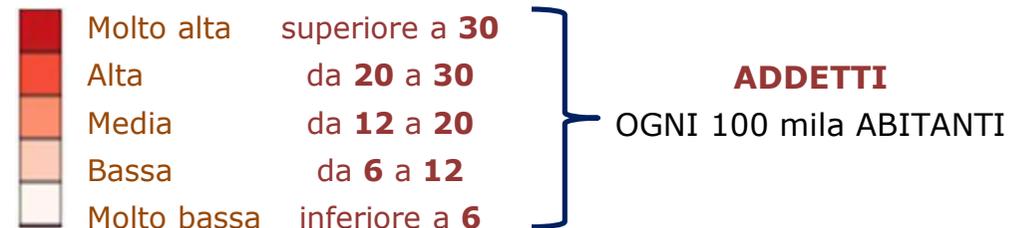
il 59% DEL TOTALE ADDETTI

Densità degli **ADDETTI** (numero ogni 100mila abitanti per regione)

"Gestione di apparecchi che consentono vincite in denaro funzionanti a moneta o a gettone" (Ateco 92.00.02)



Dati al 31/12/2023



In termini relativi, ovvero pesando il nr degli addetti alle localizzazioni al nr di abitanti, **si ottiene un indice di densità degli addetti sui territori**

In cima alla classifica:

Lazio (34,2 addetti ogni 100 mila abitanti)

Abruzzo (23,3 addetti ogni 100 mila abitanti)

Veneto (22,1 addetti ogni 100 mila abitanti)

Seguono:

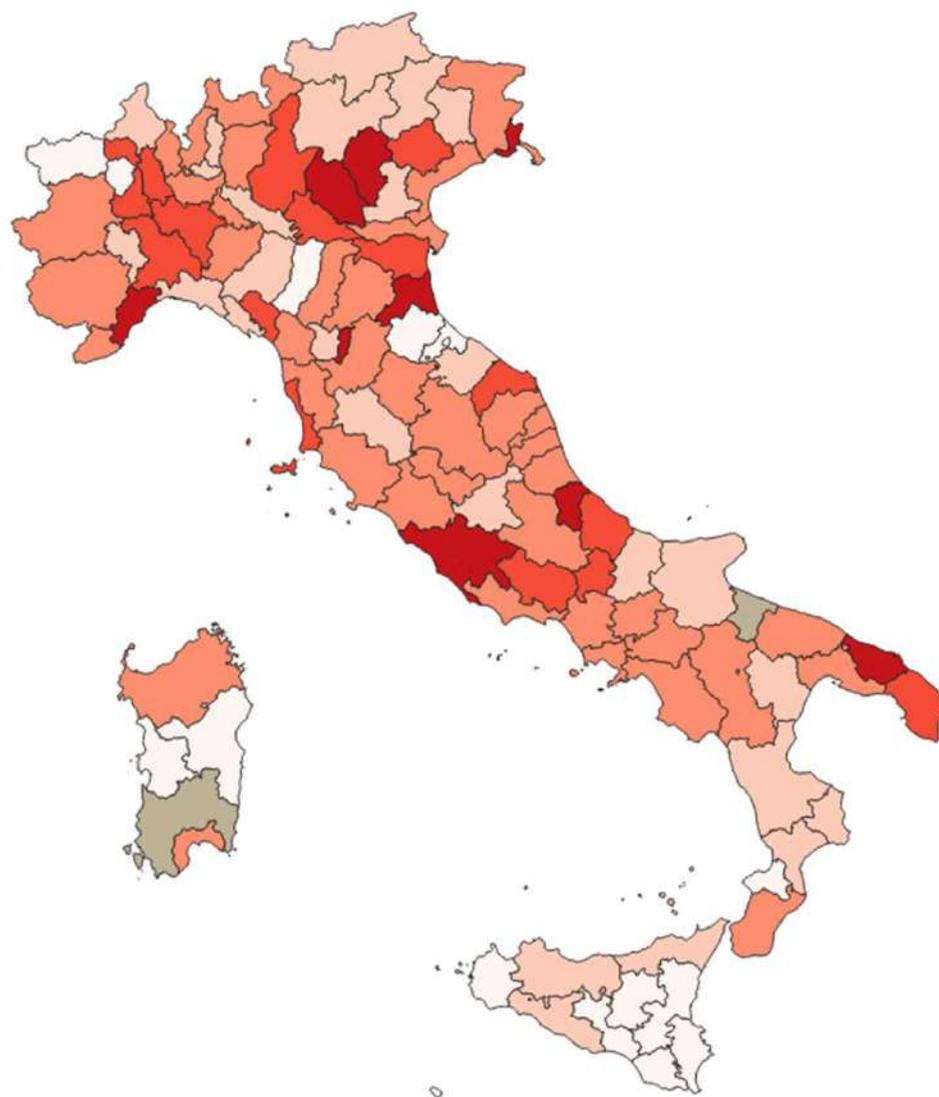
Friuli Venezia Giulia, Emilia Romagna e Toscana **regioni che si collocano nell'intorno dei 17** addetti alle localizzazioni ogni 100mila abitanti, un valore pari alla media italiana

Elaborazione Ufficio Studi CGIA su dati camerali con software QGIS

Lombardia, Campania e Emilia Romagna - che in termini assoluti di addetti rappresentano numerosità elevate - **si posizionano nella fascia di concentrazione media con un indice che varia da 15,6 addetti ogni 100mila abitanti (Campania) a 17 addetti ogni 100mila abitanti (Emilia R.); Lombardia (16,3).**

Densità degli **ADDETTI** (numero ogni 100mila abitanti per provincia)

"Gestione di apparecchi che consentono vincite in denaro funzionanti a moneta o a gettone" (Ateco 92.00.02)



Dati al 31/12/2023

	Molto alta	superiore a 30	} ADDETTI OGNI 100 mila ABITANTI
	Alta	da 20 a 30	
	Media	da 12 a 20	
	Bassa	da 6 a 12	
	Molto bassa	inferiore a 6	

A livello provinciale , si nota una **concentrazione abbastanza elevata**

- in una fascia ad U **che va da Roma-Frosinone-Chieti** (passando per Pescara) a **Teramo-Fermo-Macerata-Ancona**
- in una **seconda fascia veneta-lombarda-emiliana** che comprende **3 province** **venete** (con in testa Verona), Brescia, Mantova, Ferrara e **Ravenna**, quest'ultima prima con 80 addetti ogni 100 mila abitanti, segue Brindisi (2° con 41) e terza Roma (39).;
- in una terza area che a partire da Savona si estende ad **Alessandria-Vercelli, Novara-Pavia**

PARTE 1
QUADRO DEL SETTORE

B) LA STIMA DELL'INTERO COMPARTO
DIRETTO, INTEGRATO, GESTORI,
ASSIMILATO E INDOTTO

Stima del comparto AWP/VLT, a livello nazionale, considerando non solo l'attività tipica, ma anche tutti coloro che appartengono alla filiera (esclusi i concessionari)

(banca dati RIES e incroci/stime con altre statistiche)

STIMA DEL NUMERO DEGLI ADDETTI DELL'INTERO COMPARTO DEL GIOCO LECITO TRAMITE AWP e VLT

La **stima del numero degli addetti del settore** (ad esclusione degli addetti dei concessionari) è stata effettuata sulla base:

- dello studio dei dati del RIES (tenuto presso l'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli al quale si devono iscrivere tutti i soggetti del comparto)
- dell'analisi delle informazioni relative agli studi di settore
- di rilevazioni sulla categoria

Si sono **individuate le seguenti categorie di imprese** interessate al Gioco Lecito tramite AWP e VLT e per ognuna è stata utilizzata una diversa metodologia di stima:

Attività tipica diretta: imprese che gestiscono le sale in cui si trovano le VLT (oltre che eventualmente le AWP).

Attività integrata: imprese nei cui locali sono presenti le VLT (oltre che eventualmente le AWP). Si tratta di aziende che svolgono anche altre attività di Gioco Lecito (agenzie di scommesse, sale giochi, sale bingo, negozi di gioco), ma nelle quali la presenza degli apparecchi da gioco con vincita in denaro assume un apporto rilevante quale integrazione dei ricavi e quindi nel conseguimento del risultato economico.

Attività dei gestori: si tratta di coloro i quali gestiscono le AWP presso terzi.

Attività settore assimilato: imprese, anche con diverso *core business*, nel cui esercizio si trovano AWP (esercizi commerciali, bar, alberghi, circoli privati, corner, edicole, ristoranti, tabacchi, stabilimenti balneari, sale giochi etc).

Attività dell'indotto: imprese che costruiscono le AWP e le VLT.

STIMA DEL NUMERO DEGLI ADDETTI DELL'INTERO COMPARTO DEL GIOCO LECITO TRAMITE AWP e VLT

Per le principali **tipologie di attività** che **caratterizzano la filiera del gioco lecito tramite AWP e VLT** si è proceduto a **stimare il numero di occupati**. Si sono utilizzati i dati ufficiali a disposizione e criteri oggettivi ricavati da analisi sulla categoria.

L'analisi è stata condotta muovendosi dalle nostre più accurate stime riferite al 2018, anno base dal quale siamo partiti per dimensionare il settore e replicando la metodologia adottata.

In questa prima parte dello studio si propone una fotografia della **situazione al 31/12/2023**.

Si tratta di una stima che dà l'idea del numero degli occupati sostenuti dal sistema, ma senza avere la pretesa di arrivare ad una quantificazione precisa.

Si sono applicati criteri prudenziali e quanto più possibile oggettivi.

Nella parte 3 dello studio si propone una ricostruzione dell'evoluzione dell'occupazione nel comparto dal 2018 sino al 2023 compreso, le cui dinamiche saranno meglio comprensibili dopo aver analizzato l'evoluzione subita dai principali parametri economici del settore in seguito alle novità normative che sono entrate in vigore nel corso degli anni.

STIMA DEL NUMERO DEGLI ADDETTI DELL'INTERO COMPARTO DEL GIOCO LECITO TRAMITE AWP e VLT

Sintetica Nota Metodologia per la stima del numero degli occupati

Attività tipica diretta e integrata: gli **esercizi dedicati in via esclusiva al gioco lecito con VLT** (a fine 2023) **sono 4.389**, e **occupano 13.167 addetti**; si è giunti a questo valore ipotizzando (sulla base degli Studi di Settore e da confronti con la categoria) la presenza media minima di tre addetti per sala.

Attività dei gestori: I **gestori**, (coloro i quali collocano le AWP presso esercizi terzi), **si stima che siano 1.791** (a fine 2023) e che **diano lavoro a 9.554 addetti**. Si arriva a queste cifre confrontando la loro numerosità con quella esistente a fine 2018 e riproponendo il numero dei dipendenti. Infatti, la quantificazione al 2018 è frutto di una complessa analisi effettuata combinando diverse informazioni tratte da fonti ufficiali. Il quadro di partenza è stato fornito da SOGEI che ha suddiviso i gestori per classi secondo la numerosità di AWP gestite. Per ogni classe si è stimata la forza lavoro minima necessaria per un'efficiente gestione aziendale, sulla base di una specifica nota metodologica fornita dall'Amministrazione Finanziaria; infine per le aziende di minore dimensione la numerosità corrisponde a quella rilevata sulla base delle informazioni tratte dagli studi di settore, mentre per quelle maggiori si è proceduto tramite l'estrazione di visure camerali. L'attualizzazione del numero dei gestori e la stima dei dipendenti è stata effettuata ipotizzando che questi varino (rispetto al 2018 considerato come dato di partenza) rispettivamente in base al numero di magazzini e a quello degli esercizi con AWP.

Attività settore assimilato: Gli **esercizi aperti al pubblico con sole AWP** (bar, alberghi, circoli privati, corner, edicole, ristoranti, tabacchi, stabilimenti balneari, ma anche sale giochi) **sono 45.336** (al 31/12/2023) e **stimiamo diano lavoro a 19.915 addetti**. Si tratta di quei lavoratori il cui costo del lavoro è sostenuto dal risultato economico prodotto dagli apparecchi da gioco AWP presenti in questi locali. A tal fine si è partiti dal margine netto per la filiera prodotto dalle AWP nel 2023 che corrisponde al fatturato per le imprese del comparto. Tale importo è stato dimezzato (per gli esercizi generalisti) nell'ipotesi che questi soggetti non siano titolari degli apparecchi ed è stata poi stimata la redditività sulla base di rilevazioni derivanti dagli studi di settore.

Attività dell'indotto: Si **sono individuate circa 96 imprese produttrici per un totale di 1.304 occupati**. La stima è stata effettuata selezionando le aziende tramite il RIES ed estraendo ed interrogando i documenti della Camera di Commercio per ogni singola impresa.

STIMA DEL NUMERO DEGLI ADDETTI DELL'INTERO COMPARTO DEL GIOCO LECITO TRAMITE AWP e VLT

Nella seguente tabella si sintetizzano i risultati ottenuti da analisi e stime condotte al fine di rilevare il numero di occupati in ognuna delle categorie di attività facenti parte della filiera del gioco lecito tramite AWP e VLT. **Si stima che, in ITALIA:**

gli **OCCUPATI SOSTENUTI** DAL SISTEMA AWP-VLT a fine 2023 **siano circa 44 mila**, il comparto è costituito da oltre **51 mila imprese**
(non sono compresi gli occupati dei concessionari)

ATTIVITA'	OCCUPATI SOSTENUTI	IMPRESE
TIPICA DIRETTA e INTEGRATA (esercizi dedicati con VLT e altri esercizi dedicati al gioco lecito in via esclusiva in cui sono presenti le VLT)	13.167	4.389
GESTORI (Aziende che si occupano prevalentemente della gestione di AWP e VLT presso esercizi terzi)	9.554	1.791
ASSIMILATO (esercizi in cui sono presenti AWP: bar, tabacchi/ricevitorie, sale giochi ecc.)	19.915	45.336
INDOTTO (produttori)	1.304	96
TOTALE	43.940	51.612

PARTE 2
L'IMPORTANZA DEL GIOCO
LECITO

IL SETTORE E' REGOLATO
RUOLO DEL SETTORE:
CONTROLLATO/CONTROLLORE
(ad esempio gli SOS antiriciclaggio)

IL GIOCO ILLECITO

«CONTENERE L'OFFERTA?»

LA MAPPATURA DELLE LEGGI
REGIONALI SUL GIOCO LECITO

Attività altamente **REGOLATA**

Organizzazione/esercizio GIOCO LECITO: ATTIVITA' RISERVATA dello STATO (Art 1 D.Lgs 14/04/1948 n 496)

Lo STATO ha **affidato** questa attività al MEF il quale si avvale dell'opera dell'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli. **La gestione può essere anche affidata** (come avviene per le AWP e le VLT) **tramite apposite convenzioni a terzi** (persone fisiche o giuridiche) **che diano adeguata garanzia di idoneità** (Art 2 D.Lgs 14/04/1948 n 496 e DPR 24/01/2002 n 33)

Gli apparecchi per il gioco lecito AWP e VLT sono soggetti ad un regime autorizzatorio: l'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli rilascia un apposito nulla osta (a importatori, produttori, concessionari degli apparecchi per il gioco lecito nonché ai loro gestori) (Art 22 Legge 27/12/2002 n 289 e Art 38 Legge 23/12/2000 n 388)

Le Prescrizioni in materia di gestione di sale dedicate al Gioco Lecito sono:

- **dettate dalla Legislazione Statale, Regionale,**
- **attuata dall'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli,**
- **mentre vi è un potere regolatorio anche in capo ai Comuni e alle Questure.**

Riforma fiscale: **IL RIORDINO DEL SETTORE GIOCHI**

Con la **Legge n 111/2023** il Parlamento ha delegato il Governo affinché provveda alla riforma del sistema tributario; nell'ambito di tale delega si prevede anche il riordino della disciplina del Gioco Lecito.

Legge
09/08/2023
n 111

Nell'ambito del PROGETTO DI RIFORMA DEL SISTEMA TRIBUTARIO:

Art 15 Legge
111/2023

Il Legislatore ha delegato il governo a provvedere al riordino delle disposizioni vigenti in materia di **GIOCHI PUBBLICI**

D.Lgs.
25/03/2024 n
41

A marzo 2024 sono state emanate le disposizioni relative ai **GIOCHI A DISTANZA**

Art 1 c 2 D.Lgs.
25/03/2024 n 41

Il **GIOCO FISICO** sarà oggetto di successivo D.Lgs. Dopo l'intesa programmatica tra Stato, Regioni ed Enti Locali

La Legge Delega conferma il MODELLO CONCESSORIO e AUTORIZZATORIO

- quale garanzia di
- Tutela della fede, ordine e sicurezza pubblici;
 - Sul contemperamento della tutela della salute con la garanzia di gettito per l'erario;
 - Della prevenzione del riciclaggio dei proventi di attività criminose.

Art 15 c 1 Legge 09/08/2023 n 111

Riforma fiscale: **IL RIORDINO DEL SETTORE GIOCHI**

L'Art 15 della Legge n 111/2023 prevede una serie di principi e criteri direttivi che lo Stato nel riordinare il settore dei giochi deve rispettare.

- **Garantire la piena tutela dei soggetti più vulnerabili e prevenire i disturbi da gioco d'azzardo e il gioco minorile** con apposite misure tecniche e normative;
- Prevedere **forme di concertazione tra Stato, Regioni ed Enti locali riguardo la pianificazione territoriale** dei giochi fisici, del procedimento di abilitazione degli esercenti l'offerta di gioco;
- **Riordino delle reti di raccolta del gioco** sia fisico che a distanza al fine della **razionalizzazione territoriale e numerica**, concentrazione del gioco in ambienti sicuri e controllati;
- **Contrasto al gioco illegale e alle infiltrazioni criminali** nell'offerta di gioco aumentando la trasparenza e i requisiti in capo alle società concessionarie dell'offerta del gioco pubblico;
- **Riordino della disciplina del prelievo fiscale sul gioco**, dei relativi accertamenti e controlli;
- **Definizione di regole trasparenti e uniformi** a livello nazionale in merito **ai titoli abilitativi** all'esercizio dell'offerta di gioco;
- Maggiore rigore, specificità e trasparenza della disciplina in materia di qualificazione degli organismi di certificazione degli apparecchi da intrattenimento e divertimento nonché della responsabilità di tali organismi e dei concessionari

Riforma fiscale: **IL RIORDINO DEL SETTORE GIOCHI**

Il D.Lgs 41/2024, pur essendo dedicato al **riordino dei giochi a distanza** contiene alcuni **criteri di carattere generale** che valgono per tutte le categorie di giochi pubblici. Di seguito si riportano i principali

Art 3 D.Lgs. 41/2024

Principi Fondamentali

Il Gioco pubblico è consentito nel rispetto dei seguenti principi

- 1) **Tutela dei minori di età**
- 2) **Legalità del gioco**
- 3) **Sviluppo gioco sicuro**
- 4) **Promozione gioco responsabile**
- 5) **Trasparenza offerta di gioco**
- 6) **Sviluppo reti di gioco che assicurino solidità organizzativa, economica**
- 7) **Prevenzione e contrasto al gioco illegale**
- 8) **Tracciabilità dei flussi economici e finanziari**
- 9) **Unitarietà ed uniformità della rete di gioco pubblico nell'intero territorio nazionale**
- 10) **Pubblicità e comunicazione funzionale a diffusione del gioco sicuro e responsabile**

Art 5 D.Lgs. 41/2024

Fonti della disciplina del Gioco Pubblico

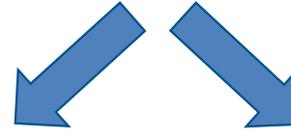
La disciplina del Gioco Pubblico è dettata dalle seguenti fonti

- 1) **Fonti pattizie di rilievo sovranazionale e fonti normative dell'Unione europea**
- 2) **La Legge** in particolare si stabilisce che il D.Lgs. Di riordino del gioco a distanza costituisce quadro regolatorio nazionale di carattere primario (legge fondamentale della materia)
- 3) **I Regolamenti**
- 4) **I Decreti del Ministro o i Provvedimenti del Direttore dell'Agenzia** se previsti dalla legge e dal regolamento

Principali prescrizioni per le sale (1/5)

Per condurre l'attività è necessario il possesso di:

Requisiti morali



Specifici titoli autorizzatori

Ad esempio:

- non aver riportato condanne che comportino misure restrittive della propria libertà per periodi superiori a 3 anni,
- non essere stato dichiarato delinquente,
- non aver riportato condanne per reati contro la morale pubblica e il buon costume, contro la sanità pubblica o per giochi d'azzardo, per delitti commessi in stato di ubriachezza o per abuso di sostanze stupefacenti etc..)
- non aver commesso gravi violazioni relative all'obbligo di pagamento delle imposte, tasse o dei contributi previdenziali. **(requisito introdotto nel 2019)**

(Art 8, Art 11, Art 92 e 93 RD 18/06/1931 N 773, Art 30 DL 26/10/2019 N 124)

- **Licenza rilasciata dal Comune per l'esercizio con SLOT** (apparecchi che erogano vincite in denaro ex art 110 comma 6 lettera a)
(Tab A punto 6.1 D.lgs 25/11/2016 n 222, Art 86 RD 773/1931, punto 8 Art 19 DPR 616/1977)
- **Autorizzazione rilasciata dalla Questura per l'esercizio anche con VLT** (apparecchi che erogano vincite in denaro ex art 110 comma 6 lettera b)
(Tab A punto 6.1 D.lgs 25/11/2016 n 222, Art 88 RD 773/1931, Art 2 c 2 quater DL 40/2010)

Le sale gioco in cui si trovano le VLT devono essere dotate di **sistemi di video sorveglianza.**

(Art 9 c.4 Decreto 22/02/2010)

Una volta ottenute le prescritte autorizzazioni **il gestore deve iscriversi al RIES presso l'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli previo ottenimento della certificazione antimafia**

(commi 533, 533bis e 533ter Legge 266/2005 come modificati dal comma 82 della Legge 13/12/2010 n 220, per 2020 si veda comunicato AMS del 10/01/2020)

Principali prescrizioni per le sale (2/5): conformità degli apparecchi

Una filiera controllata



Numero predeterminato di AWP e VLT, ognuno identificato da un numero progressivo



ADM verifica tecnicamente la conformità alla normativa



In ogni apparecchio si devono trovare formule di avvertimento per i giocatori



In ogni apparecchio devono essere affissi i relativi titoli autorizzatori

I produttori e gli importatori di AWP e VLT sono autorizzati dalla ADM alla distribuzione di un numero predeterminato di apparecchi, ciascuno identificato da un apposito numero progressivo.

I produttori e gli importatori autocertificano la conformità degli apparecchi.

