



**Percorso di Studio sul settore dei giochi in Italia  
con particolare attenzione  
agli apparecchi con vincita in denaro  
**APPENDICE relativa al  
GIOCO ON LINE****

***Incarico di Assotrattenimento 2007 As.Tro***

**Settembre 2024**

**A cura di Ufficio Studi CGIA**

## INTRODUZIONE

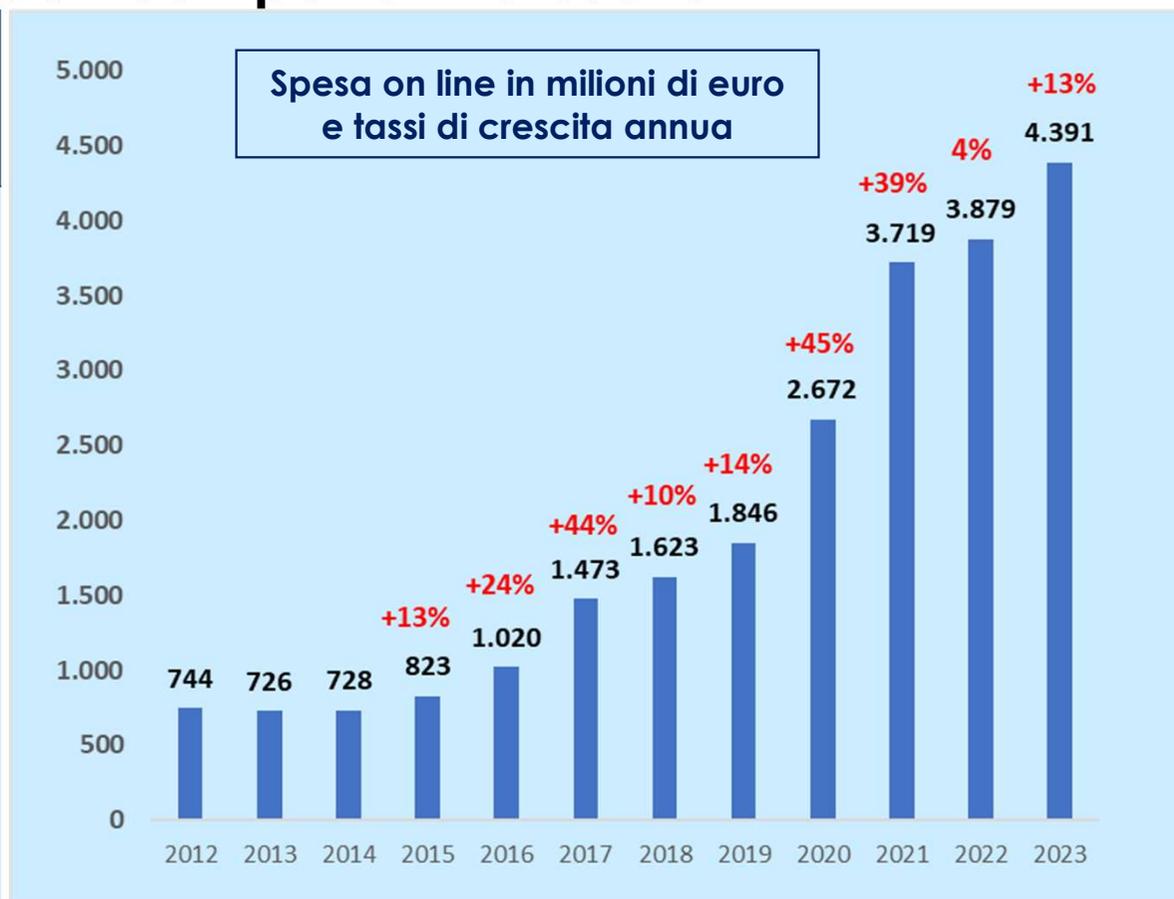
Negli ultimi decenni si è assistito ad un crescente sviluppo delle tecnologie informatiche, si è ampliata enormemente la possibilità di comunicare e di trasferire dati, inoltre molte attività hanno adottato modalità di esercizio virtuali accanto a quelle fisiche, si pensi al commercio elettronico che sta crescendo in maniera rilevante. La stessa cosa è avvenuta anche nel settore del Gioco Legale; oltre al Gioco Fisico vi è il settore del **Gioco On Line, realtà che è andata sempre più crescendo**. In questa appendice, si aggiornano i risultati già delineati lo scorso anno con un analogo lavoro, **in modo da comprendere se le tendenze (di crescita) individuate trovano conferma**; inoltre **si delineano le principali caratteristiche del Gioco a distanza**, indicando i tratti di una **filiera complessa che si avvale di strutture tecnologiche avanzate**, che **risponde a regole precise e stringenti** con l'obiettivo sia di assicurare un capillare controllo da parte di ADM che precise garanzie ai giocatori.

Si accenna al progetto di Riforma del comparto del Gioco On Line delineando alcuni possibili impatti sul settore.