L'ADM verifica tecnicamente la conformità del modello alla normativa. Vi devono essere dei programmi che ne bloccano il funzionamento in caso di manomissioni

(Art 38 Legge 23/12/2000 n 388)

Sulle AWP e sulle VLT devono essere affisse formule di avvertimento in merito alle probabilità di vincita e sul rischio di dipendenza dalla pratica di giochi con vincita in denaro (C 5 Art 7 DL 13/09/2012 n 158 e C 4 Art 9 bis DL 12/07/2018 n 87)

Vi sono precisi criteri relativi all'estensione dei locali e al numero di apparecchi che vi possono essere utilizzati

(Decreto Direttoriale ADM del 27/07/2011 e del 22/01/2010 art 9)

In ogni AWP devono essere apposti in modo visibile i relativi titoli autorizzatori rilasciati dall'ADM:

- a) Il nulla osta di distribuzione, che indica l'azienda che ha costruito l'apparecchio
- b) Il nulla osta di messa in esercizio rilasciato al concessionario, che indica il gestore proprietario
- c) Attestato di conformità del software installato (C 9 Lettera F art 110 RD 18/06/1931 n 773)

Mentre, ogni VLT riporta il CIV (Codice Identificativo di Verifica) che individua la singola macchina. Le VLT si attivano solo se collegate al sistema centralizzato gestito dal concessionario sotto la vigilanza di ADM. Gli apparecchi sono sottoposti ad un costante monitoraggio centralizzato del corretto funzionamento del sistema di gioco con verifiche periodiche.

Principali prescrizioni per le sale (3/5): obblighi di esposizione

OBBLIGHI DI ESPOSIZIONE



Tabella dei giochi proibiti



Targhe su % di vincita e rischi



Divieto gioco minori



Materiale informativo ASL

Deve essere visibile una tabella, predisposta ed approvata dal questore e vidimata dalle autorità competenti al rilascio della licenza, nella quale sono indicati, oltre ai giochi di azzardo, anche quelli che lo stesso questore ritenga di vietare nel pubblico interesse, nonché le prescrizioni e divieti specifici che ritenga di disporre (art 110 c 1 R.D. 18/06/1931 N 773)

Vi devono essere affisse altresì targhe in cui sia riportata la % di vincita e il rischio di dipendenza dalla pratica di giochi con vincite in denaro (C 5 Art 7 DL 13/09/2012 n 158 e c 4 art 9bis DL 12/07/2018 n 87)

Il materiale informativo predisposto dalle ASL è diretto ad evidenziare i rischi correlati alla dipendenza dal gioco con vincite in denaro e a segnalare la presenza sul territorio dei servizi di assistenza pubblici e del privato sociale dedicati alla cura della ludopatia (C 5 Art 7 DL 13/09/2012 n 158)

IL GIOCO È VIETATO AI MINORI

I minori **non possono accedere alle sale dedicate alle VLT** né utilizzare apparecchi con vincite in denaro siano essi AWP o VLT; il titolare dell'esercizio commerciale, del locale può identificare in caso di dubbio i giocatori mediante, richiesta di esibizione di idoneo documento di riconoscimento; Si prevede l'accesso agli apparecchi che consentono il gioco da remoto con tessera sanitaria.

(C 8 Art 7 DL 13/09/2012 n 158; Art 24 c 20 , 21 e 22 DL 06/07/2011 N 98; Art 9 quater DL 12/07/2018 n 87; Art 27 c4 DL 28/01/2019 n 4)

Principali prescrizioni per le sale (4/5): la normativa antiriciclaggio

Il comparto del Gioco Lecito tramite AWP e VLT è **soggetto alla normativa antiriciclaggio**

Agenzia delle Dogane e dei Monopoli:

- Elabora standard tecnici e di regolamentazione sulla base di analisi nazionali di rischio di riciclaggio elaborate dal Comitato di sicurezza finanziaria
- Emanava linee guida in ordine alle procedure e sistemi di controllo antiriciclaggio che i concessionari devono attuare ed osservare
- Verifica l'effettiva osservanza delle predette linee guida

Identificazione del cliente

- a) se il cliente richiede od effettua operazioni di gioco a partire da 2.000€
- b) se il valore del ticket rilasciato dalle VLT è pari o superiore a 500€
- c) se si verificano situazioni sospette che facciano pensare a riciclaggio o al finanziamento del terrorismo

prevede che gli esercenti acquisiscano e conservino le seguenti informazioni: a) dati identificativi del cliente; b) data della operazione di gioco; c) valore della operazione di gioco; d) mezzi di pagamento utilizzati
(Art 52 e 53 D.Lgs 21/11/2007 n 231)

Procedure da attuare per monitorare

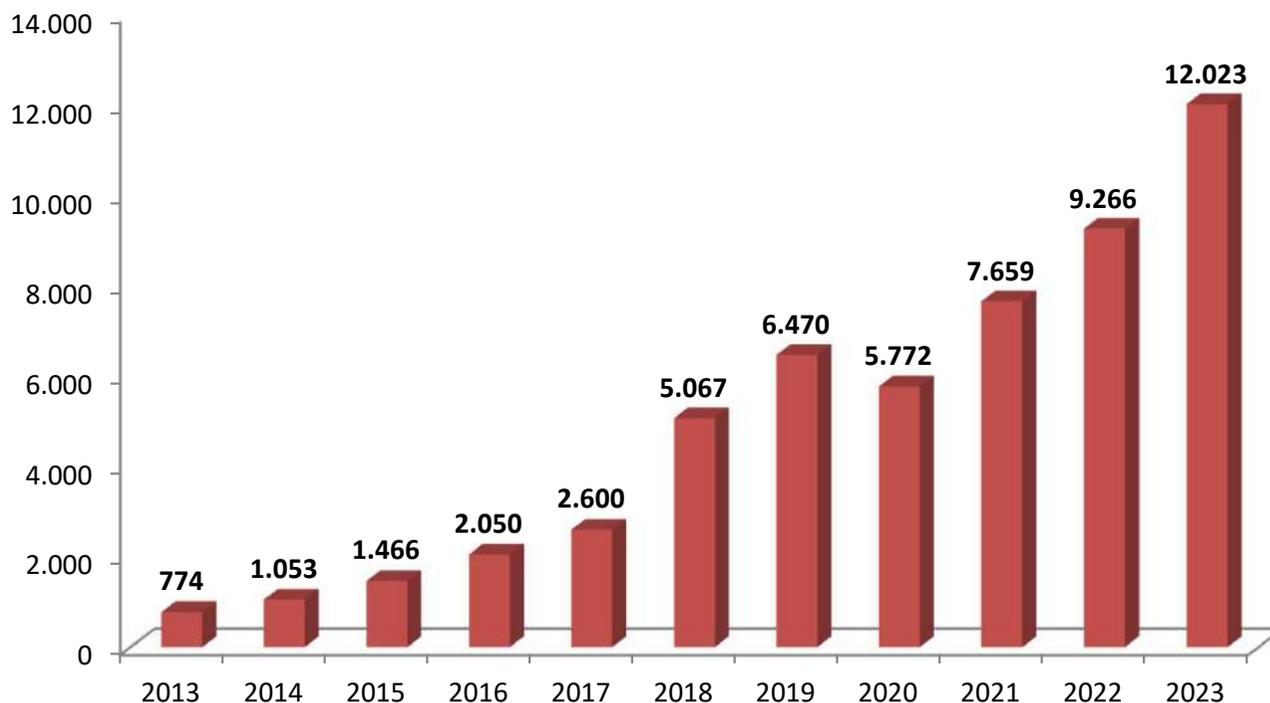
- a) Le possibili anomalie relative alle operazioni
- b) comportamenti potenzialmente irregolari;
- c) le singole operazioni riferite ad ogni sessione di gioco delle VLT nel periodo temporale massimo di 1 settimana
- d) comportamenti anomali legati all'entità insolitamente elevata degli importi erogati dalle VLT rispetto a quelli puntati
- e) ticket a partire da 500€
- f) ticket di qualunque importo che indichino assenze di vincite o una bassa percentuale delle stesse rispetto al valore del ticket stesso

(Art 52 e 53 D.Lgs 21/11/2007 n 231)

Principali prescrizioni per le sale (5/5): le segnalazioni antiriciclaggio

I prestatori di servizi di gioco si dimostrano attivi nel segnalare i comportamenti sospetti

Anno	Numero di Segnalazioni Effettuate
2013	774
2014	1.053
2015	1.466
2016	2.050
2017	2.600
2018	5.067
2019	6.470
2020	5.772
2021	7.659
2022	9.266
2023	12.023
<hr/>	
Var. ass. 2023-2019	+5.553
Var. % 2023/2019	86%
<hr/>	
Var. ass. 2023-2022	+2.757
Var. % 2023/2022	30%



Elaborazioni Ufficio Studi CGIA su dati UIF

Prosegue nel 2023, la progressiva crescita delle segnalazioni effettuate dal comparto del Gioco Lecito. Nel 2023 le segnalazioni hanno raggiunto la cifra di 12.023, si tratta di una crescita del 86% rispetto al periodo pre-Covid; per la prima volta le segnalazioni provenienti dal Gioco online (6.117) superano quelle del canale fisico (5.906).

Infine **nel corso degli anni è progressivamente aumentata l'incidenza delle segnalazioni provenienti dal comparto del gioco sul totale delle segnalazioni.** Nel 2013 rappresentavano 1,2%, nel 2016 sono arrivate al 2%, per superare il 5% a partire dal 2018, nel 2022 il 6%, nel 2023 hanno raggiunto l'8% del totale delle segnalazioni.

Attività altamente **CONTROLLATA**

Le attività economiche dedite al GIOCO LECITO, oltre a dover rispettare numerose regole sono sottoposte a stringenti controlli da parte di diversi enti

Polizia Amministrativa comunale	Verifica il rispetto dei regolamenti comunali
Agenzia delle Dogane e dei Monopoli	Attività di controllo affinché l'attività si svolga secondo le regole stabilite dallo Stato oltre che nel rispetto della normativa amministrativa, fiscale e tecnica
Polizia di Stato	Gli agenti di pubblica sicurezza possono accedere ai locali per verificare il rispetto degli adempimenti e prescrizioni imposte dalla legge, dai regolamenti
Guardia di Finanza	Repressione dei fenomeni di abusivismo e illegalità

Anno	Esercizi controllati (numero)	di cui con Apparecchi (numero)
2016	33.578	28.860
2017	35.166	24.973
2018	38.745	27.239
2019	34.920	23.886
2020	14.081	6.478
2021	18.570	6.103
2022	22.576	16.000

Elab.ni Ufficio Studi CGIA su dati ADM e Corte dei Conti

Le **possibilità di ricevere un controllo sono molto elevate** se si considera che in media vengono effettuati oltre 20.000 controlli annui.

La Corte dei Conti sottolinea che il tasso di presidio dei giochi fisici (Apparecchi e scommesse) è di 1/5 più elevato rispetto a quello relativo alla totalità dei giochi (Relazione sul rendiconto generale dello Stato 2021)

Infatti, a fronte di un indice di presidio dell'intero settore dei giochi pari (nel 2022) al 22,18%, quello del comparto scommesse ed apparecchi è stato del 26,7%. Indice che sale addirittura al 35,4% se calcolato con riferimento alle sale bingo e VLT.

L'Indice di presidio del territorio è dato dal rapporto tra il numero di esercizi controllati e il numero totale degli esercizi (di quella specifica categoria).

IL GIOCO ILLEGALE

Accanto al Gioco Legale, vi è da sempre l'universo parallelo del gioco illegale

Il Gioco Legale:

- a) **Risponde a regole precise**
- b) **Assicura determinate % di vincite**
- c) **È fonte preziosa di gettito per l'erario**

Il Gioco illegale:

- a) **NON risponde a regole predeterminate**
- b) **NON assicura determinate % di vincite**
- c) **Sfugge a qualsiasi forma di tassazione**

Sulla quantificazione del "**Gioco Illegale**" non vi sono stime puntuali; tuttavia

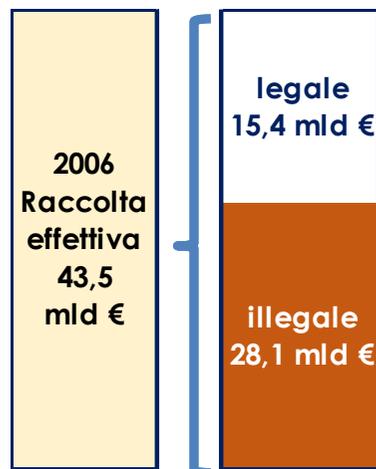
- Nel 2018 la Guardia di Finanza ha stimato come il **volume del gioco illegale ammonti a circa 20 miliardi di €** (Fonte Agipronews 24/10/2018)
- Nel 2022 il direttore di ADM Marcello Minenna ha dichiarato che sulla base delle ultime stime dei sistemi di monitoraggio dell'illegalità il gioco illegale «cuba ormai **tra gli 10 e i 15 miliardi di euro**» (Audizione del direttore ADM presso Commissione parlamentare di inchiesta sul gioco illegale ottobre 2022)
- Nel 2024 l'attuale direttore di ADM Roberto Alesse ha dichiarato che « **le stime sulla raccolta del gioco illegale più attendibili attestano la cifra di 20 – 25 miliardi di euro** » (Fonte SOLE24ORE 27/06/2024)

Riguarda in maniera trasversale l'intero comparto del Gioco Lecito; si va dalle:

- **scommesse illegali** (l'ADM ha stimato in circa 5.000 gli esercizi, operanti sul territorio dello Stato, che effettuano raccolta di scommesse al di fuori della rete legale; è una vera e propria rete parallela risultando pari a circa 14.000 gli esercizi che invece versano le imposte dovute); (Fonte Corte dei Conti Relazione sul rendiconto generale dello Stato 2016)
- **offerta di gioco illegale di diversa tipologia attraverso internet** (mediamente ogni anno venivano inibiti circa 600 siti illegali, mentre si registrano oltre 650 milioni di tentativi di accesso; Nel 2020 e nel 2021 i valori sono crollati rispettivamente a 297 e a 197 siti inibiti e a 64 e a 0,26 milioni i tentativi di accesso in quanto la modalità di offerta dei contenuti illegali si è spostata utilizzando i social network. Dati non dissimili nel 2022 (261 siti inibiti e 0,23 milioni di tentativi di accesso. Nel 2023 sono stati inibiti oltre 500 siti.
- **messa a disposizione di apparecchi con vincite in denaro illecite** (nel 2017 la Guardia di Finanza ne ha sequestrato 2.555); (Fonte Corte dei Conti Relazione sul rendiconto generale dello Stato 2017)
- **Scommesse clandestine via web** (Sono passate da 1,8 mld nel 2015 a 4,5 mld nel 2019); (Fonte GDF Sole24Ore 23 luglio 2020)

I Gioco illegale esiste, ma grazie al gioco legale può essere contrastato

Ufficio Studi CGIA su dati e informazioni del Direttore dell'Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato Luigi Magistro in audizione presso VI Commissione Camera in data 13/09/2012



Nel 2006 a fronte di una raccolta complessiva stimata pari a 43,5 miliardi di euro, la raccolta legale era solo il 35%, mentre la parte illegale ammontava a 28,1 miliardi di euro. Considerato che nel 2011 la raccolta è stata pari a 44,6 mld di euro e che l'anno successivo si è arrivati a circa 49 miliardi si ritiene che sia avvenuta una importante operazione di emersione. Questo è stato possibile grazie a un proficuo percorso condotto dall'Amministrazione Finanziaria, che (in particolar modo nel periodo 2009 – 2012) ha agito sia introducendo nuove forme di gioco (nel 2009 sono state introdotte le VLT), sia prevedendo elevati standard di qualità funzionali soprattutto ad assicurare la trasparenza e il controllo del gioco lecito (introduzione delle AWP2 dotate di un efficace sistema in grado di contrastare maggiormente le alterazioni).

«CONTENERE L'OFFERTA?» (1/3)

Negli ultimi anni si è assistito a un **proliferare di leggi regionali e delibere degli enti locali che sono andate nella direzione di contenere il settore del GIOCO LECITO** imponendo disposizioni di **carattere restrittivo**:

- a) consentendo l'attività del Gioco lecito solo se si rispettano determinate distanze da luoghi sensibili;
- b) disciplinando gli orari di apertura e di accensione degli apparecchi.

Il **Decreto "Balduzzi"** (Art 7 DL 13/09/2012 n 158) prevedeva una progressiva pianificazione territoriale delle attività del Gioco Lecito in modo che fossero stabilite distanze minime da luoghi sensibili (istituti di istruzione primaria e secondaria, strutture sanitarie ed ospedaliere, luoghi di culto, centri socio-ricreativi e sportivi). In assenza di una norma che definisse un insieme di regole valide per tutto il territorio nazionale, si è progressivamente affermata una **regolamentazione frammentata e spesso disomogenea**.

Le **norme regionali hanno disciplinato la materia con un diverso grado di severità**: in alcuni casi non limitandosi a regolamentare il rilascio di nuove autorizzazioni, **ma applicando queste regole anche alle attività in essere mettendo in discussione la loro sopravvivenza**.

«CONTENERE L'OFFERTA?» (2/3)

La distanza minima prevista dai luoghi sensibili è di solito stabilita in 500 mt, tuttavia **alcune regioni hanno previsto una distanza inferiore.**

Inoltre la **lista dei luoghi sensibili**, rispetto a quelli specificatamente previsti dal DL "Balduzzi, **si è notevolmente arricchita.**

Luoghi sensibili «Decreto Balduzzi»

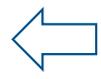


Ulteriori luoghi sensibili introdotti con leggi regionali

- istituti di istruzione primaria e secondaria
- strutture sanitarie ed ospedaliere
- luoghi di culto
- centri socio-ricreativi e sportivi

- asili nido
- istituti di formazione professionale
- caserme
- strutture residenziali o semiresidenziali operanti in ambito sanitario
- strutture ricettive per categorie protette
- oratori
- centri di aggregazione per anziani
- cimiteri e camere mortuarie
- istituti di credito e sportelli bancomat
- esercizi di compravendita di oggetti preziosi ed oro usati

Si comprende come l'applicazione di questi vincoli renda di fatto impossibile la concreta operatività per il comparto in un qualsiasi centro cittadino



Inoltre frequentemente le leggi regionali danno la possibilità ai Comuni di individuare ulteriori luoghi sensibili o definire autonomamente la distanza in considerazione dell'impatto delle attività di gioco lecito sulla sicurezza urbana, su problemi legati alla viabilità, inquinamento acustico e disturbo alla quiete pubblica.

«SI PUO' PORRE RIMEDIO A QUESTA SITUAZIONE?» (3/3)

Con la Riforma del Gioco lecito, si vuole porre rimedio alla scarsa omogeneità nella regolazione del gioco fisico nel territorio nazionale; si tratta di una condizione imprescindibile al fine di dare certezza agli operatori ed evitare le criticità che si verificherebbero se si bandissero le nuove gare per il rinnovo delle concessioni senza un quadro regolatorio chiaro e affidabile su cui i concorrenti potrebbero basare i loro piani di investimento.

Per questo motivo:

La Legge Delega (art 15 Legge 111/2023) prevede tra i principi:

- la *disciplina di adeguate forme di concertazione tra lo Stato, le Regioni e gli Enti locali in ordine alla pianificazione della dislocazione territoriale dei luoghi fisici di offerta di gioco;*
- *Il riordino della rete di raccolto del gioco sia a distanza, sia in luoghi fisici, al fine della razionalizzazione territoriale e numerica dei giochi fisici di offerta*

L. 111/2023
Art 15

Intesa
programmatica
tra Stato,
Regioni ed enti
locali

D.Lgs
riordino
Gioco Fisico
e bandi

Solo dopo aver raggiunto una intesa programmatica tra Stato, Regioni ed Enti locali si procederà a:

- Emanare un apposito decreto legislativo per il riordino del Gioco su rete fisica;
- Bandire i bandi per il rinnovo delle concessioni su rete fisica

Solo così si assicura agli investitori la prevedibilità nel tempo della dislocazione territoriale della loro attività e la distanza da luoghi sensibili uniformemente individuati

MAPPATURA delle LEGGI REGIONALI sul GIOCO LECITO (1/3)

Nel nostro Paese ogni Regione ha la sua Legge sul Gioco Lecito, in tutte sono definiti i luoghi sensibili, ed è previsto il distanziometro. Sono ben 13 le Regioni che hanno ampliato la lista dei luoghi sensibili previsti dal «Decreto Balduzzi» e 14 quelle che danno la possibilità ai comuni di individuarne di ulteriori.

Regione	Luoghi sensibili ulteriori (1)	Distanziometro	Effetto Retroattivo del distanziometro	
			SI/NO	Decorrenza per attività esistenti
Abruzzo (2)	1) Università; 2) Caserme; 3) Cimiteri e camere mortuarie.	300 mt	NO	
Basilicata	1) Università; 2) Biblioteche pubbliche.	250 mt (nei comuni sino 20.000 abitanti) e 350 mt (oltre)	NO	
Calabria (3)	1) Centri di formazione per giovani e adulti; 2) Istituti di credito e sportelli bancomat; 3) Esercizi di compravendita oggetti preziosi ed oro usati; 4) Stazioni ferroviarie.	300 mt (nei comuni sino 5.000 abitanti) e 500 (oltre)	NO	
Campania (4)		250 mt	NO	
Emilia Romagna (5)		500 mt	SI	Sale Dedicare effetto immediato Esercizi "generalisti" 31/12/2024
Friuli V.zia Giulia	1) Centri preposti alla formazione professionale; 2) Istituti di credito e sportelli bancomat; 3) Esercizi di compravendita di oggetti preziosi ed oro usati; 4) Stazioni ferroviarie; 5) Biblioteche.	500 mt	SI	Alla data di scadenza delle concessioni; quindi 31/12/2024

MAPPATURA delle LEGGI REGIONALI sul GIOCO LECITO (2/3)

Molte Regioni prevedono che il distanziometro si applichi anche alle attività già esistenti alla data della sua introduzione. Negli ultimi tempi, forse anche in attesa di un riordino condiviso del settore, si è assistito a un ripensamento e si sono succedute modifiche alle leggi regionali tese a differire l'entrata in vigore del distanziometro con effetto espulsivo o addirittura ad eliminare detto effetto retroattivo.

Regione	Luoghi sensibili ulteriori (1)	Distanziometro	Effetto Retroattivo del distanziometro	
			SI/NO	Decorrenza per attività esistenti
Lazio (6)		250 mt	NO	
Liguria		300 mt	NO	L' Effetto retroattivo è stato sospeso da LR 2/2018
Lombardia	1) Asili nido d'infanzia	500 mt	SI	Alla data di scadenza delle concessioni; quindi 31/12/2024
Marche (7)	1) Istituti universitari 2) Istituti di credito e sportelli bancomat 3) Uffici postali 4) Esercizi di compravendita di oggetti preziosi ed oro usati	300 mt (nei comuni sino 5.000 abitanti) e 500 (oltre 5.000)	NO	
Molise	1) Stazioni ferroviarie o terminal bus	500 mt	SI	Alla data di scadenza delle concessioni; quindi 31/12/2024
Piemonte (8)	1) Università; 2) Istituti di credito, sportelli ATM e servizi di trasferimento denaro; 3) Esercizi di compravendita di oggetti preziosi ed oro usati e altre attività creditizie.	300 mt (nei comuni sino 5.000 abitanti) e 400 (oltre 5.000)	NO	

MAPPATURA delle LEGGI REGIONALI sul GIOCO LECITO (3/3)

Attualmente sono 13 le Regioni che non prevedono l'effetto retroattivo del distanziometro.

Regione	Luoghi sensibili ulteriori (1)	Distanziometro	Effetto Retroattivo del distanziometro	
			SI/NO	Decorrenza per attività esistenti
Puglia	1) Università; 2) Biblioteche pubbliche.	250 mt	NO	
Sardegna		500 mt	SI	17/01/2024
Sicilia (9)	1) Le Università ed ogni altra struttura formativa; 2) Le caserme; 3) I cimiteri e le camere mortuarie.	300 mt (nei comuni sino 50.000 abitanti) e 500 (oltre 50.000)	NO	
Toscana	1) Nidi d'infanzia; 2) Istituti di credito e sportelli bancomat; 3) Esercizi di compravendita di oggetti preziosi ed oro.	500 mt	NO	
Pr. Aut. Trento		300 mt	SI	Agosto 2020 Esercizi "generalisti" e Agosto 2022 Sale dedicate
Pr. Aut. Bolzano		300 mt	SI	2014
Umbria		500 mt	NO	
Valle d'Aosta	1) Istituti di credito e sportelli bancomat; 2) Esercizi di compravendita di oro e oggetti preziosi.	500 mt	SI	Sale Dedicare 01/06/2019; Esercizi "generalisti" 01/01/2019
Veneto	1) Servizi per la prima infanzia; 2) Centri di formazione per giovani e adulti; 3) Istituti di credito e sportelli bancomat; 4) Esercizi di compravendita di oro e oggetti preziosi usati; 5) Stazioni ferroviarie e di autocorriere.	400 mt	NO	

MAPPATURA delle LEGGI REGIONALI sul GIOCO LECITO (note)

Note alle tabelle relative alla mappatura delle Leggi Regionali

Nelle Regioni in cui l'entrata in vigore del distanziometro sarebbe avvenuta in concomitanza dello scadere delle concessioni grazie ad una serie di eventi si è assistito ad uno spostamento dei termini.

In primo luogo con il comma 2 dell'art 103 del DL 18/2020, nell'ambito delle misure per contrastare l'emergenza pandemica sono state prorogate di diritto le concessioni in essere sino allo scadere del 90° giorno successivo alla dichiarazione di cessazione dello stato di emergenza.

Poiché con il DL 24/12/2021 n 221 lo stato di emergenza è stato prorogato sino al 31/03/2022, lo scadere delle concessioni è stato automaticamente prorogato al 29/06/2022.

Inoltre, nel mese di giugno ADM, con avviso del 30/06/2022, ha provveduto a prorogare le concessioni in essere sino alla data del 29/06/2023.

Infine, la Legge di Bilancio 2023 (commi 123 – 125 Legge 29/12/2022 n 197) ha previsto la proroga delle concessioni al 31/12/2024.

MAPPATURA delle LEGGI REGIONALI sul GIOCO LECITO (note)

Note alle tabelle relative alla mappatura delle Leggi Regionali

- 1) Luoghi sensibili ulteriori: luoghi sensibili previsti dalla Regione oltre a quelli già contemplati dal DL «Balduzzi» (art. 7 c.10 DL 13/09/2012 n 158);
- 2) Abruzzo: Il distanziometro non si applica alle rivendite di tabacchi e alle ricevitorie del lotto in quanto già soggette al rispetto delle distanze di cui al DM 21/02/2013 n 38;
- 3) Calabria: Le rivendite di generi di monopolio sono escluse dal distanziometro a condizione che gli apparecchi da gioco siano collocati nell'area di vendita in posizione sottoposta al controllo visivo del titolare o di chi ne fa le veci e non siano posti in aree materialmente o visivamente separate dall'area di vendita
- 4) Campania: Il distanziometro non si applica alle attività esistenti a condizione che si pongano nella condizione di rispettare i seguenti requisiti:
 - a) Accesso selettivo al gioco con identificazione della maggiore età
 - b) Videosorveglianza dell'area in cui sono collocati gli apparecchi
 - c) Modalità di comunicazione esclusivamente informativa dei giochi che non induca a giocare
 - d) Certificazione della partecipazione a corsi di formazione sia da parte del titolare che dei dipendenti

L'efficacia retroattiva non colpisce altresì le tabaccherie (esercizi di vendita di generi di monopolio, titolari di concessioni statali L. 1293/1957)

Unico caso di applicazione alle attività esistenti si verifica se il loro accesso si trovi a una distanza inferiore a 250 metri da quello di un luogo sensibile, se entrambi gli accessi sono posti sulla facciata del medesimo edificio.

MAPPATURA delle LEGGI REGIONALI sul GIOCO LECITO (note)

Note alle tabelle relative alla mappatura delle Leggi Regionali

- 5) Emilia Romagna: la chiusura delle Sale dedicate che non rispettano il distanziometro avviene al termine dell'iter amministrativo previsto;
- 6) Lazio: Con la LR 16/2022 si è eliminato l'effetto retroattivo del distanziometro, ma si è ridotta da 500 a 250 metri la distanza entro la quale non è possibile installare o detenere AWP o VLT; inoltre, si sono introdotte numerose prescrizioni, tra le quali la riduzione degli orari, l'obbligo di una pausa di 5 minuti ogni 30 di gioco ininterrotto, la netta separazione tra ambienti dedicati al gioco e gli altri relativi all'attività.
- 7) Marche: non contempla tra i luoghi sensibili le strutture sanitarie ed ospedaliere, né i luoghi di culto, mentre demanda ai Comuni la possibilità di fare rientrare tra i luoghi sensibili anche le strutture per minori, giovani ed anziani. Nel 2023 con la Legge Regionale n 13 è stato eliminato l'effetto retroattivo del distanziometro.
- 8) Piemonte: non contempla tra i luoghi sensibili gli istituti di istruzione primaria e i luoghi di culto.
- 9) Sicilia: con la L.R. n 3/2024 si stabilisce che il distanziometro non si applica alle tabaccherie.

PARTE 3
IL BIENNIO 2022 – 2023:
IL RITORNO ALLA
«NORMALITA'» DOPO UN
BIENNIO DRAMMATICO PER IL
SETTORE

Il comparto del gioco lecito
AWP/VLT nel post-Covid

- Parco apparecchi ed esercizi
- Andamento dei principali parametri
- Il contributo all'erario
- La riduzione dei margini
- L'evoluzione dimensionale

PARTE 3

2022 RITORNO ALLA NORMALITA'

Il **biennio 2020 – 2021 è stato drammatico per il settore**: il comparto del gioco lecito tramite apparecchi con vincita in denaro ha subito il più lungo periodo di sospensione attività a causa dell'emergenza COVID: 166 giorni nel 2020 e da 151 a 178 nel 2021 a seconda delle Regioni.

- **Nel 2021 rispetto al 2019, la raccolta si è contratta di oltre 28,3 miliardi di euro (-61%)**, con rilevanti danni per le casse dello stato che hanno perso oltre 3,7 miliardi, grave l'impatto per le imprese che hanno subito un dimezzamento (-54%) del fatturato.

Inoltre, negli anni 2020 – 2021 hanno fatto la loro entrata in scena alcune novità normative che sono andate nella direzione di influenzare negativamente la raccolta: introduzione della tessera sanitaria, la riduzione del payout, l'aumento della tassa sulle vincite. Infine, a **partire dal 2021** è scattato l'ultimo **aumento delle aliquote del PREU**.

Il **2022, è stato l'anno del ritorno alla normalità**, in cui gli operatori del settore hanno potuto svolgere la loro attività senza soffrire periodi di sospensione legati all'emergenza sanitaria. **Si è avuto un immediato beneficio, e un rilevante recupero rispetto al terribile biennio. Tuttavia, rispetto al 2019 si è registrata una riduzione della rete di vendita e una significativa contrazione della raccolta**. Sorge spontanea la domanda se il settore sia all'inizio di un periodo di lento recupero oppure questa sia la sua nuova dimensione a causa, non solo delle novità introdotte, ma anche del lungo periodo di chiusura che potrebbe aver comportato uno spostamento della clientela.

■ **L'analisi della situazione del 2023 attraverso la rappresentazione dei principali parametri economici del comparto diventa quindi fondamentale** per rispondere a questa domanda; Solo così si potrà comprendere se le tendenze manifestatesi nel 2022 si consolideranno, rappresentando una nuova dimensione del settore, oppure (in presenza di un aumento della raccolta) si stia percorrendo un percorso di seppure lenta ripresa per ricollocarsi sui livelli del 2019.

Dal 2020 INTRODOTTI ULTERIORI FATTORI CHE DEPRIMONO LA RACCOLTA

UN SETTORE DURAMENTE COLPITO ANCHE SENZA IL COVID

AUMENTO DEL PREU 2020 e 2021

Descrizione	Variazione
VLT	dal 7,9% al 8,5% (2020) al 8,6% (2021)
AWP	dal 21,6% al 23,85% (2020) al 24% (2021)

RIDUZIONE SOGLIE DEL PAYOUT dal 2020

Descrizione	Variazione
VLT	dal 84% al 83%
AWP	dal 68% al 65%

Per le VLT il payout di mercato è superiore alle soglie di legge. La relazione tecnica alla Legge di Bilancio 2020 riferisce di un payout medio di mercato pari al 86,7%

INTRODUZIONE DELLA TESSERA SANITARIA (dal 2020)

Accesso alle VLT con Tessera Sanitaria
* Giocatori preoccupati per loro privacy
* Perdita dei giocatori stranieri

AUMENTA LA TASSA SULLE VINCITE DELLE VLT

Tassa sulle vincite cosa cambia dal 15/01/2020
Aumento dell'aliquota dal 12% al 20%
Soggette le vincite sopra i 200 euro (prima era 500)

L'introduzione della tessera sanitaria per accedere al gioco, condivisibile per contrastare il gioco dei minori, tuttavia deprime la raccolta impedendo il gioco anche agli stranieri.

Il 2020 sarebbe stato comunque un anno difficile per il settore (a prescindere dal COVID), in quanto sono state introdotte delle novità destinate ad impattare negativamente sulla raccolta e a comprimere i margini del settore.

La riduzione del payout, l'introduzione della tessera sanitaria insieme all'aumento della tassa sulle vincite scoraggiano il giocatore e quindi deprimono la raccolta.

Contemporaneamente l'aumento del PREU riduce i margini per il settore.

ANDAMENTO TEMPORALE esercizi con AWP e apparecchi AWP

AWP		
Anno	Esercizi	Apparecchi
2015	83.307	418.210
2016	85.025	407.323
2017	76.784	366.399
2018	62.894	263.285
2019	58.472	263.191
2020	54.166	261.186
2021	53.919	255.100
2022	51.169	256.252
2023	51.171	249.636
Var	-32.136	-168.574
2023/2015	-38,6%	-40,3%
Var	-7.301	-13.555
2023/2019	-12,5%	-5,2%



Elaborazione Ufficio Studi CGIA su dati ADM

Nel **periodo 2015/2023** si è avuto una **riduzione di oltre il 38%** degli esercizi in cui si trovano le AWP, che a loro volta si sono ridotte di oltre il 40%. Entrambe le variabili sono state contrassegnate nel periodo in oggetto da una tendenziale discesa che ha avuto il suo apice nel biennio 2017-2018 in corrispondenza alla fissazione per legge di un tetto massimo di 265 mila apparecchi. Ulteriore periodo critico quello legato all'emergenza sanitaria 2020/2021. **Nel 2022, primo anno di ritorno alla «normalità» si registra – rispetto al 2019 - un calo sia come numero di esercizi che di apparecchi, nel 2023 la situazione sembra stabilizzarsi sui numeri registrati nel 2022: 51.171 esercizi (-12% rispetto al 2019) e 249.636 apparecchi (-5,2% rispetto al 2019).**

ANDAMENTO TEMPORALE esercizi con VLT e apparecchi VLT

VLT		
Anno	Esercizi	Apparecchi
2015	4.863	52.349
2016	4.934	54.266
2017	4.951	55.824
2018	4.979	56.931
2019	4.918	57.920
2020	4.708	56.035
2021	4.613	55.776
2022	4.452	54.701
2023	4.389	54.469
Var	-474	2.120
2023/2015	-9,7%	4,0%
Var	-529	-3.451
2023/2019	-10,8%	-6,0%



Elaborazione Ufficio Studi CGIA su dati ADM

Nel **2023** vi sono **4.389 sale** per l'esercizio del gioco lecito in cui vi sono **54.469 VLT**. Nel periodo 2015 – 2019 il loro numero non sembra aver subito particolari variazioni, pur oscillando da un anno all'altro. Nello stesso periodo invece le VLT sono in crescita. Tuttavia **a partire dal 2019 si assiste a un costante calo** sia degli apparecchi che delle sale da gioco.

Nel 2023, rispetto al periodo pre-Covid si registra una perdita di 529 esercizi (-10,8%) e oltre 3.400 VLT (-6%). Si noti come si sia verificata una diminuzione anche nel 2023 rispetto al 2022, perse 63 sale e 232 VLT.

ESERCIZI GENERALISTI con AWP

Il ritorno alla normalità dopo l'emergenza COVID (2019-2022)

Esercizi Generalisti con AWP

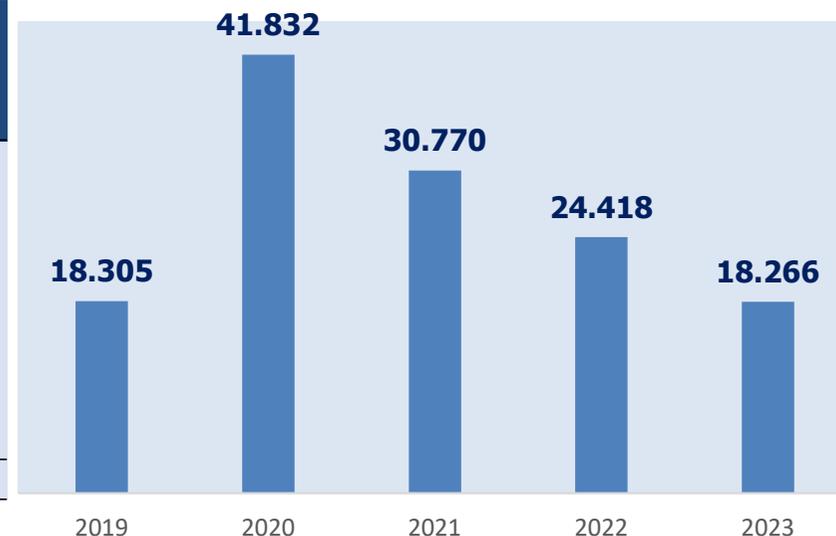
Descrizione tipo esercizio	2019	2020	2021	2022	2023	Variazione 2023/2019	
						numero	%
Albergo o assimilati	99	74	57	56	55	-44	-44,4%
Esercizio Commerciale	315	275	266	256	235	-80	-25,4%
Bar o assimilato	35.825	33.109	31.251	30.394	29.286	-6.539	-18,3%
Circolo privato	1.813	1.568	1.377	1.330	1.275	-538	-29,7%
Corner	1.313	1.265	1.259	1.233	1.193	-120	-9,1%
Edicola	203	191	184	169	153	-50	-24,6%
Ristorante o assimilato	599	524	478	464	429	-170	-28,4%
Tabacchi o ricevitoria	8.971	8.528	8.652	8.593	8.449	-522	-5,8%
Totale (al netto magazzini)	49.138	45.534	43.524	42.495	41.075	-8.063	-16,4%

Apparecchi AWP in esercizi generalisti

Descrizione tipo esercizio	2019	2020	2021	2022	2023	Variazione 2023/2019	
						numero	%
Albergo o assimilati	295	236	190	195	204	-91	-30,8%
Esercizio Commerciale	1.040	877	936	933	864	-176	-16,9%
Bar o assimilato	120.445	107.835	107.033	109.380	107.988	-12.457	-10,3%
Circolo privato	5.640	4.781	4.553	4.783	4.721	-919	-16,3%
Corner	5.676	5.337	5.448	5.596	5.628	-48	-0,8%
Edicola	490	442	439	426	393	-97	-19,8%
Ristorante o assimilato	1.782	1.499	1.460	1.489	1.429	-353	-19,8%
Tabacchi o ricevitoria	25.641	23.268	24.190	25.350	25.665	24	0,1%
Totale (al netto AWP in magazzino)	161.009	144.275	144.249	148.152	146.892	-14.117	-8,8%

Elaborazione Ufficio Studi CGIA su dati ADM

AWP in Magazzino



Nel 2023 il numero delle AWP detenute in magazzino è tornato agli stessi livelli di quelli del 2019, sintomo che la situazione è ritornata alla normalità.

Tuttavia si rileva una rilevante riduzione di tutte le tipologie di esercizi generalisti come pure degli apparecchi ivi collocati.

Il risultato è che rispetto al 2019 nel 2023 vi sono oltre 14.000 AWP operative in meno e che sono sparite in oltre 8.000 esercizi generalisti.

DISTRIBUZIONE TERRITORIALE ESERCIZI CON APPARECCHI AWP

AWP: Esercizi con AWP (2015-2023)

Regione	esercizi con AWP								
	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023
Abruzzo	2.379	2.439	2.222	1.840	1.713	1.602	1.567	1.512	1.510
Calabria	3.231	3.508	3.128	2.463	2.110	1.968	1.942	1.888	1.934
Campania	8.207	8.649	7.640	6.099	5.757	5.360	5.480	5.223	5.397
Emilia Romagna	6.500	6.623	6.101	5.239	4.879	4.437	4.308	4.026	3.976
Friuli V.G.	2.082	1.990	1.773	1.459	1.343	1.233	1.181	1.087	1.062
Lazio	7.559	7.879	7.205	5.970	5.465	4.948	4.797	4.473	4.437
Liguria	2.595	2.600	2.342	2.110	1.958	1.829	1.780	1.665	1.654
Lombardia	13.439	13.114	11.905	10.718	10.098	9.514	9.210	8.568	8.406
Marche	2.312	2.325	2.164	1.866	1.747	1.612	1.579	1.465	1.498
Piemonte Valle d'Aosta	6.361	6.323	4.866	1.866	1.431	1.284	2.324	2.525	2.597
Puglia, Basilicata, Molise	6.492	6.782	6.279	5.315	5.089	4.797	4.770	4.671	4.719
Sardegna	3.382	3.538	3.309	2.816	2.610	2.413	2.322	2.188	2.187
Sicilia	4.718	5.164	4.815	3.897	3.638	3.478	3.423	3.241	3.244
Toscana	5.015	4.980	4.557	3.980	3.801	3.567	3.449	3.219	3.220
Umbria	1.368	1.357	1.262	1.104	1.048	978	954	884	882
Veneto e Trentino A.A.	7.667	7.754	7.216	6.152	5.785	5.146	4.833	4.534	4.448
ITALIA	83.307	85.025	76.784	62.894	58.472	54.166	53.919	51.169	51.171

Elaborazione Ufficio Studi CGIA su dati ADM

Nel **periodo 2015/2023** si è avuto una **riduzione di oltre il 38%** (-38,5%) di esercizi in cui si trovano le AWP, corrispondente a 32.136 esercizi in meno per il comparto. Tale contrazione, nel periodo ante COVID è coerente con la riduzione disposta per legge del numero di apparecchi nel periodo 2017 – 2018; Mentre il successivo ulteriore calo tra il 2019 e il biennio 2022-2023 si ritiene sintomatico dell'emergenza COVID: si sono «persi» circa 7.300 esercizi (-12,5% rispetto al 2019).

DISTRIBUZIONE TERRITORIALE APPARECCHI AWP

AWP: numero di apparecchi AWP (2015-2023)

Regione	apparecchi AWP								
	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023
Abruzzo	11.226	10.917	10.181	7.163	7.277	7.085	6.901	7.057	7.010
Calabria	18.550	17.735	15.681	10.188	9.904	9.907	10.446	10.094	10.549
Campania	42.841	41.876	38.325	27.127	27.816	26.748	27.365	28.650	29.357
Emilia Romagna	34.246	35.530	29.132	20.849	21.263	22.179	21.087	21.831	20.798
Friuli V.G.	9.505	9.107	7.854	5.736	5.694	5.709	5.466	5.354	5.213
Lazio	41.263	41.765	35.348	26.089	25.107	25.366	24.298	22.645	20.598
Liguria	12.154	10.702	9.772	7.801	7.796	7.491	7.340	7.153	6.879
Lombardia	69.782	63.287	55.127	44.120	44.999	45.873	43.170	42.818	40.757
Marche	10.103	9.935	9.498	7.077	7.104	7.009	6.750	6.537	6.386
Piemonte Valle d'Aosta	30.995	29.544	25.703	13.451	12.274	11.856	13.663	14.319	13.918
Puglia, Basilicata, Molise	31.858	31.730	30.323	21.994	21.933	22.540	22.654	23.408	23.178
Sardegna	14.722	15.084	14.487	10.047	9.664	9.653	9.162	9.129	9.044
Sicilia	21.481	21.544	20.021	13.689	13.783	13.739	13.140	13.117	13.243
Toscana	24.931	24.098	22.803	17.299	17.540	16.853	16.078	16.336	16.081
Umbria	5.694	5.911	5.523	4.149	4.130	3.943	3.768	3.838	3.760
Veneto e Trentino A.A.	38.859	38.558	36.621	26.543	26.914	25.235	23.812	23.966	22.865
ITALIA	418.210	407.323	366.399	263.322	263.198	261.186	255.100	256.252	249.636

Elaborazione Ufficio Studi CGIA su dati ADM

Nel **2023** rispetto al **2015** si hanno oltre **168.000** (168.574) **AWP in meno**. Tale riduzione del **40,3%** ha avuto il proprio apice nel biennio **2017 – 2018** in corrispondenza alla riduzione disposta per legge del numero di apparecchi (-30%); **tuttavia è continuata anche negli anni successivi**. Nel periodo post-Covid, si registra, rispetto al 2019 un calo degli apparecchi di 13.500 unità (-5%) gli apparecchi in esercizio sembrano assestarsi nell'ordine delle 250.000 unità.

DISTRIBUZIONE TERRITORIALE ESERCIZI CON APPARECCHI VLT

VLT: Esercizi con VLT (2015-2023)

Regione	esercizi con VLT								
	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023
Abruzzo	143	152	145	152	148	147	141	141	144
Calabria	153	157	172	168	163	158	151	144	143
Campania	536	555	535	572	602	577	563	529	529
Emilia Romagna	431	421	409	389	354	314	282	273	267
Friuli V.G.	335	86	90	91	88	81	81	80	79
Lazio	547	559	550	535	516	481	468	447	446
Liguria	110	107	107	106	102	98	96	96	94
Lombardia	795	765	747	746	741	719	705	688	661
Marche	123	118	122	118	118	110	107	99	101
Piemonte Valle d'Aosta	386	390	394	422	412	401	414	428	431
Puglia, Basilicata, Molise	78	393	410	410	419	415	422	402	412
Sardegna	36	45	57	59	45	42	42	42	40
Sicilia	245	248	246	239	250	252	264	252	241
Toscana	493	338	336	347	337	317	306	296	293
Umbria	358	80	81	74	76	74	71	72	70
Veneto e Trentino A.A.	94	520	550	551	547	522	500	463	438
ITALIA	4.863	4.934	4.951	4.979	4.918	4.708	4.613	4.452	4.389

Elaborazione Ufficio Studi CGIA su dati ADM

Nel **2023** gli esercizi con VLT sono **4.389**. Nell'arco temporale rappresentato in tabella, si nota un primo periodo, sino al 2018 in cui la loro numerosità è in crescita, successivamente si verifica una tendenziale discesa. **Nel 2023, rispetto al pre-Covid (2019) vi sono 529 esercizi in meno corrispondenti a una riduzione di quasi il 11% (-10,8%).**

DISTRIBUZIONE TERRITORIALE APPARECCHI VLT

VLT: numero di apparecchi VLT (2015-2023)

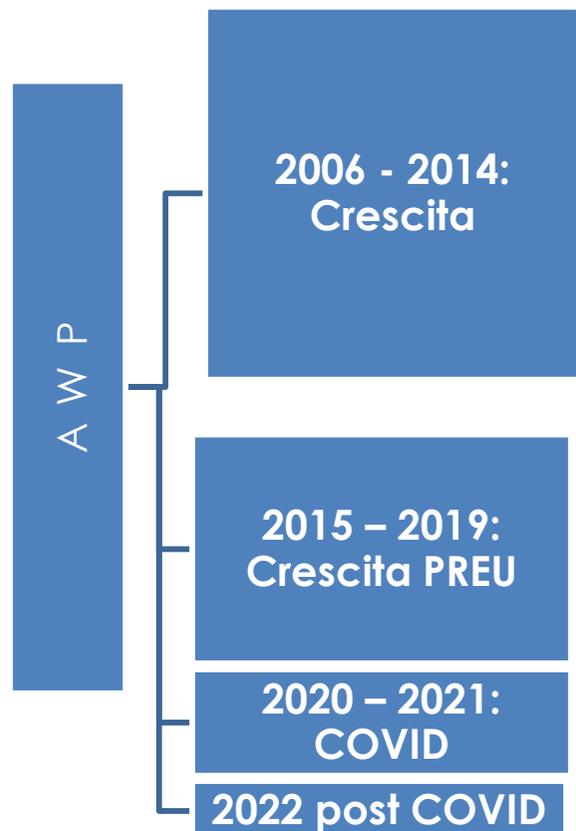
Regione	apparecchi VLT								
	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023
Abruzzo	1.580	1.641	1.640	1.645	1.647	1.592	1.535	1.547	1.564
Calabria	1.186	1.229	1.381	1.280	1.256	1.234	1.150	1.097	1.087
Campania	4.608	4.669	4.788	4.979	5.273	5.034	4.944	4.847	4.913
Emilia Romagna	5.206	5.318	5.451	5.343	5.221	4.915	4.737	4.730	4.716
Friuli V.G.	3.707	1.008	1.040	1.088	1.098	1.028	1.021	1.023	1.014
Lazio	6.594	6.960	6.789	6.442	6.338	5.833	5.784	5.625	5.543
Liguria	1.263	1.310	1.347	1.377	1.410	1.361	1.330	1.369	1.357
Lombardia	9.783	9.808	9.840	10.353	10.719	10.652	10.773	10.620	10.382
Marche	1.268	1.250	1.299	1.224	1.275	1.178	1.162	1.052	1.140
Piemonte Valle d'Aosta	3.163	4.108	4.186	4.531	4.680	4.699	4.900	5.087	5.192
Puglia, Basilicata, Molise	765	3.368	3.516	3.543	3.685	3.577	3.735	3.579	3.619
Sardegna	403	494	560	535	460	452	489	488	463
Sicilia	2.151	2.168	2.199	2.226	2.247	2.215	2.236	2.077	2.053
Toscana	5.786	3.894	4.106	4.439	4.499	4.198	4.159	4.046	4.146
Umbria	3.867	772	785	862	886	875	859	867	854
Veneto e Trentino A.A.	1.019	6.269	6.897	7.100	7.244	7.125	6.962	6.647	6.426
ITALIA	52.349	54.266	55.824	56.967	57.938	55.968	55.776	54.701	54.469

Elaborazione Ufficio Studi CGIA su dati ADM

Nel **2023** vi sono **54.469 VLT**. Nel corso degli anni non sembrano esservi significative variazioni, il loro numero pare essere abbastanza stabile. Tuttavia, si osserva come a partire dal 2019 gli apparecchi siano in costante calo. **Nel 2022, rispetto al periodo pre-Covid si hanno oltre 3.400 VLT in meno (-6%).**

AWP: andamento di RACCOLTA, GETTITO e FATTURATO(1/2)

Valori in milioni di euro

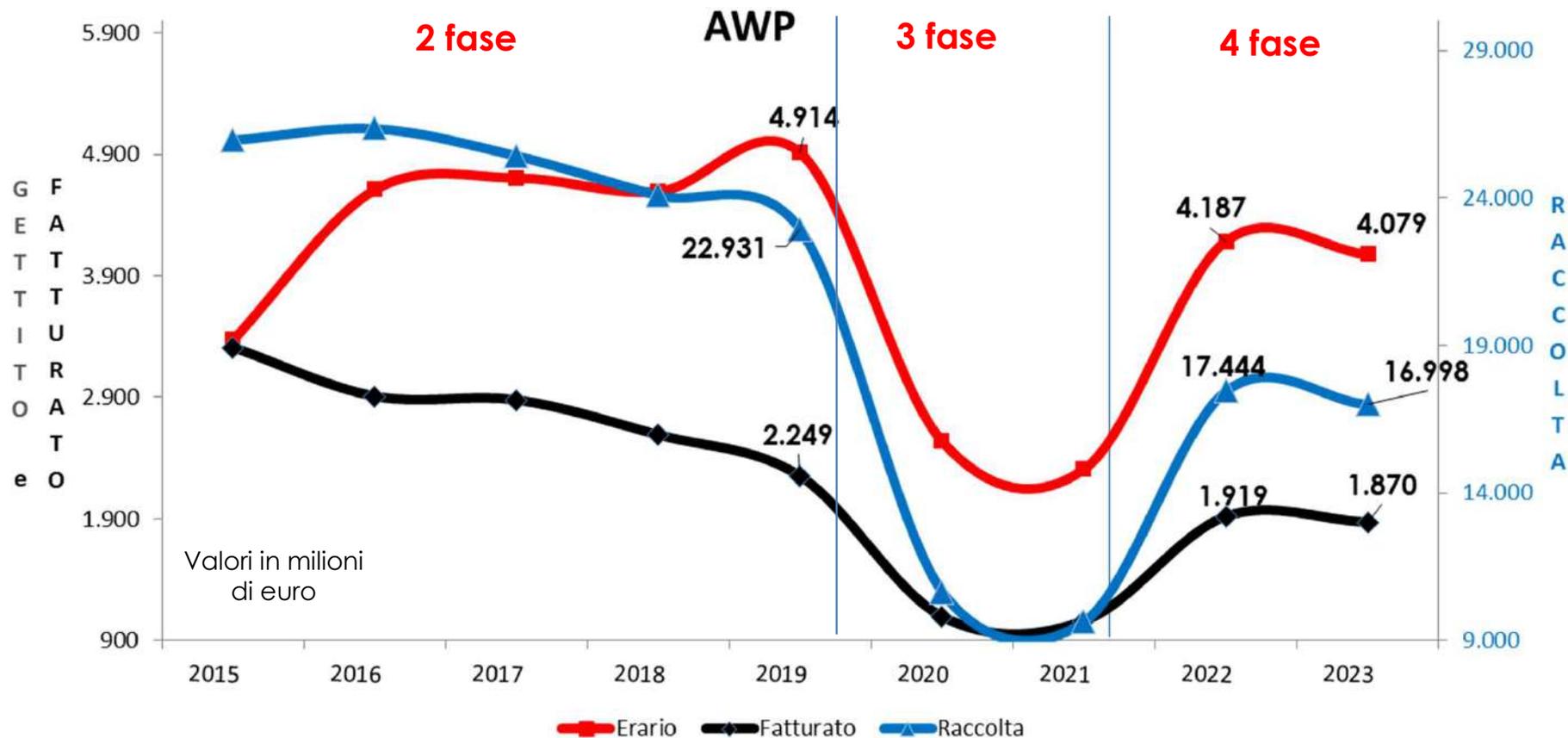


Anno	Raccolta	Vincite	Spesa	Erario	Fatturato
2006	14.935	11.146	3.789	2.016	1.773
2007	18.632	13.797	4.835	2.236	2.599
2008	21.466	16.097	5.369	2.576	2.793
2009	25.200	18.856	6.344	3.132	3.212
2010	30.777	23.111	7.666	3.712	3.954
2011	29.729	22.306	7.423	3.613	3.810
2012	27.412	20.585	6.827	3.235	3.592
2013	25.428	19.042	6.386	3.229	3.157
2014	25.396	18.939	6.457	3.225	3.232
2015	25.963	19.279	6.684	3.375	3.309
2016	26.355	18.836	7.519	4.612	2.907
2017	25.429	17.843	7.586	4.709	2.877
2018	24.081	16.896	7.185	4.596	2.589
2019	22.931	15.768	7.163	4.914	2.249
2020	10.643	7.009	3.634	2.538	1.095
2021	9.619	6.252	3.367	2.309	1.058
2022	17.444	11.338	6.105	4.187	1.919
2023	16.998	11.048	5.949	4.079	1.870

Si ricostruiscono, le varie fasi che le attività con AWP hanno attraversato dal 2006.

1 FASE (2006-2014) Nei primi anni l'andamento della raccolta era legato alla riconversione verso gli apparecchi leciti del gioco precedentemente indirizzato ai videopoker; nel **periodo 2009-2012** sono state introdotte le **AWP2**, dotate di un **sistema di controllo avanzato** che contrastava efficacemente le alterazioni; **dal 2013** il settore appariva maturo e la raccolta si era stabilizzata.

AWP: andamento di RACCOLTA, GETTITO e FATTURATO(2/2)



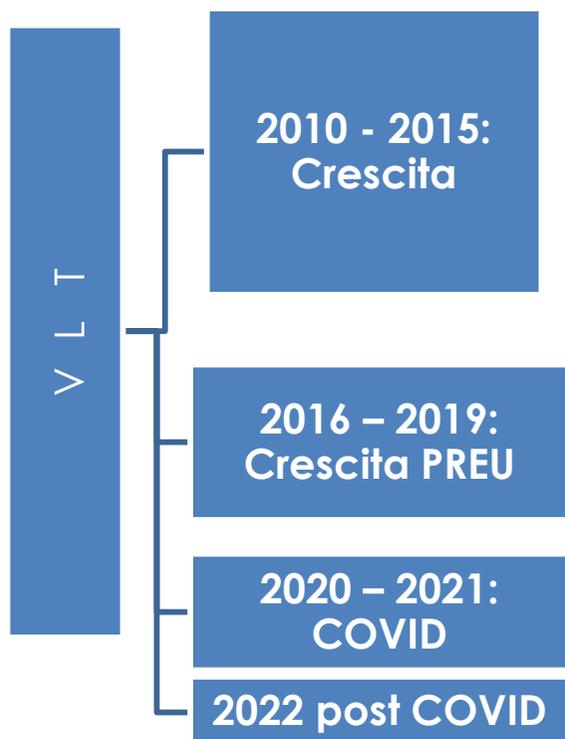
2 FASE (2015-2019) Mentre nella prima fase l'andamento del gettito era correlato all'andamento della raccolta, **a partire dal 2015 il gettito cresce in maniera rilevante indipendentemente dalla raccolta a causa del progressivo aumento delle aliquote del PREU** e si nota una **flessione del fatturato eroso dall'erario**.

3 FASE (2020-2021) Un **crollo di tutti i parametri**, la causa principale è **l'emergenza sanitaria**, ma si sommano anche **altri fattori negativi che hanno depresso i margini**.

4 FASE (2022-2023) **Post-Covid e ritorno alla normalità**, si assiste ad un repentino aumento dei principali parametri, che sembrano assestarsi su importi al di sotto di quelli del 2019, con una leggera tendenza al calo anche nel 2023 rispetto al 2022.

VLT: andamento di RACCOLTA, GETTITO e FATTURATO(1/2)

Valori in milioni di euro



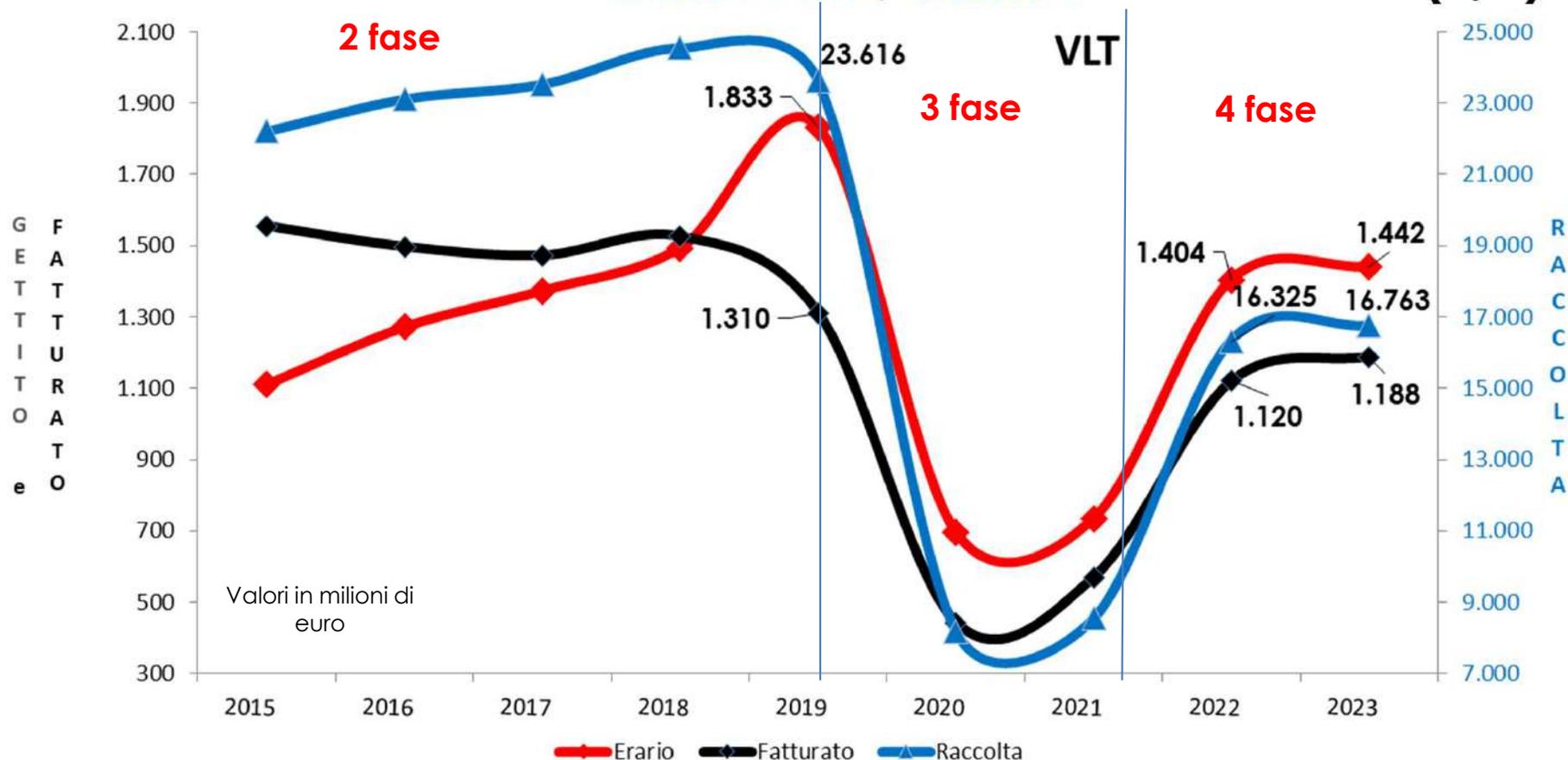
Anno	Raccolta	Vincite	Spesa	Erario	Fatturato
2010	918	829	89	18	71
2011	14.883	13.437	1.446	298	1.148
2012	21.678	19.364	2.314	867	1.447
2013	21.963	19.434	2.529	1.098	1.431
2014	21.348	18.936	2.412	1.067	1.345
2015	22.198	19.534	2.664	1.110	1.554
2016	23.102	20.335	2.767	1.271	1.496
2017	23.517	20.672	2.845	1.373	1.472
2018	24.535	21.516	3.019	1.493	1.525
2019	23.616	20.473	3.143	1.833	1.310
2020	8.173	7.037	1.136	695	442
2021	8.549	7.243	1.306	735	570
2022	16.325	13.801	2.524	1.404	1.120
2023	16.763	14.133	2.630	1.442	1.188

Elaborazione Ufficio Studi CGIA su dati ADM

Si ricostruiscono, le varie fasi che le attività con VLT hanno attraversato dal 2010.

1 FASE (2010-2015) Nel periodo 2010–2015 si assiste a una crescita della raccolta che superata la soglia dei 20 miliardi tenderà a stabilizzarsi. **L'andamento del gettito è sostanzialmente legato a quello della raccolta.**

VLT: andamento di RACCOLTA, GETTITO e FATTURATO(2/2)



2 FASE (2015–2019) Anche in questo periodo **la raccolta tende a crescere, per poi stabilizzarsi** fra i 23 e i 24 mld, **il gettito ha invece una crescita decisa a causa del progressivo aumento delle aliquote del PREU**, mentre si nota una **flessione del fatturato eroso dall'erario**.

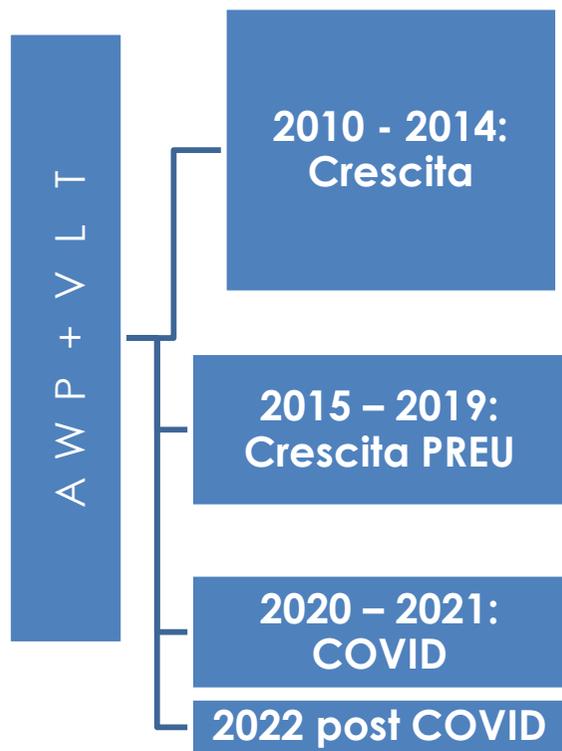
3 FASE (2020–2021) Un **crollò di tutti i parametri**, la **causa principale è l'emergenza sanitaria**, ma si sommano anche altri fattori negativi che hanno depresso i margini.

4 FASE (2022-2023) **Post-Covid e ritorno alla normalità**, si assiste ad un repentino aumento dei principali parametri, che comunque rimangono di gran lunga al di sotto dei livelli del 2019. Nel 2023 la situazione pare stabilizzarsi.

AWP e VLT: andamento di **RACCOLTA**, **GETTITO** e **FATTURATO(1/2)**

Valori in milioni di euro

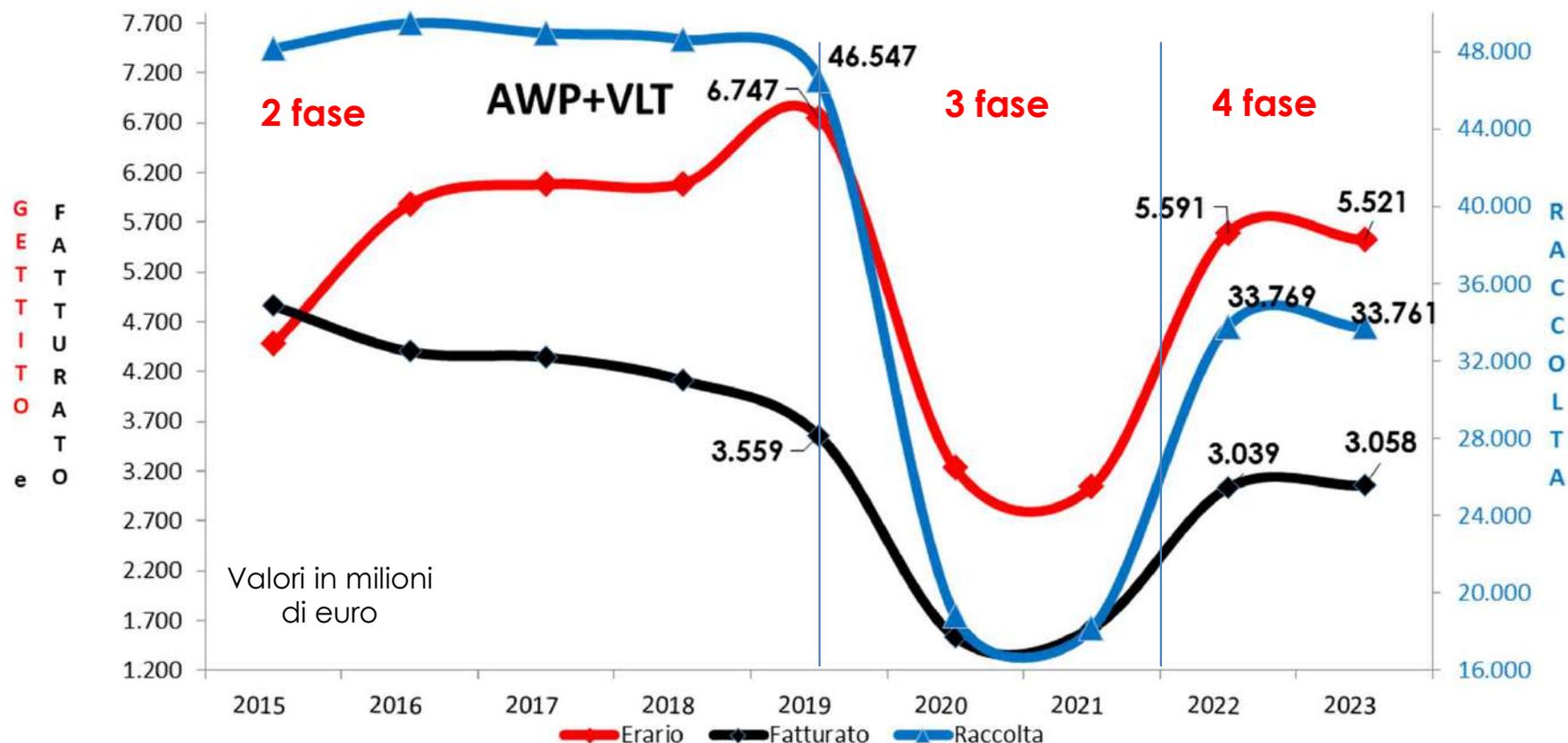
Anno	Raccolta	Vincite	Spesa	Erario	Fatturato
2010	31.695	23.940	7.755	3.730	4.025
2011	44.612	35.743	8.869	3.911	4.958
2012	49.090	39.949	9.141	4.102	5.039
2013	47.391	38.476	8.915	4.327	4.588
2014	46.744	37.875	8.869	4.292	4.577
2015	48.161	38.813	9.348	4.485	4.863
2016	49.457	39.171	10.286	5.883	4.403
2017	48.946	38.515	10.431	6.082	4.349
2018	48.616	38.412	10.204	6.089	4.114
2019	46.547	36.241	10.306	6.747	3.559
2020	18.816	14.046	4.770	3.233	1.537
2021	18.168	13.495	4.673	3.044	1.628
2022	33.769	25.139	8.629	5.591	3.039
2023	33.761	25.181	8.579	5.521	3.058



Elaborazione Ufficio Studi CGIA su dati ADM

Si ricostruiscono, le varie fasi che il gioco lecito con AWP e VLT ha attraversato dal 2010
1 FASE (2010 – 2014) Nel periodo 2010 – 2014 si assiste a una crescita della raccolta che superata la soglia del 47 miliardi tenderà a stabilizzarsi. L'andamento del gettito è sostanzialmente legato a quello della raccolta.

AWP e VLT: andamento di RACCOLTA, GETTITO e FATTURATO(2/2)



2 FASE (2015–2019) Anche in questo periodo **la raccolta tende a crescere**, per poi stabilizzarsi tra i 48 e i 49 mld, il **gettito ha invece una crescita decisa a causa del progressivo aumento delle aliquote del PREU**, mentre si nota una **flessione del fatturato eroso dall'erario**

3 FASE (2020–2021) **Un crollo di tutti i parametri**, la causa principale è **l'emergenza sanitaria**, ma si sommano anche altri fattori negativi che hanno depresso i margini.

4 FASE (2022) **Post-Covid e ritorno alla normalità**, si assiste ad un repentino aumento dei principali parametri, che nel biennio 2022 e 2023 sembrano stabilizzarsi a livelli decisamente inferiori a quelli del 2019; la raccolta del 2023 è complessivamente inferiore di oltre $\frac{1}{4}$ (-27%) di quella pre-Covid

AWP e VLT: contribuiscono in modo rilevante al **gettito** del Gioco Lecito

Anno	Totale comparto		di cui AWP e VLT		
	gettito (in milioni di euro)	Tassi di crescita del gettito	gettito (in milioni di euro)	Tassi di crescita del gettito	incidenza sul gettito totale
2006	6.742		2.016		29,9%
2007	7.384	+9,5%	2.236	+10,9%	30,3%
2008	7.888	+6,8%	2.576	+15,2%	32,7%
2009	8.409	+6,6%	3.132	+21,6%	37,2%
2010	8.892	+5,7%	3.730	+19,1%	41,9%
2011	8.626	-3,0%	3.911	+4,9%	45,3%
2012	8.285	-4,0%	4.102	+4,9%	49,5%
2013	8.474	+2,3%	4.327	+5,5%	51,1%
2014	8.271	-2,4%	4.292	-0,8%	51,9%
2015	8.777	+6,1%	4.485	+4,5%	51,1%
2016	10.477	+19,4%	5.883	+31,2%	56,2%
2017	10.258	-2,1%	6.082	+3,4%	59,3%
2018	10.377	+1,2%	6.089	+0,1%	58,7%
2019	11.351	+9,4%	6.747	+10,8%	59,4%
2020	7.236	-36,2%	3.233	-52,1%	44,7%
2021	8.409	+16,2%	3.044	-5,9%	36,2%
2022	11.218	+33,4%	5.590	+83,7%	49,8%
2023	11.625	+3,6%	5.521	-1,2%	47,5%
variazione 2023 - 2019	+274	+2,4%	-1.226	-18,2%	
variazione 2023 - 2022	+408	+3,6%	-69	-1,2%	

Sino al 2019 (anno pre-Covid) il contributo del settore AWP-VLT è cresciuto in maniera rilevante e progressiva, arrivando a sfiorare il **60%** del gettito dell'intero settore del gioco lecito.

Nel 2020 a causa delle forzate sospensioni dell'attività si è invertito il trend, portandosi al **45%** del gettito del gioco lecito.

Nel 2021, mentre il gettito dell'intero comparto aveva cominciato a recuperare, **per le AWP e le VLT si assiste ad una ulteriore flessione**. Il **2022** è stato l'anno del ritorno alla normalità, ma mentre l'intero comparto è quasi tornato sui livelli del 2019, **il gettito degli apparecchi non raggiunge quello del periodo pre-Covid. Il 2023 sembra confermare quanto avvenuto nel 2022: un recupero solo parziale dei livelli pre-pandemia, con un gettito che è pari a circa il 48% di quello dell'intero comparto, mancano all'appello circa 1,2 miliardi (-18,2%) rispetto al 2019**. Il confronto del 2022 rispetto al 2023 sembra confermare una tendenza al livellamento al ribasso (-1,2% di gettito).

Andamento del gettito (PREU) per tipo di apparecchio AWP e VLT

Anno	AWP			
	gettito (in milioni di euro)	Tassi di crescita del gettito	incidenza sul gettito dell'intero settore giochi	incidenza sul gettito AWP e VLT
2006	2.016		29,9%	
2007	2.236	+10,9%	30,3%	
2008	2.576	+15,2%	32,7%	
2009	3.132	+21,6%	37,2%	
2010	3.712	+18,5%	41,7%	99,5%
2011	3.613	-2,7%	41,9%	92,4%
2012	3.235	-10,5%	39,0%	78,9%
2013	3.229	-0,2%	38,1%	74,6%
2014	3.225	-0,1%	39,0%	75,1%
2015	3.375	+4,7%	38,5%	75,3%
2016	4.612	+36,7%	44,0%	78,4%
2017	4.709	+2,1%	45,9%	77,4%
2018	4.596	-2,4%	44,3%	75,5%
2019	4.914	+6,9%	43,3%	72,8%
2020	2.538	-48,3%	35,1%	78,5%
2021	2.309	-9,1%	27,5%	75,8%
2022	4.187	+81,3%	37,3%	74,9%
2023	4.079	-2,6%	35,1%	73,9%
variazione 2023 - 2019	-835	-17,0%		
variazione 2023 - 2022	-108	-2,6%		

Importi in milioni di euro

Anno	VLT			
	gettito (in milioni di euro)	Tassi di crescita del gettito	incidenza sul gettito dell'intero settore giochi	incidenza sul gettito AWP e VLT
2010	18		0,2%	0,5%
2011	298	+1555,6%	3,5%	7,6%
2012	867	+190,9%	10,5%	21,1%
2013	1.098	+26,6%	13,0%	25,4%
2014	1.067	-2,8%	12,9%	24,9%
2015	1.110	+4,0%	12,6%	24,7%
2016	1.271	+14,5%	12,1%	21,6%
2017	1.373	+8,0%	13,4%	22,6%
2018	1.493	+8,8%	14,4%	24,5%
2019	1.833	+22,7%	16,1%	27,2%
2020	695	-62,1%	9,6%	21,5%
2021	735	+5,8%	8,7%	24,2%
2022	1.404	+91,0%	12,5%	25,1%
2023	1.442	+2,7%	12,4%	26,1%
variazione 2023 - 2019	-391	-21,3%		
variazione 2023 - 2022	+38	+2,7%		

Elaborazione Ufficio Studi CGIA su dati ADM

Nei primi anni l'andamento del gettito era legato alla riconversione verso gli apparecchi leciti del gioco precedentemente indirizzato ai videopoker; inoltre nel periodo 2009 – 2012 sono state introdotte le AWP2, dotate di un sistema di controllo avanzato che contrastava efficacemente le alterazioni; infine dal 2015 si è avuto un progressivo aumento della tassazione. Con la pandemia e l'entrata in vigore di ulteriori fattori negativi il gettito si è ridotto del 18%

AWP: Nel 2023, il gettito del PREU è stato pari a 4,1 miliardi di euro, in calo di 835 milioni rispetto al 2019 (-17%)

VLT: Nel 2023 il gettito del PREU è stato pari a 1,4 miliardi di euro, in calo di 391 milioni rispetto al 2019 (-21,3%)

Gettito **AWP-VLT**: a cosa corrisponde?

Importanza del gettito delle AWP e VLT

Gettito AWP e VLT nel 2023 5.521 Milioni di euro

Corrisponde grosso modo al gettito

delle Tasse auto pagate dalle famiglie 5.585 Milioni di euro

dell' Addizionale Comunale IRPEF 5.699 Milioni di euro

Supera il gettito

della cedolare secca sugli affitti 3.737 Milioni di euro

Se mancasse il gettito dei giochi e si decidesse di rimpiazzarlo

con nuove imposte ogni famiglia italiana dovrebbe versare

209 euro all'anno

IMPATTO MACRO TASSAZIONE

A livello macro, oltre al PREU le aziende del comparto AWP/VLT contribuiscono con numerose altre imposte che vanno ad accrescere un già rilevante apporto nelle casse dello Stato.

Descrizione	2018	2019	2020	2021	2022	2023	Note
Prelievo Erariale Unico (PREU)	6.089	6.747	3.233	3.044	5.591	5.521	Tutto il comparto
Contributi previdenziali titolari	267	228	87	107	199	197	Gestori attività diretta o prevalente
Imposte dirette (IRES, IRPEF e Add.li)	341	292	125	135	249	249	Tutto il comparto eccetto i produttori
IRAP	66	54	11	24	42	42	Tutto il comparto eccetto i produttori
TARI	6	6	6	6	6	7	Gestori attività diretta o prevalente
Diritto Camerale	1	1	1	1	1	1	Gestori attività diretta o prevalente
Diritto Iscrizione RIES	18	27	26	23	23	23	Tutto il comparto
Imposte e tasse imprese produttrici	15	25	25	10	10	19	Fornitori
Contributi dipendenti (a carico del datore di lavoro)	371	340	60	173	295	292	Comparto diretto e stima per assimilati
Totale	7.174	7.721	3.574	3.522	6.416	6.351	

Elaborazione Ufficio Studi CGIA

Questa stima indica come oltre al PREU pari nel 2023 a 5,5 mld, si vadano ad aggiungere oltre 800 milioni di euro (830 mil €) quale ulteriore contributo del settore AWP/VLT alle casse pubbliche. **In totale si raggiunge la cifra di 6,3 miliardi di gettito fiscale**

Rispetto al 2019 il gettito del 2023 è nettamente inferiore:

- ❖ **Il PREU si è contratto del 18%** nonostante l'incremento dell'aliquota a causa principalmente della riduzione della raccolta (-27,5%)
- ❖ **L'ammontare delle altre imposte ridottosi del 14,8% riflette la contrazione dei margini del settore (-14%)**

Una azienda dedicata con una dotazione media di apparecchi garantisce alle casse della Pubblica Amministr.ne circa 400 mila € di gettito

A partire dal caso micro di una azienda dedicata AWP/VLT (rispettivamente 8+9 apparecchi), con un reddito disponibile netto al 2018 di 29 mila €, si è calcolato quanto questa garantisca alle casse della Pubblica Amministrazione.

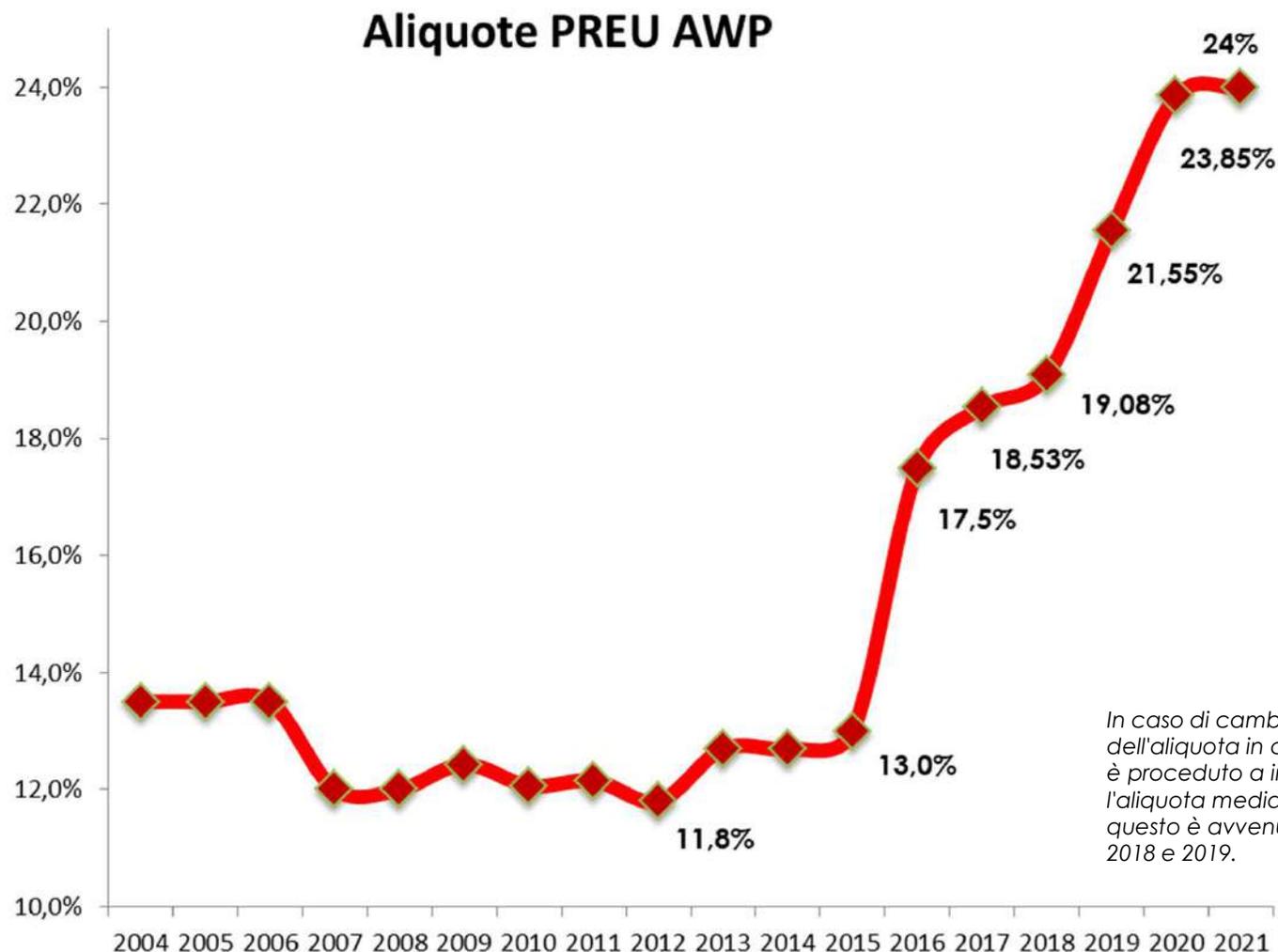
Valori in euro	2018	2019	2020	2021	2022	2023
REDDITO DISPONIBILE (dopo le imposte)	29.375	20.130	-1.345	-22.546	14.575	16.761
A) Totale Versato da una azienda dedicata AWP/VLT (escluso PREU)	33.334	20.080	5.611	5.611	13.176	15.183
B) Contributi Dipendenti (a carico ditta)	19.650	19.650	3.779	10.959	19.678	19.965
C) Contributi Dipendenti (a carico dipendenti)	6.231	6.231	1.198	3.475	6.240	6.331
D) Irpef e Addizionali (a carico dipendenti) al netto del bonus Renzi	9.385	9.385			8.128	8.422
E = CONTRIBUTO DI UNA AZIENDA DEDICATA ALLA PUBBLICA AMMINISTRAZIONE (solo gettito e contributi) (A + B + C + D)	68.600	55.346	10.588	20.045	47.222	49.901
F = PREU	355.933	428.989	194.942	192.640	360.877	365.003
TOTALE GETTITO E CONTRIBUTI GARANTITI DA UNA AZIENDA DEDICATA AWP/VLT (E+F)	424.533	484.335	205.530	212.685	408.099	414.904

Elaborazione
Ufficio Studi
CGIA

Nel corso degli anni la situazione economica delle aziende è andata progressivamente peggiorando, è evidente come nel 2019 si sia contratto il reddito disponibile a causa dell'aumento del PREU e quindi si siano ridotte le forme di prelievo legate al reddito. Grave la situazione del 2020 e 2021 con una rilevante perdita. Nel 2022 e nel 2023 vi è una ripresa, ma insufficiente per tornare ai livelli del 2019.

AUMENTI ALIQUOTE: le AWP

Anno	Aliquote
2004	13,50%
2005	13,50%
2006	13,50%
2007	12,00%
2008	12,00%
2009	12,43%
2010	12,062%
2011	12,1524%
2012	11,80%
2013	12,70%
2014	12,70%
2015	13,00%
2016	17,50%
2017	19,00%
2018	19,25%
2019	21,60%
2020	23,85%
dal 2021	24,00%

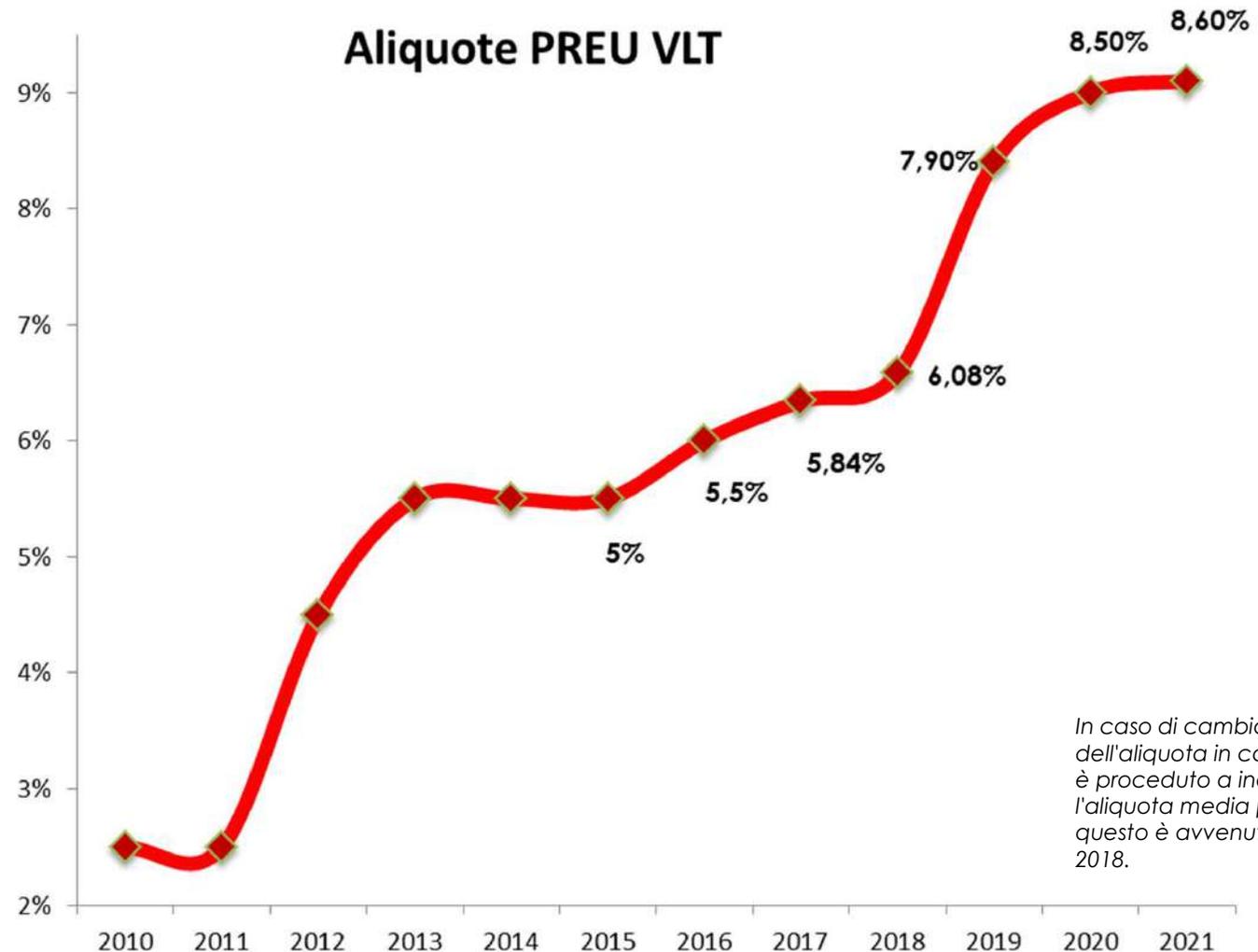


Elaborazione Ufficio Studi CGIA

I rilevanti incrementi del gettito del PREU per le AWP, passato dai 3,2 mld del 2014 ai 4,9 mld del 2019 (+52%), sono dovuti ai progressivi e ripetuti aumenti delle aliquote del PREU. Si pensi, che rispetto al 2014 (aliquota PREU 12,7%) la raccolta del 2023 è calata del 33,1%, mentre il gettito è incrementato del 26,5%.

AUMENTI ALIQUOTE: le VLT

Anno	Aliquote
2010	2,00%
2011	2,00%
2012	4,00%
2013	5,00%
2014	5,00%
2015	5,00%
2016	5,50%
2017	6,00%
2018	6,25%
2019	7,90%
2020	8,50%
2021	8,60%



Elaborazione Ufficio Studi CGIA

Anche per le VLT il rilevante aumento del gettito dal 2015 al 2019, cresciuto del 65% (passato da 1,1 mld del 2015 agli 1,8 del 2019) è dovuto al forte e progressivo aumento delle aliquote. Nel periodo considerato si ha una leggera crescita della raccolta, ma la correlazione è decisamente più forte con la crescita delle aliquote. Nel 2023, rispetto al 2015 (aliquota 5%) la raccolta è calata del 24,5%, mentre il gettito è aumentato del 29,9%.

PREU: Aliquote sulla Raccolta e sul Margine (Le effettive aliquote sul margine)

AWP			VLT		
ANNO	PREU in % su raccolta	PREU in % su margine	ANNO	PREU in % su raccolta	PREU in % su margine
2015	13,00	50,5	2015	5,00	41,7
2016	17,50	61,3	2016	5,50	45,9
2017	18,52	62,1	2017	5,84	48,3
2018	19,09	64,0	2018	6,09	49,5
2019	21,43	68,6	2019	7,76	58,3
2020	23,85	69,9	2020	8,50	61,1
2021	24,00	68,6	2021	8,60	56,3
2022	24,00	68,6	2022	8,60	55,6
2023	24,00	68,6	2023	8,60	54,8

Elaborazione Ufficio Studi CGIA su dati Agenzia delle Dogane e dei Monopoli

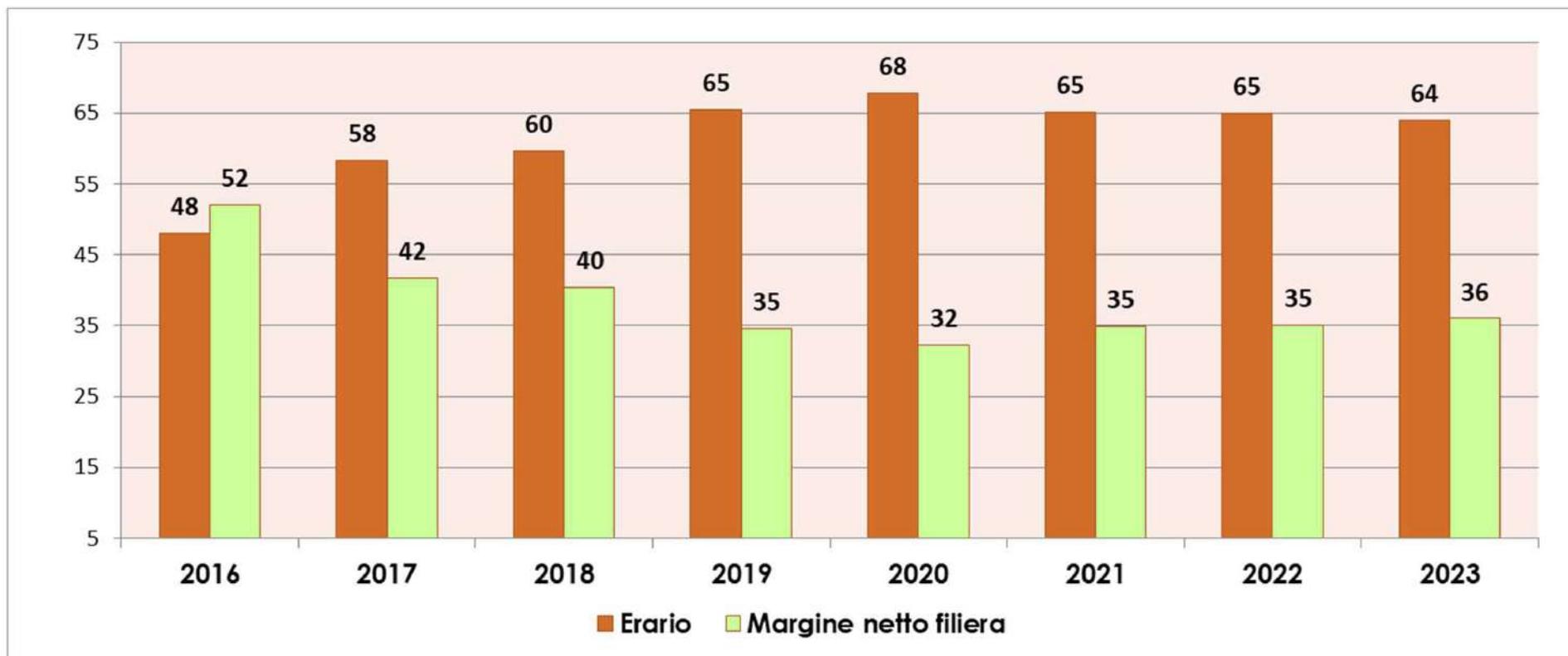
Le aliquote del PREU ad una prima impressione sembrano essere non particolarmente elevate. **Ciò dipende dal fatto che si applicano sulla raccolta** (cioè su quanto viene giocato), in realtà se si rapporta il PREU a quanto rimane nel cassetto, dopo che dalla raccolta si detraggono le vincite ci si accorge che **l'aliquota di prelievo effettivo sul margine del settore raggiunge cifre elevate: si stima il 68,6% per le AWP e il 54,8% per le VLT.**

La ripartizione del Cassetto Lordo tra l'Erario e la Filiera (L'incidenza del prelievo)

	% del cassetto	% del cassetto	% del cassetto
Anno 2015	AWP	VLT	AWP + VLT
Erario (PREU)	50	42	48
Margine filiera	50	58	52
Anno 2017	AWP	VLT	AWP + VLT
Erario (PREU)	62	48	58
Margine filiera	38	52	42
Anno 2018	AWP	VLT	AWP + VLT
Erario (PREU)	64	49	60
Margine filiera	36	51	40
Anno 2019	AWP	VLT	AWP + VLT
Erario (PREU)	69	58	65
Margine filiera	31	42	35
Anno 2020	AWP	VLT	AWP + VLT
Erario (PREU)	70	61	68
Margine filiera	30	39	32
Anno 2021	AWP	VLT	AWP + VLT
Erario (PREU)	69	56	65
Margine filiera	31	44	35
Anno 2022	AWP	VLT	AWP + VLT
Erario (PREU)	69	56	65
Margine filiera	31	44	35
Anno 2023	AWP	VLT	AWP + VLT
Erario (PREU)	69	55	64
Margine filiera	31	45	36

In questa slide si può vedere come è stato **diviso il cassetto lordo** (Raccolta al netto delle vincite) **tra l'erario e la filiera**. Nel tempo **la quota afflitta nelle casse dello Stato ha aumentato la propria incidenza**. Nel 2015 al comparto delle AWP e VLT rimaneva il 52%, mentre il restante 48% veniva prelevato sotto forma di PREU. Negli anni successivi, in seguito al progressivo aumento delle aliquote del PREU, **la quota statale è arrivata a raggiungere e poi superare il 60%**. **Nel 2022 alla filiera rimane il 35% del cassetto lordo** (raccolta al netto delle vincite), **mentre il rimanente 65% viene incassato dall'erario**. **Nel corso del 2023, si ha una lievissima diminuzione della % che va all'erario, non tanto perché si sia ridotta l'aliquota, quanto piuttosto perché si è ridotto il payout e quindi è aumentato il margine su cui rapportare il prelievo stesso.**

La ripartizione del Cassetto Lordo tra l'Erario e la Filiera (L'incidenza del prelievo)



Il progressivo aumento del peso dell'erario è correlato agli aumenti delle aliquote che si sono succeduti. A partire dal 2021 si assiste a un lievissimo riequilibrio, in una situazione comunque in cui **l'erario si porta via circa il 65% del cassetto lordo.** Questa lieve correzione è dovuta all'aumento del payout che se da una parte concorre ad aumentare il margine, dall'altra è uno dei fattori che influenza negativamente la raccolta.

Si ricorda che la raccolta del 2022, come pure quella del 2023 è inferiore di quella pre-Covid (2019) di quasi il 28% (27,5%) e che anche il margine netto del settore è calato del 14%.

LA SITUAZIONE AL 2023

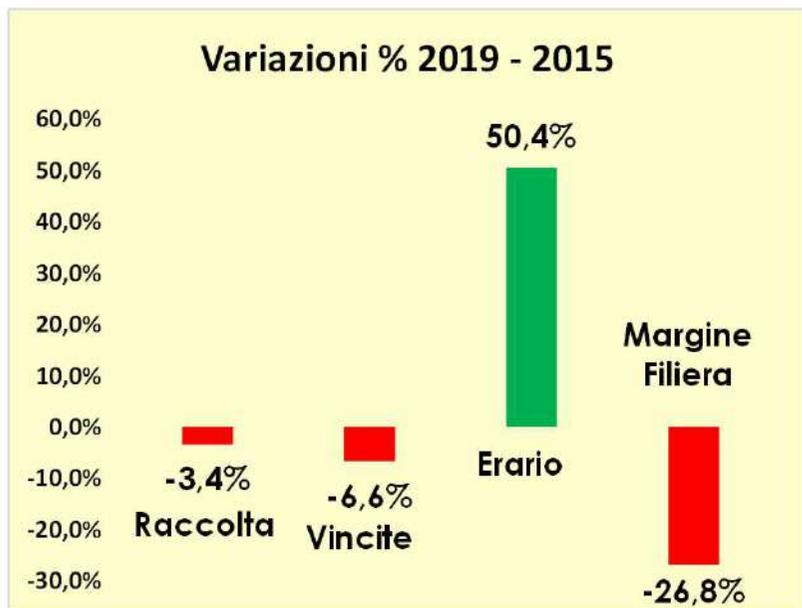
(Rispetto al 2019 recupero solo parziale)

AWP	Valori in milioni di euro			VLT	Valori in milioni di euro		
	Raccolta	Erario	Margine filiera		Raccolta	Erario	Margine filiera
2015	25.963	3.375	3.309	2015	22.198	1.110	1.554
2019	22.931	4.914	2.249	2019	23.616	1.833	1.310
2021	9.619	2.309	1.058	2021	8.549	735	570
2022	17.444	4.187	1.919	2022	16.325	1.404	1.120
2023	16.998	4.079	1.871	2023	16.763	1.442	1.188
Differenza 2023/2015	-8.965	+704	-1.438	Differenza 2023/2015	-5.435	+332	-366
	-34,5%	20,9%	-43,5%		-24,5%	+29,9%	-23,6%
Differenza 2023/2022	-446	-108	-48	Differenza 2023/2022	+438	+38	+68
	-2,6%	-2,6%	-2,5%		2,7%	2,7%	6,1%
Differenza 2023/2019	-5.933	-835	-378	Differenza 2023/2019	-6.853	-391	-122
	-25,9%	-17,0%	-16,8%		-29,0%	-21,3%	-9,3%

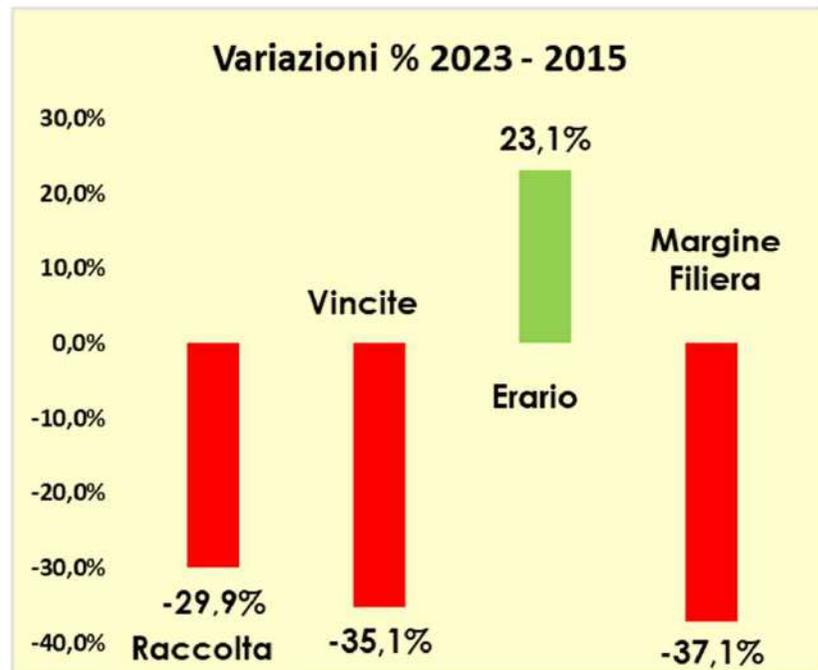
AWP e VLT	Raccolta	Erario	Margine filiera
2015	48.161	4.485	4.863
2019	46.547	6.747	3.559
2021	18.168	3.044	1.628
2022	33.769	5.591	3.039
2023	33.761	5.521	3.059
Differenza 2023/2015	-14.400	+1.036	-1.804
	-29,9%	23,1%	-37,1%
Differenza 2023/2022	-8	-70	+20
	0,0%	-1,3%	0,7%
Differenza 2023/2019	-12.786	-1.226	-500
	-27,5%	-18,2%	-14,0%

Elaborazione Ufficio Studi CGIA su dati Agenzia delle Dogane e dei Monopoli e stime Ufficio Studi CGIA

COMPARTO AWP/VLT: Le principali variazioni 2022 -2015



Raccolta sino al 2019 si è mantenuta relativamente stabile (-3,4%); nel biennio 2022-2023 non si sono recuperati i livelli pre-covid (-27,5% sul 2019); Rispetto al 2015 è più bassa di quasi 1/3 (-29,9%).



Vincite Le vincite sono calate in misura superiore alla Raccolta, a causa del tendenziale aumento del payout che ha concorso a sua volta a ridurre la raccolta.

Erario Il peso del fisco è aumentato nel periodo 2019 – 2015. Si ha una riduzione solo nel 2023 rispetto al 2019 a causa della rilevante diminuzione della raccolta. Il fatto che il PREU sia diminuito meno della raccolta è dovuto all'ennesimo inasprimento delle aliquote avvenuto sia nel 2020 che nel 2021.

Margine della filiera nel 2023 si è contratto del 37,1% rispetto al 2015. Solo nel confronto 2023 con il 2019 si rileva una contrazione inferiore alla raccolta grazie alla riduzione del payout.

STIMA DEL NUMERO DEGLI ADDETTI DELL'INTERO COMPARTO DEL GIOCO LECITO TRAMITE AWP e VLT

Nella seguente tabella si propone una ricostruzione della serie storica degli occupati sostenuti dal comparto del gioco lecito tramite AWP e VLT.

gli **OCUPATI SOSTENUTI** DAL SISTEMA AWP-VLT a fine 2022 sono circa **44 mila**.
(non sono compresi gli occupati dei concessionari)

ATTIVITA'	2018	2019	2020	2021	2022	2023	Var. 2023/2019	
TIPICA DIRETTA e INTEGRATA (esercizi dedicati con AWP/VLT e altri esercizi dediti al gioco lecito in via esclusiva in cui sono presenti le AWP e VLT)	14.937	14.754	14.127	13.839	13.356	13.167	-1.587	-10,8%
GESTORI (Aziende che si occupano prevalentemente della gestione di AWP e VLT presso esercizi terzi)	12.084	11.234	10.407	10.028	9.831	9.554	-1.680	-15,0%
ASSIMILATO (esercizi in cui sono presenti AWP: bar, tabacchi/ricevitorie, sale giochi ecc.)	27.716	23.830	22.936	22.173	20.376	19.915	-3.915	-16,4%
INDOTTO (produttori)	1.700	1.700	1.367	1.296	1.360	1.304	-396	-23,3%
TOTALE	56.437	51.518	48.837	47.336	44.923	43.940	-7.578	-14,7%

Nel periodo considerato si nota come **il numero degli addetti sia in costante diminuzione**, si tratta di un valore che rispecchia la contrazione dei margini del settore. Rispetto al 2018 si sono persi oltre 12.000 addetti (-22%). **Si stima nel 2023 rispetto al 2019 (Pre-Covid) il settore si ritrovi con circa 7.500 unità lavorative in meno.**

LA RIPARTIZIONE DELLA FILIERA PER TIPOLOGIE DI ATTIVITA': SERIE STORICA 2018 - 2023

Nella seguente tabella si propone una ricostruzione della serie storica della filiera del comparto degli apparecchi da gioco con vincita in denaro (AWP – VLT)

A fine 2023 le **IMPRESE** della filiera si stima siano 51.612, di cui 41.075 esercizi generalisti e 10.537 esercizi dediti prevalentemente al gioco lecito e produttori

ATTIVITA'	2018	2019	2020	2021	2022	2023	Var. 2023/2019	
TIPICA DIRETTA e INTEGRATA (esercizi dedicati con AWP/VLT e altri esercizi dediti al gioco lecito in via esclusiva in cui sono presenti le AWP e VLT)	4.979	4.918	4.709	4.613	4.452	4.389	-529	-10,8%
GESTORI (Aziende che si occupano prevalentemente della gestione di AWP e VLT presso esercizi terzi)	1.863	1.861	2.332	2.138	1.849	1.791	-70	-3,8%
ASSIMILATO (esercizi in cui sono presenti AWP: bar, tabacchi/ricevitorie, sale giochi ecc.)	59.763	53.554	49.456	47.581	46.717	45.336	-8.218	-15,3%
<i>di cui esercizi "generalisti"</i>	54.559	49.138	45.534	43.524	42.495	41.075	-8.063	-16,4%
INDOTTO (produttori)	130	130	100	97	97	96	-34	-26,2%
TOTALE	66.735	60.463	56.597	54.429	53.115	51.612	-8.851	-14,6%

Nel periodo considerato si nota come il numero degli esercizi sia stato contrassegnato da una parabola discendente. **Nel 2023 si stima – rispetto al 2019 – una perdita di oltre il 14% degli esercizi.**

PARTE 4
L'EVOLUZIONE DELL'INTERO SETTORE DEL
GIOCO LECITO, DEI SINGOLI GIOCHI E
CONFRONTI CON IL COMPARTO DELLE
AWP/VLT

PARTE 4

INTERO COMPARTO DEL GIOCO LECITO

In questa parte del lavoro allarghiamo lo sguardo e consideriamo sinteticamente l'intero comparto del Gioco Lecito. Si prendono in considerazione i principali parametri: raccolta, vincite, erario e margine per la filiera. Questa sezione è divisa in due parti.

Parte 4.1 Confronto AWP/VLT con restanti comparti del Gioco Lecito

Si procede al confronto del comparto del Gioco Lecito con apparecchi con vincita in denaro (AWP e VLT) con l'intero settore del Gioco Lecito al netto del comparto delle AWP e VLT.

In questa sezione si esporrà:

- 1) La serie storica sino al 2023 dei valori assoluti dei principali parametri sia dell'intero settore del Gioco Lecito, sia scorporando il comparto delle AWP e VLT, con le relative rappresentazioni grafiche;
- 2) La variazione dell'incidenza sulla raccolta dei principali parametri

L'analisi dei dati e grafici esposti in questa sezione permette non solo di comprendere meglio le caratteristiche proprie del comparto del Gioco Lecito tramite apparecchi con vincita in denaro (AWP e VLT), ma anche di rendersi conto come si stia evolvendo l'intero settore del Gioco Lecito

Parte 4.1 Andamento della raccolta per tipologie di gioco

In questa parte si approfondisce l'analisi aumentando il grado di dettaglio: si va a studiare le serie storiche delle singole tipologie di gioco, distinguendo tra gioco fisico e gioco online.

Ci si limita ad analizzare la sola raccolta e fermandosi al 2022.

L'obiettivo è quello di cercare di meglio comprendere le principali tendenze che si sono manifestate a causa dell'emergenza pandemica e del lungo periodo di sospensione delle attività che ne è seguito.

PARTE 4.1
CONFRONTO AWP/VLT CON RESTANTI
COMPARTI DEL GIOCO LECITO:
Raccolta, Vincite, Erario Fatturato

L'INTERO SETTORE DEL GIOCO LECITO

INTERO SETTORE DEL GIOCO LECITO

Anno	Raccolta	Vincite	Erario	Fatturato
2011	79.617	61.487	8.626	9.504
2012	88.572	70.269	8.037	10.266
2013	84.611	67.424	8.174	9.012
2014	84.460	67.572	7.930	8.958
2015	88.249	71.146	8.071	9.032
2016	96.173	77.069	10.477	8.627
2017	101.753	82.762	10.258	8.733
2018	106.847	87.876	10.377	8.517
2019	110.464	91.045	11.351	8.069
2020	88.255	75.303	7.236	5.716
2021	111.180	95.700	8.409	7.063
2022	136.073	115.709	11.218	9.138
2023	147.675	126.998	11.626	9.051

Valori in milioni
di euro

Elaborazione Ufficio Studi CGIA su dati ADM

L'ammontare globale della raccolta del Gioco Lecito ammonta a oltre 147miliardi di euro, dedotte **le vincite per 127 miliardi** di euro, i rimanenti **20,7 miliardi di euro** rappresentano **l'effettiva spesa per i giocatori**; di questa ultima cifra **11,6 miliardi** vengono **incassati dall'erario**, mentre i restanti **9 miliardi rappresentano il margine** per la filiera.

L'INTERO SETTORE DEL GIOCO LECITO

SETTORE DEL GIOCO LECITO AL NETTO AWP e VLT

Anno	Raccolta	Vincite	Erario	Fatturato
2011	35.005	25.744	4.715	4.546
2012	39.482	30.320	3.935	5.227
2013	37.220	28.948	3.847	4.424
2014	37.716	29.697	3.638	4.381
2015	40.088	32.333	3.586	4.169
2016	46.716	37.898	4.594	4.224
2017	52.807	44.247	4.176	4.384
2018	58.231	49.464	4.288	4.403
2019	63.917	54.804	4.604	4.510
2020	69.439	61.257	4.003	4.179
2021	93.012	82.205	5.365	5.435
2022	102.304	90.570	5.627	6.099
2023	113.914	101.817	6.105	5.993

COMPARTO DEL GIOCO LECITO TRAMITE AWP e VLT

Anno	Raccolta	Vincite	Erario	Fatturato
2011	44.612	35.743	3.911	4.958
2012	49.090	39.949	4.102	5.039
2013	47.391	38.476	4.327	4.588
2014	46.744	37.875	4.292	4.577
2015	48.161	38.813	4.485	4.863
2016	49.457	39.171	5.883	4.403
2017	48.946	38.515	6.082	4.349
2018	48.616	38.412	6.089	4.114
2019	46.547	36.241	6.747	3.559
2020	18.816	14.046	3.233	1.537
2021	18.168	13.495	3.044	1.628
2022	33.769	25.139	5.591	3.039
2023	33.761	25.181	5.521	3.058

Valori in milioni di euro

Elaborazione Ufficio Studi CGIA su dati ADM

L'estrapolazione dei dati relativi agli apparecchi da gioco AWP e VLT dai dati dell'intero settore del Gioco Lecito permette alcune osservazioni:

- In primo luogo si noti come **la raccolta al netto di quella delle AWP e delle VLT sia costantemente in crescita** anche durante la pandemia, questo grazie al gioco online;
- Nel 2023 l'intero comparto - al netto delle AWP e VLT - rispetto al 2019 è cresciuto (in termini di raccolta) del 78%, mentre la raccolta con le AWP e le VLT è in calo del 27%;
- Nel corso degli anni la raccolta tramite apparecchi è diventata minoritaria**, si osservi come sino al 2016 questa ultima era superiore a quella del rimanente comparto del gioco, successivamente è stata superata; nel 2023 è pari al 29,6% di quella realizzata dalle altre tipologie di giochi.

L'EVOLUZIONE DEI PRINCIPALI PARAMETRI DEL GIOCO LECITO

2011 = BASE 100

Tutte le principali variabili del gioco lecito sono riparametrate in base 100, al fine di studiarne l'evoluzione nel periodo 2011 - 2023



Elaborazione Ufficio Studi CGIA su dati ADM

Nel corso dell'ultimo decennio la **raccolta è cresciuta** in maniera rilevante (+85%), solo nel 2020 vi è stata una flessione (-20%).

Il **gettito è aumentato** (+35%), **ma in misura** decisamente **inferiore alla raccolta** a causa della **forte crescita delle vincite** (+107%).

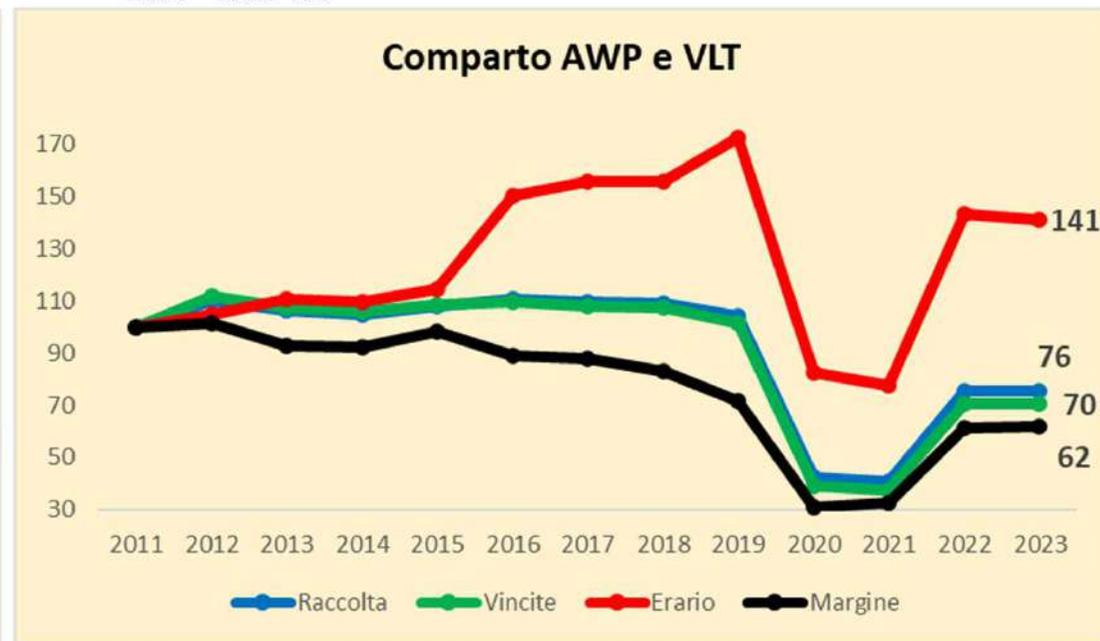
Nel periodo considerato si rileva una **stagnazione dei margini** del settore che sono **leggermente diminuiti** (-5%).

L'EVOLUZIONE DEI PRINCIPALI PARAMETRI DEL GIOCO LECITO

2011 = BASE 100



2011 = BASE 100



Le dinamiche proprie del comparto del gioco tramite apparecchi AWP e VLT differiscono rispetto a quelle dei rimanenti comparti del gioco lecito (questi ultimi considerati in modo aggregato):

- **La raccolta delle AWP/VLT** nel periodo 2011-2019 era cresciuta del 4%, nel corso del biennio 2020 – 2021 a causa della crisi ha subito un crollo del 60%, nel 2022 e nemmeno nel 2023 ha recuperato il gap rispetto al periodo pre-Covid e **si trova ad un livello più basso di ¼ rispetto alla raccolta del 2011**.
- **La raccolta del rimanente comparto rispetto al 2011 è più che triplicata**, ed è stata in costante crescita.
- Le vincite del comparto AWP e VLT, dopo ripetuti ritocchi al payout, sono più basse di quasi 1/3 rispetto al 2011, mentre quelle dei rimanenti comparti sono aumentate di quasi 4 volte.
- **Solo sul versante del prelievo il comparto delle AWP/VLT ha corso di più:** nel periodo 2011 – 2023 si è avuto un incremento del 41% a fronte di una crescita dell'intero comparto del 29%.

LA COMPOSIZIONE DEI PRINCIPALI PARAMETRI DEL GIOCO LECITO

INTERO SETTORE DEL GIOCO LECITO

In % della
Raccolta

Anno	Raccolta	Vincite	Erario	Fatturato
2011	100%	77%	11%	12%
2012	100%	79%	9%	12%
2013	100%	80%	10%	11%
2014	100%	80%	9%	11%
2015	100%	81%	9%	10%
2016	100%	80%	11%	9%
2017	100%	81%	10%	9%
2018	100%	82%	10%	8%
2019	100%	82%	10%	7%
2020	100%	85%	8%	6%
2021	100%	86%	8%	6%
2022	100%	85%	8%	7%
2023	100%	86%	8%	6%

Elaborazione Ufficio Studi CGIA su dati ADM

Nell'ultimo decennio a fronte di una crescita importante della raccolta (+85%) la sua quota destinata alle vincite è aumentata passando dal 77% del 2011 al 86% del 2023; infatti le vincite sono cresciute più velocemente (+107%).

Sebbene il gettito sia aumentato del 35% la sua crescita è stata inferiore a quella della raccolta con il risultato che la sua incidenza su questa è passata dal 11% del 2011 al 8% del 2023.

Analogo discorso per quello che riguarda i margini per il settore che rispetto al 2011 sono addirittura leggermente calati (-5%), pertanto l'incidenza del fatturato delle imprese sulla raccolta è sceso dal 12% del 2011 al 6% del 2023.

LA COMPOSIZIONE DEI PRINCIPALI PARAMETRI DEL GIOCO LECITO

SETTORE DEL GIOCO LECITO AL NETTO AWP e VLT

COMPARTO DEL GIOCO LECITO TRAMITE AWP e VLT

	Anno	Raccolta	Vincite	Erario	Fatturato	Anno	Raccolta	Vincite	Erario	Fatturato
In % della Raccolta	2011	100%	74%	13%	13%	2011	100%	80%	9%	11%
	2012	100%	77%	10%	13%	2012	100%	81%	8%	10%
	2013	100%	78%	10%	12%	2013	100%	81%	9%	10%
	2014	100%	79%	10%	12%	2014	100%	81%	9%	10%
	2015	100%	81%	9%	10%	2015	100%	81%	9%	10%
	2016	100%	81%	10%	9%	2016	100%	79%	12%	9%
	2017	100%	84%	8%	8%	2017	100%	79%	12%	9%
	2018	100%	85%	7%	8%	2018	100%	79%	13%	8%
	2019	100%	86%	7%	7%	2019	100%	78%	14%	8%
	2020	100%	88%	6%	6%	2020	100%	75%	17%	8%
Elaborazione Ufficio Studi CGIA su dati ADM	2021	100%	88%	6%	6%	2021	100%	74%	17%	9%
	2022	100%	89%	5%	6%	2022	100%	74%	17%	9%
	2023	100%	89%	5%	5%	2023	100%	75%	16%	9%

Nel osservare l'incidenza dei principali parametri del gioco sulla **raccolta**, si deve ricordare che mentre il comparto degli apparecchi AWP/VLT nel periodo considerato (2011-2023) ha subito una contrazione della raccolta (-24%), per i rimanenti settori (complessivamente considerati) questa è più che triplicata. Si noti come per le AWP e le VLT le **vincite** siano calate, non solo in termini assoluti (-30%), ma anche come incidenza sulla raccolta (dal 80% del 2011 al 75% del 2023); mentre per i rimanenti comparti il processo è inverso, le vincite sono cresciute quasi di 4 volte e la loro incidenza sulla raccolta è cresciuta (dal 74% del 2011 al 89% del 2023). Il peso dell'**erario** sulla raccolta delle AWP/VLT è passato dal 9% nel 2011 al 16% nel 2023). Per il rimanente comparto, poiché il gettito è cresciuto relativamente poco in rapporto all'aumento della raccolta (+225% la raccolta, +29% l'erario), la sua incidenza su questa si è più che dimezzata. Riguardo al **marginale del settore** AWP/VLT è diminuita la sua incidenza sulla raccolta (dal 11% del 2011 al 9% del 2023), come conseguenza del suo maggiore calo (-38%) rispetto a quello della raccolta stessa (-24%). Per i rimanenti settori (considerati sempre in aggregato), l'incidenza del margine sulla raccolta è diminuita dal 13% al 5%, a causa della minor crescita del fatturato del settore (+32%) rispetto a quella della raccolta (+225%).

PARTE 4.2
ANDAMENTO DELLA RACCOLTA PER
TIPOLOGIE DI GIOCO

IL GIOCO FISICO

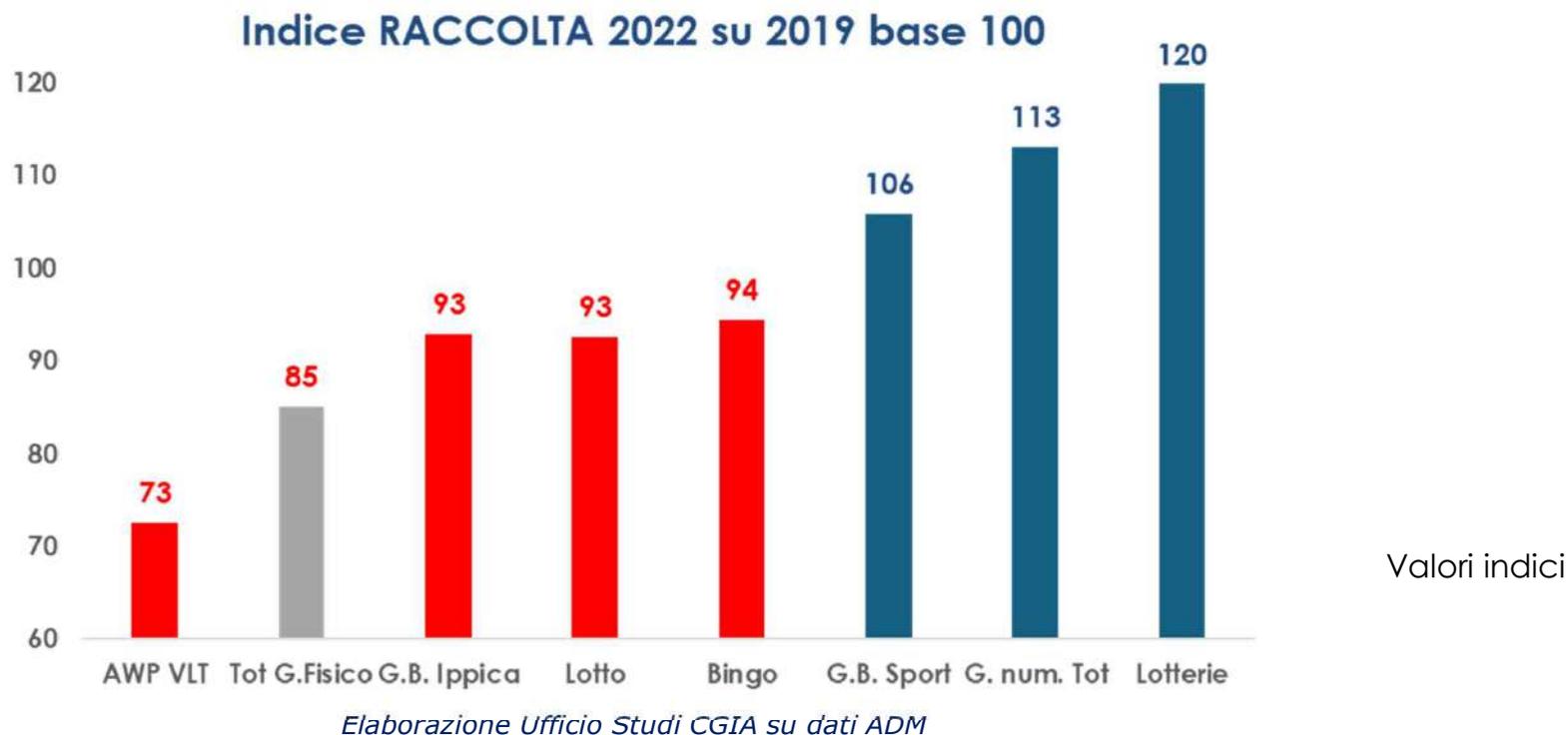
Anno	Lotterie	Giochi numerici a totalizz.	Giochi a base sportiva	Bingo	Lotto	G.B. Ippica	AWP VLT	Tot G.Fisico
2015	9.049	1.047	3.734	1.507	7.036	572	48.280	71.268
2016	8.962	1.563	4.548	1.502	8.036	538	49.588	74.842
2017	9.082	1.506	5.771	1.503	7.393	479	49.001	74.735
2018	9.208	1.514	6.058	1.519	7.913	456	48.740	75.407
2019	9.188	1.769	6.564	1.498	8.030	415	46.613	74.075
2020	8.106	1.223	3.719	673	6.244	213	18.871	39.049
2021	12.026	1.590	3.168	689	8.130	182	18.216	44.001
2022	11.006	2.000	6.944	1.412	7.433	385	33.815	62.995
Var 2022/2019	+1.819	+231	+381	-85	-597	-30	-12.798	-11.081

Valori in
milioni di
euro

Elaborazione Ufficio Studi CGIA su dati ADM

L'ammontare globale della **raccolta del Gioco Lecito** relativamente al **canale fisico** è stata **ripartita in 7 categorie di gioco** in modo da meglio osservarne l'andamento con particolare riguardo alla variazione che ha contrassegnato il periodo più recente rispetto alla situazione pre-pandemica.

IL GIOCO FISICO

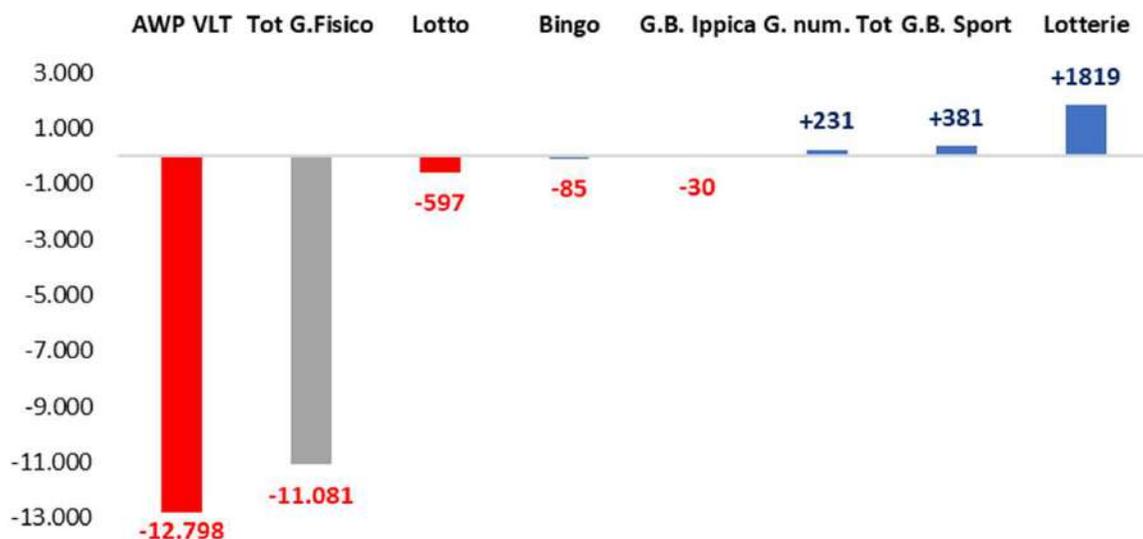


Nel grafico per ogni tipologia di gioco fisico vi è un numero indice che rappresenta la raccolta del 2022, costruito ponendo (per ognuno) il 2019 uguale a 100.

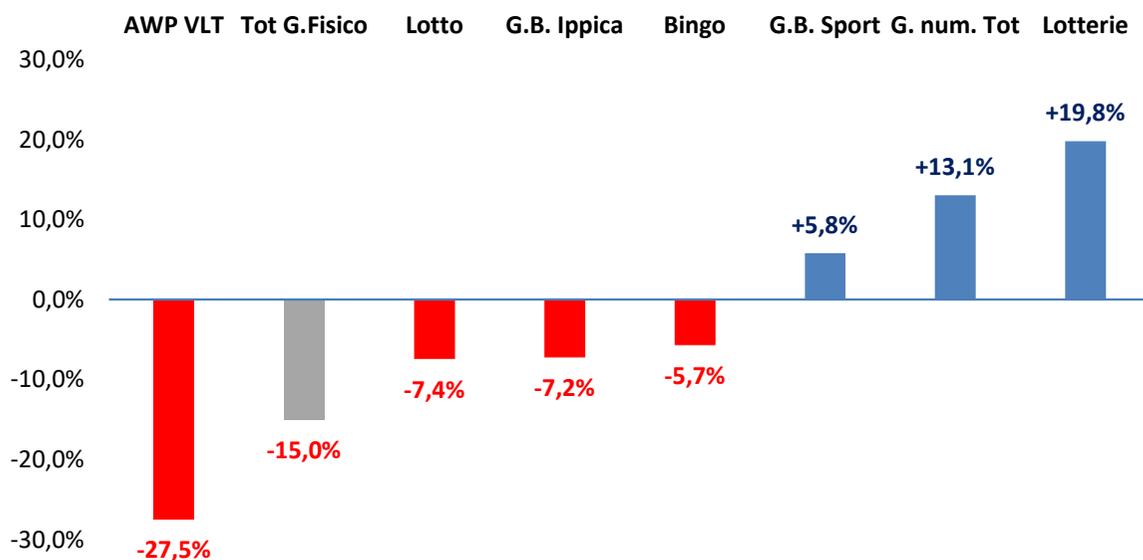
Solo tre tipologie di gioco hanno recuperato i valori pre-Covid: i giochi a base sportiva, i giochi numerici a totalizzazione e le lotterie; Tuttavia la loro crescita non è stata sufficiente a colmare il divario sofferto, a causa del lungo periodo di sospensione dell'attività, dell'intero comparto del **gioco Fisico la cui raccolta risulta essere inferiore del 15% rispetto a quella del 2019.**

Delle **4 tipologie di gioco fisico che nel 2022 non avevano recuperato i livelli di raccolta pre-pandemici, quello della AWP/VLT è senza dubbio quello che ha sofferto di più;** il suo numero indice è pari a 73, nettamente inferiore a quello dei giochi a base ippica e del lotto (numero indice 93), come pure del bingo (94).

Raccolta: Variazione 2022/2019 (milioni di euro)



Raccolta: Variazione 2022/2019 in %



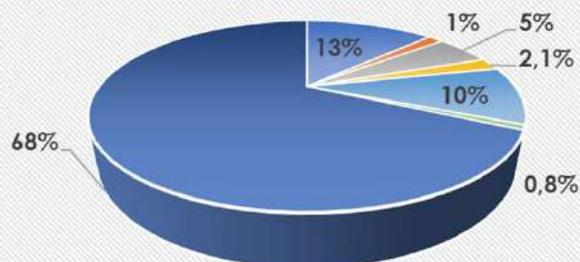
Nel 2022, Il settore delle AWP/VLT con una perdita di raccolta di circa 12,7 miliardi di euro (-27,5%) è senza dubbio quello che ha subito le maggiori conseguenze derivanti dalle sospensioni dell'attività.

Il lotto e i giochi a base ippica hanno accusato una diminuzione di oltre il 7%, pari rispettivamente a 597 e 30 milioni di euro; mentre la raccolta del bingo è diminuita di quasi il 6% (5,7% 85 milioni).

Le altre tipologie di gioco (giochi numerici a totalizzazione, giochi a base sportiva e le lotterie), hanno aumentato i loro volumi di raccolta rispetto a quelli del 2019.

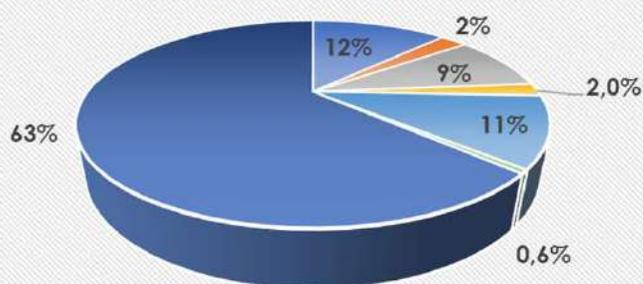
IL GIOCO FISICO

2015: SUDDIVISIONE RACCOLTA



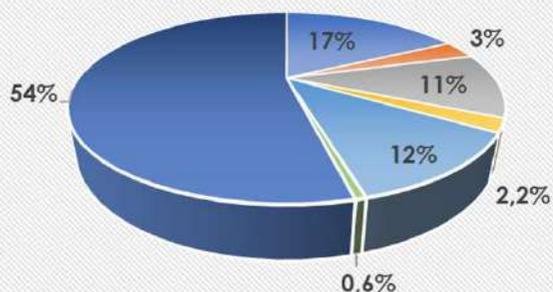
• Lotterie • G. num. Tot • G.B. Sport • Bingo • Lotto • G.B. Ippica • AWP VLT

2019: SUDDIVISIONE RACCOLTA



• Lotterie • G. num. Tot • G.B. Sport • Bingo • Lotto • G.B. Ippica • AWP VLT

2022: SUDDIVISIONE RACCOLTA



• Lotterie • G. num. Tot • G.B. Sport • Bingo • Lotto • G.B. Ippica • AWP VLT

La suddivisione in % della RACCOLTA per tipologia di gioco fisico

Anno	Lotterie	G. num. Tot	G.B. Sport	Bingo	Lotto	G.B. Ippica	AWP VLT	Tot G.Fisico
2015	13%	1%	5%	2,1%	10%	0,8%	68%	100%
2019	12%	2%	9%	2,0%	11%	0,6%	63%	100%
2022	17%	3%	11%	2,2%	12%	0,6%	54%	100%

Nel corso degli anni si è progressivamente ridotta l'incidenza % della raccolta delle AWP/VLT sul totale del gioco fisico, anche se rappresenta ancora una fetta importante.

Si è registrato un aumento nell'incidenza delle lotterie, la cui raccolta sul totale è passata dal 13% del 2015 al 17% del 2022, come pure dei giochi numerici a totalizzazione e dei giochi a base sportiva.

Questo tipo di lettura, va comunque effettuato con prudenza tenendo sempre presente che il totale complessivo del gioco fisico è in continuo calo.

IL GIOCO ON LINE

Valori in milioni di euro

ANNO	Betting Exchange Online	Bingo Online	Giochi a base Ippica Online	Giochi a base Sport Online	Giochi. Numerici a totalizz. Online	Lotterie Online	Lotto Online	Poker Cash Online	Slot Online	Giochi di carte e giochi di sorte fissa Online	Torneo Online	Tot online
2015	541	91	64	2.926	8	14	41	4.757	4.937	2.808	727	16.913
2016	784	100	70	4.123	16	19	57	4.990	7.106	3.272	794	21.331
2017	1.134	116	74	5.740	20	27	88	2.528	9.781	6.582	927	27.018
2018	1.507	128	80	6.589	31	34	104	2.274	12.866	6.893	933	31.439
2019	1.695	154	91	7.922	38	40	119	2.128	15.182	8.134	886	36.389
2020	2.194	243	172	8.831	37	63	163	2.902	21.603	11.574	1.423	49.206
2021	2.238	275	250	12.674	55	95	204	2.605	30.944	16.578	1.262	67.179
2022	2.679	245	248	12.326	106	115	206	2.610	34.713	18.597	1.234	73.078
Var 2022/2019	+984	+91	+156	+4.404	+68	+74	+87	+482	+19.531	+10.464	+348	+36.689
Var 2022/2021	+441	-30	-2	-348	+52	+20	+2	+5	+3.769	+2.020	-29	+5.899

Elaborazione Ufficio Studi CGIA su dati ADM

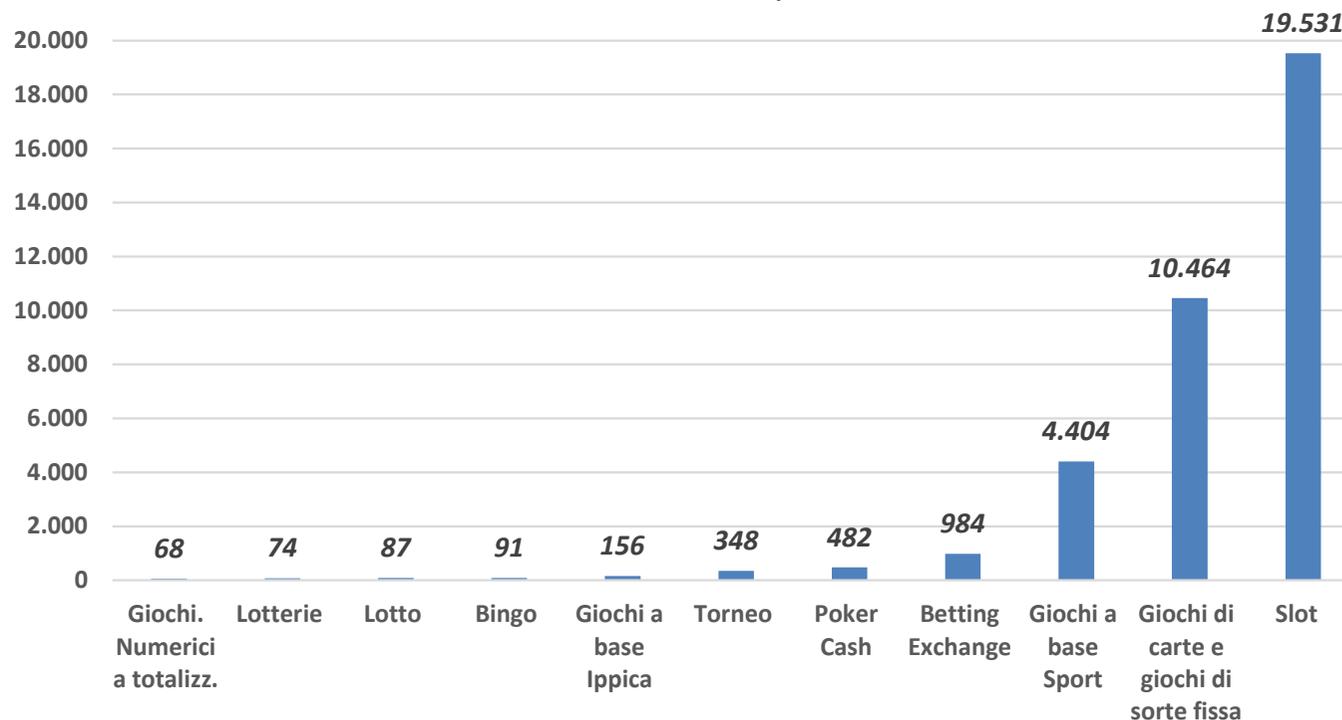
L'ammontare globale della **raccolta del Gioco Lecito relativamente al canale online è stata ripartita in 11 categorie di gioco** in modo da meglio osservarne l'andamento.

Il settore è stato in costante crescita, che è stata più rilevante nel biennio 2020-2021 contrassegnato dal lungo periodo di sospensione del gioco fisico.

Il ritorno alla normalità, nel 2022 ha visto ridursi la raccolta di alcuni giochi online (Bingo, giochi a base ippica, a base sportiva, torneo), ma continuare la crescita per il rimanenti. Tutti i giochi se si confronta il 2022 con il 2019 evidenziano un aumento della raccolta.

IL GIOCO ON LINE

Raccolta Online: Variazione 2022/2019 in milioni di euro

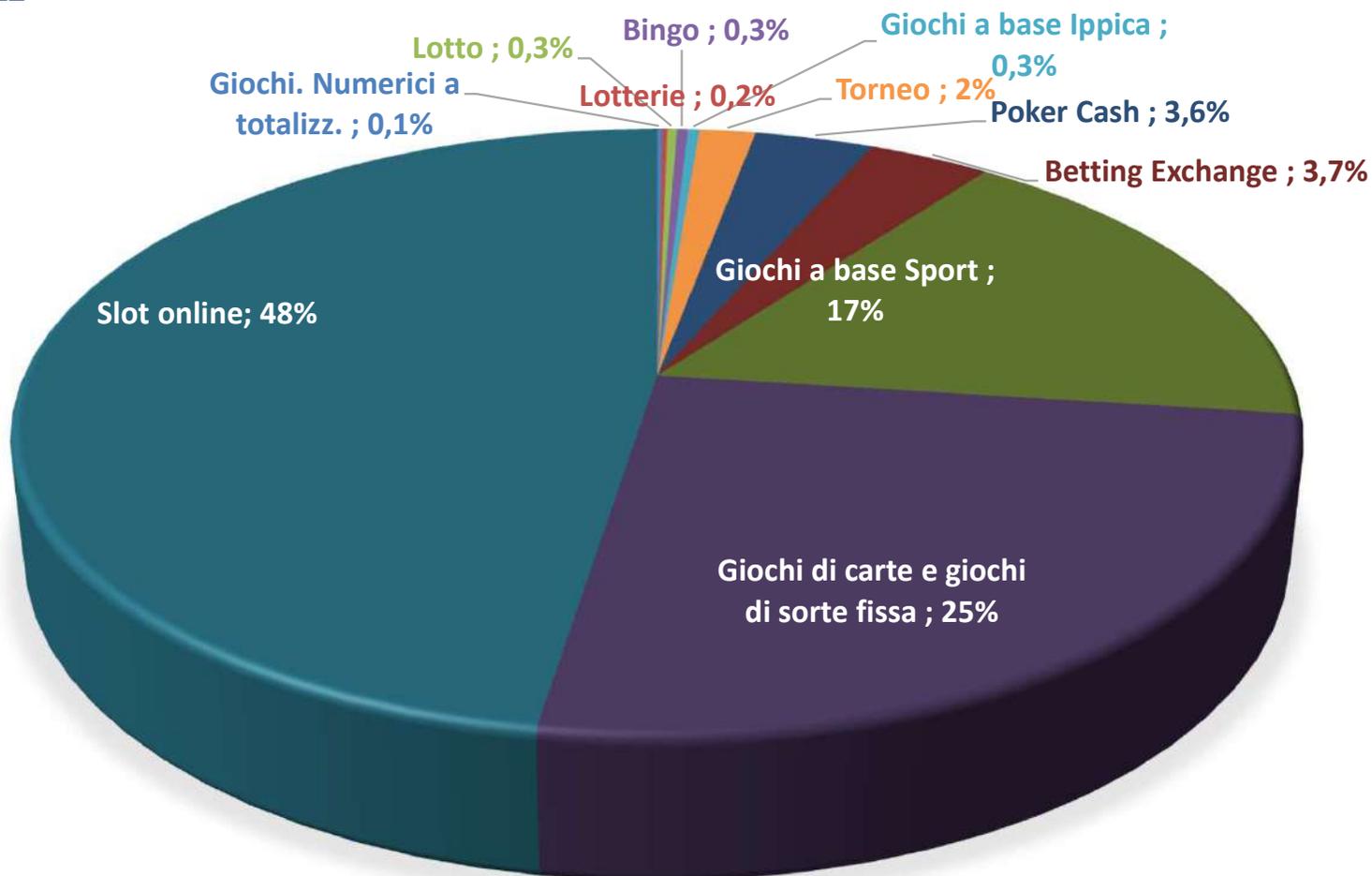


Nel periodo 2022 – 2019, la raccolta del gioco online è cresciuta di 36,6 miliardi di euro. Tutte le tipologie di gioco online hanno registrato un significativo aumento della raccolta; tuttavia **la crescita dell'intero comparto online può essere spiegata quasi interamente (95%) da tre tipologie di gioco: le Slot online la cui raccolta è aumentata di 19,5 miliardi di euro, i giochi di carte organizzati in forma diversa dal torneo e i giochi a base sportiva che hanno incrementato la loro raccolta rispettivamente di 10,4 e 4,4 miliardi di euro.**

IL GIOCO ON LINE

SUDDIVISIONE RACCOLTA 2022

DESCRIZIONE	%
Slot online	48%
Giochi di carte	25%
Giochi a base Sport	17%
Betting Exchange	3,7%
Poker Cash	3,6%
Torneo	2%
Giochi a base Ippica	0,3%
Bingo	0,3%
Lotto	0,3%
Lotterie	0,2%
Giochi. Numerici a totalizz.	0,1%
Tot online	100%



Elaborazione Ufficio Studi CGIA su dati ADM

La raccolta di tre tipologie di gioco online rappresenta da sola il 90% di quella dell'intero comparto del gioco online: Slot online, giochi di carte organizzati in forma diversa da torneo e giochi a base sportiva

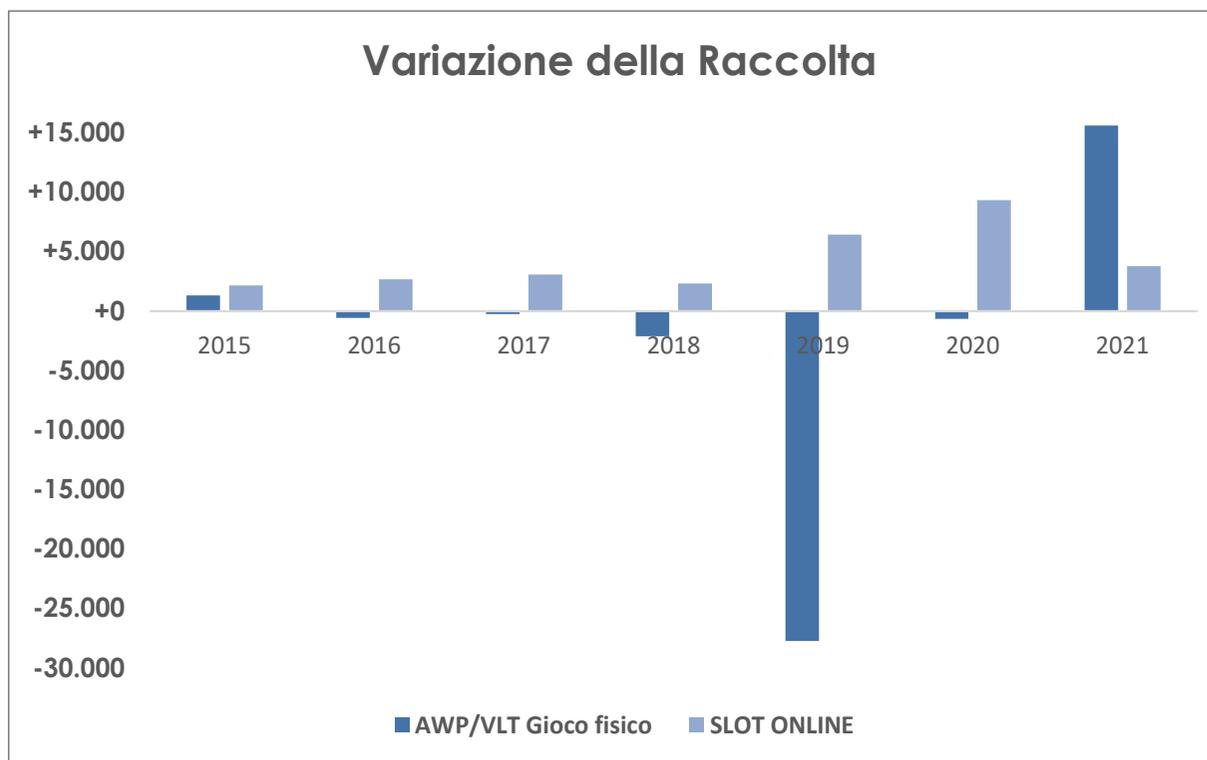
IL GIOCO ON LINE

RACCOLTA AWP/VLT (gioco fisico) e SLOT ONLINE

Elaborazione Ufficio Studi CGIA su dati ADM e stime CGIA

Valori in milioni di

Anno	AWP/VLT gioco Fisico	SLOT Online
2015		
2016	+1.308	+2.169
2017	-587	+2.675
2018	-261	+3.085
2019	-2.127	+2.316
2020	-27.742	+6.421
2021	-655	+9.341
2022	+15.599	+3.769
Var 2022/2019	-12.798	+19.531



La raccolta derivante dalle AWP/VLT, come pure quella derivante dalle Slot online rappresenta una rilevante % del totale rispettivamente della raccolta del gioco fisico e online.

Confrontando **le variazioni della raccolta nelle due serie si vede che a variazioni negative degli apparecchi fisici corrispondano variazioni positive in quella delle Slot online**. Negli anni 2020 e 2021 le Slot online hanno registrato una crescita anomala, se si sostituisce a questa la media delle crescite del quadriennio precedente si può rilevare che complessivamente la maggior crescita del biennio 2020-2021 sia pari a 10,6 miliardi che potrebbe ben derivare da uno spostamento dal gioco fisico.

Si può quindi ipotizzare che le Slot online abbiano svolto una funzione di sostituzione di quelle fisiche in quanto molti giocatori, in considerazione dell'impossibilità di giocare durante il periodo di sospensione dell'attività (2020-2021) si sia spostati nel canale virtuale.

IL GIOCO ON LINE

STIMA DELLA RACCOLTA DELLO SLOT ONLINE – METODOLOGIA UTILIZZATA

Il dato relativo alla raccolta delle Slot online è disponibile solo relativamente agli anni dal 2015 al 2018. Negli anni successivi viene fornito insieme alla raccolta dei giochi di carte diversi dai tornei e si trova nella voce «Giochi di carte organizzata in forma diversa dal torneo e giochi di sorte a quota fissa». Pertanto per stimare la quota di raccolta imputabile alle Slot online e cogliere gli andamenti in correlazione a quelli della raccolta degli apparecchi fisici, si è formulata una ipotesi prudenziale: si è ipotizzato che dal 2019 si sia mantenuta costante l'incidenza della raccolta delle Slot online sul totale dell'aggregato reso noto dall'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli.

CONSIDERAZIONI CONCLUSIVE

- ❖ **Il Gioco Legale tramite AWP e VLT, risponde a regole precise, è fortemente controllato, assicura determinate % di vincite, è fonte preziosa di gettito per l'erario e di occupazione per migliaia di lavoratori, si contrappone al gioco illegale.**
- ❖ **Il comparto del Gioco Lecito tramite apparecchi con vincita in denaro è reduce dal drammatico biennio 2020-2021, in cui ha vissuto il più lungo periodo di sospensione dell'attività a causa dell'emergenza sanitaria a cui sono stati costretti gli operatori commerciali: 166 giorni nel 2020 e da 151 a 178 nel 2021 a seconda delle Regioni. La raccolta si è pesantemente contratta, nel 2021 rispetto al 2019 si è registrato un calo di 28,3 miliardi di euro (-61%), l'erario ha perso 3,5 miliardi di euro di PREU nel 2020 e 3,7 nel 2021. Per due anni di fila, il fatturato della filiera è stato più che dimezzato (-56,8% nel 2020 e -54% nel 2021).**
- ❖ **Inoltre, a partire dal 2020 sono state introdotte alcune novità destinate ad influenzare negativamente la raccolta e a comprimere il fatturato della filiera:** introduzione della tessera sanitaria per accedere alle VLT, riduzione delle soglie del payout e aumento della tassa sulle vincite. Inoltre, nel 2020 e nel 2021 si è assistito rispettivamente al 6° e 7° incremento annuo consecutivo delle aliquote del PREU.
- ❖ **Il 2022 è stato l'anno del ritorno alla normalità** in cui gli operatori del settore hanno potuto svolgere la loro attività senza soffrire periodi di sospensione. **Si è avuto un immediato beneficio** e un rilevante recupero rispetto al terribile biennio: **la raccolta è aumentata di 15,6 miliardi +85,9% e il fatturato di 1,4 miliardi.** Tuttavia, **rispetto al 2019 permane una riduzione della rete di vendita e una significativa contrazione della raccolta (-12,7 miliardi di euro) e del margine del comparto (-520 milioni di euro).**
- ❖ **Sorge spontanea la domanda se il settore sia all'inizio di un lento periodo di recupero, oppure questa sia la sua nuova dimensione a causa non solo delle novità introdotte, ma anche del lungo periodo di chiusura che potrebbe aver comportato uno spostamento della clientela. Per tentare di rispondere a questa domanda, diventa fondamentale analizzare i principali parametri del comparto relativi al 2023.**

- ❖ Una prima indicazione la si ricava dall'analisi della rete di vendita del comparto. **Successivamente alla pandemia si verifica una diminuzione sia degli esercizi che degli apparecchi. Nel 2023, rispetto al 2019 vi sono 7.300 locali in meno che ospitano le AWP che a loro volta sono calate di oltre 13.500 unità. Diminuisce anche la rete delle VLT con oltre 3.400 apparecchi in meno;** sembra relativamente tenere il numero degli esercizi con VLT che, sempre rispetto al 2019, sono calati di 529 unità attestandosi a 4.389. Il leggero aumento del numero medio di VLT per singolo esercizio sembra indicare una tendenza all'aumento dimensionale.
- ❖ **In particolare, la rete di vendita delle AWP negli esercizi generalisti evidenzia una rilevante riduzione in ogni tipologia di esercizio (bar, tabacchi, edicole, ristoranti etc.), come pure degli apparecchi ivi collocati. Rispetto al 2019, nel 2023 vi sono 14.000 AWP operative in meno che sono sparite in oltre 8.000 esercizi.**
- ❖ **L'analisi dei principali parametri economici del settore, al secondo anno di ritorno alla normalità, sembra confermare che il comparto degli apparecchi da gioco con vincita in denaro si stia attestando su una minore dimensione rispetto al periodo pre-pandemico. Nel 2023, la raccolta complessiva delle AWP/VLT è stata pari a 33,7 miliardi di euro, confermando il mancato recupero di 12,7 miliardi rispetto al 2019.** Anzi, nel 2023 rispetto al 2022, si è avuto un leggerissimo ulteriore calo pari a 8 milioni di euro. Pertanto, rispetto al 2019, la raccolta è diminuita di oltre il 27% stabilizzandosi su livelli decisamente inferiori a quelli pre-pandemia.
- ❖ **Se si ripetono le osservazioni limitandosi alle sole AWP, emerge uno scenario peggiore in quanto nel 2023 rispetto al 2022 la raccolta è calata ulteriormente del 2,6%** corrispondenti a 446 milioni di euro.
- ❖ **L'unica nota relativamente positiva riguarda la raccolta delle VLT che è aumentata del 2,7% rispetto al 2022, attestandosi a 16,7 miliardi di euro.** Si tratta di una crescita non sufficiente a colmare il divario che si è creato nel corso del 2020-2021. Nel 2023 la raccolta delle VLT è stata inferiore del 29% rispetto al 2019, ma con una lievissima tendenza alla crescita. **Bisognerà attendere i prossimi anni per vedere se questa tendenza perdurando permetterà di ritornare ai livelli pre-Covid.**

- ❖ **Dal punto di vista fiscale, il comparto fornisce un contributo ancora importante per l'erario pari a 5,5 miliardi di euro di PREU. Il 2023 sembra confermare quanto avvenuto nel 2022: un recupero solo parziale dei livelli pre-pandemia; mancano all'appello circa 1,2 miliardi. Il gettito derivante dalle AWP/VLT è comunque significativo, corrispondente al 47,5% dell'intero settore del gioco lecito.**
- ❖ **Oltre al PREU, le aziende del comparto AWP(VLT contribuiscono con numerose ulteriori forme di prelievo che vanno ad accrescere il già rilevante apporto nelle casse dello Stato.** Si tratta di una lunga lista di forme di imposizione (IRPEF/IRES, addizionali IRPEF, IRAP, TARI, diritto camerale, diritto iscrizione al RIES, Contributi previdenziali etc) che ammontano a 830 milioni di euro, **portando il contributo complessivo a circa 6,3 miliardi di euro. Si sottolinea che rispetto al 2019 anche l'ulteriore prelievo si è ridotto a causa della riduzione del fatturato e quindi dei margini del settore.**
- ❖ **Il fatturato (raccolta al netto delle vincite e del PREU) realizzato sia nel 2022 che nel 2023 delle AWP/VLT è stato, per entrambi gli anni leggermente superiore a 3 miliardi di euro, in calo di 500 milioni di euro rispetto al pre-Covid (-14%);** tale contrazione riflette il forte calo della raccolta e l'ennesimo inasprimento del PREU; il crollo è mitigato solo dalla riduzione del payout che tuttavia è tra i fattori che concorrono a deprimere la raccolta.
- ❖ **Prosegue la riduzione sia del numero degli addetti che delle imprese della filiera. In particolare, rispetto al 2019, nel 2023 vi sono sia circa 7.500 occupati in meno che 8.500 imprese. Si tratta di riduzioni superiori al 14% che riflettono quella del margine del comparto.** Si stima che **a fine 2023 le imprese della filiera degli apparecchi con vincita in denaro siano 51.612** di cui 41.075 esercizi generalisti e 10.537 dediti prevalentemente al gioco lecito e produttori. **Il numero degli occupati – intesi come unità di lavoro sostenute dal sistema AWP/VLT – si stima sia circa 44.000 unità.**
- ❖ Per meglio comprendere le tendenze di lungo periodo, si è proceduto a confrontare l'andamento dei principali parametri economici del comparto AWP/VLT con quelli dei rimanenti comparti del gioco lecito.

- ❖ **Risulta evidente che rispetto all'intero settore del gioco lecito, quello delle AWP/VLT si muova in controtendenza. Già nel 2021 l'intero settore aveva recuperato il divario pandemico e ha continuato a crescere, raggiungendo nel 2023 un ammontare complessivo di raccolta di 147,6 miliardi di euro.**
- ❖ **Da un confronto di lungo periodo si vede come la raccolta AWP/VLT sia più bassa del 24% rispetto a quella del 2011; mentre quella dei rimanenti settori sia più che triplicata; le vincite delle AWP/VLT si sono ridotte del 30%, mentre quelle degli altri settori sono quasi quadruplicate; l'incidenza del prelievo sulla raccolta delle AWP/VLT è passata dal 9% del 2011 al 16% del 2023; mentre per le altre tipologie di giochi dal 13% del 2011 al 5% del 2023.**
- ❖ **In conclusione per comprendere se il solo parziale recupero del crollo della raccolta a causa della pandemia possa dipendere da un effetto sostituzione, si è studiato l'andamento della raccolta del 2022 per singole categorie di gioco, distinguendo tra gioco fisico e online.**
- ❖ **Riguardo alle 7 tipologie di gioco che compongono il gioco fisico, solo tre tipologie (giochi a base sportiva, giochi numerici a totalizzazione e lotterie) hanno recuperato i livelli pre-Covid (+2,4 miliardi di euro); tuttavia, il loro recupero non è stato sufficiente a colmare l'intero divario del complessivo gioco fisico, la cui raccolta nel 2022 è stata inferiore del 15% rispetto al 2019. Delle rimanenti tipologie, 3 (giochi a base ippica, lotto e bingo) hanno un divario limitato a circa il 6% - 7%; mentre con un crollo di 12,7 miliardi di euro (-27,5%), il settore delle AWP/VLT è senza dubbio quello che ha sofferto maggiormente.**
- ❖ **Se si confronta la raccolta del gioco online del 2022 rispetto a quella del 2019, si vede che è aumentata di 36,6 miliardi di euro. Si è avuta una crescita con un ritmo maggiore proprio nel biennio 2020-2021 in cui il gioco fisico subiva prolungate chiusure. Tutte le tipologie di gioco online sono cresciute. Tuttavia la crescita dell'intero comparto online può essere spiegata per il 95% da 3 delle 11 tipologie di gioco che lo compongono. Tra queste tre, quella dello Slot online ne esprime la quota maggiore (53%).**

- ❖ La raccolta delle AWP/VLT e quella delle Slot online rappresenta rispettivamente la % più rilevante della raccolta del gioco fisico e di quello online. Confrontando le variazioni della raccolta delle due serie, si vede che a variazioni negative degli apparecchi fisici, corrispondono variazioni positive delle Slot online.
- ❖ Negli anni 2020 e 2021 le Slot online hanno registrato una crescita anomala della loro raccolta. Se si sostituisce a questa la media delle crescite del quadriennio precedente, si può stimare che complessivamente la maggior crescita sia pari a 10,6 miliardi di euro che potrebbero derivare da uno spostamento dal gioco fisico delle AWP/VLT.
- ❖ Si può quindi ipotizzare che le Slot online abbiano svolto una funzione di sostituzione delle AWP/VLT ipotizzando che molti giocatori, in considerazione dell'impossibilità di giocare durante il periodo pandemico (2020-2021), si siano spostati nel canale virtuale