Non si ha la pretesa di esaurire l'argomento, ma di introdurre alcuni elementi conoscitivi di un **settore che si contrappone al Gioco illecito e che a differenza di quest'ultimo assicura gettito per lo Stato, garantisce occupazione regolare e offre garanzie per i giocatori**.

## Gioco on-line: un comparto in crescita

Anno	Raccolta (milioni €)	Vincite (milioni €)	Spesa	
			(milioni €)	Tasso di crescita
2012	15.464	14.720	744	
2013	14.767	14.041	726	-2%
2014	14.384	13.656	728	0%
2015	16.913	16.091	823	+13%
2016	21.331	20.311	1.020	+24%
2017	27.018	25.545	1.473	+44%
2018	31.439	29.816	1.623	+10%
2019	36.389	34.543	1.846	+14%
2020	49.206	46.534	2.672	+45%
2021	67.179	63.453	3.719	+39%
2022	73.078	69.191	3.879	+4%
2023	82.553	78.162	4.391	+13%

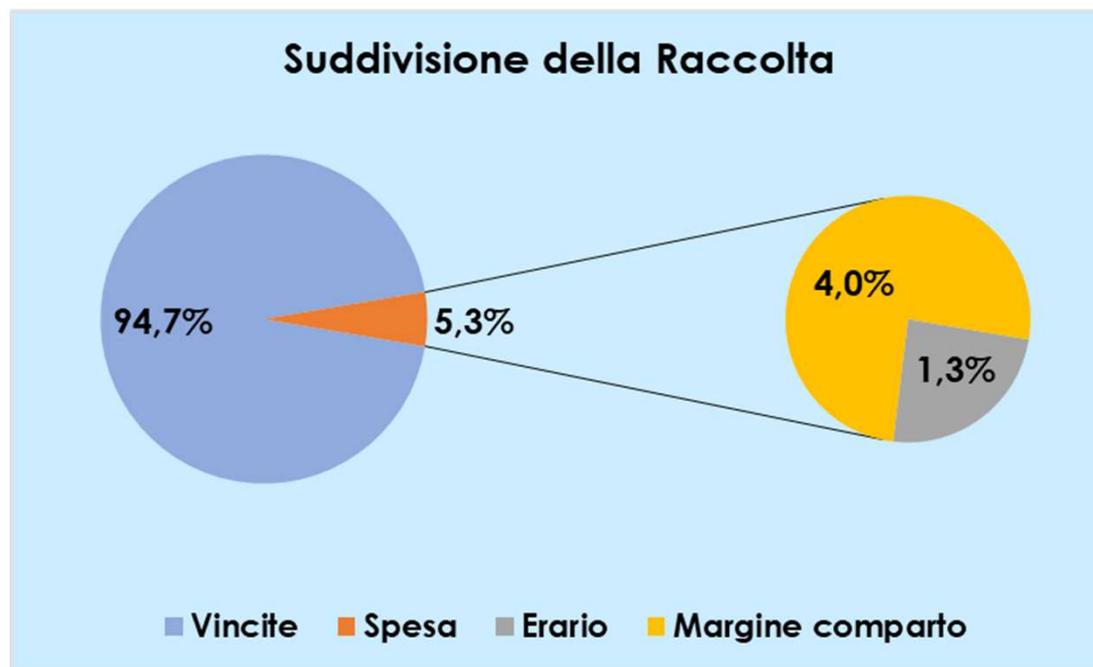


Elaborazione Ufficio Studi CGIA su dati ADM e Stime

**Il Gioco on line è un comparto in rilevante crescita, come testimoniato dall'evoluzione della spesa** (differenza tra raccolta e vincite). Tra il 2015 e il 2019, i tassi di crescita annua sono stati costantemente a due cifre. In particolare, **nel biennio 2020 e 2021 si è avuta una crescita straordinaria. Nel 2020 la crescita è stata del 45% e nel 2021 la spesa è aumentata di quasi il 40%.** L'esplosione del Gioco on line è chiaramente correlata all'emergenza sanitaria che da un lato ha fortemente limitato il gioco fisico, inducendo a uno spostamento nel comparto dell'on line dei giocatori, dall'altro ha forzatamente aumentato il livello di digitalizzazione degli italiani. **Nel post pandemia, il Gioco on line sembra riprendere il proprio ritmo di crescita, dopo il relativo rallentamento del 2022 (+4%), nel 2023 si riporta ad un +13%, saggio rilevante** se si considera che la base di calcolo della variazione congiunturale è più ampia.

## Gioco on-line: intendiamoci sui termini

Descrizione	Ammontare	in % sulla raccolta
<b>Raccolta:</b> corrisponde al giocato	82.553	100,0%
<b>Vincite:</b> corrispondono a quanto ritorna ai giocatori sotto forma di vincite	78.162	94,7%
<b>Spesa:</b> corrisponde a quanto i giocatori effettivamente spendono	4.391	5,3%
<b>Suddivisione della Spesa</b>		
di cui all'erario	1.066	1,3%
di cui al comparto	3.325	4,0%



Elaborazione Ufficio Studi CGIA su dati ADM e Stime

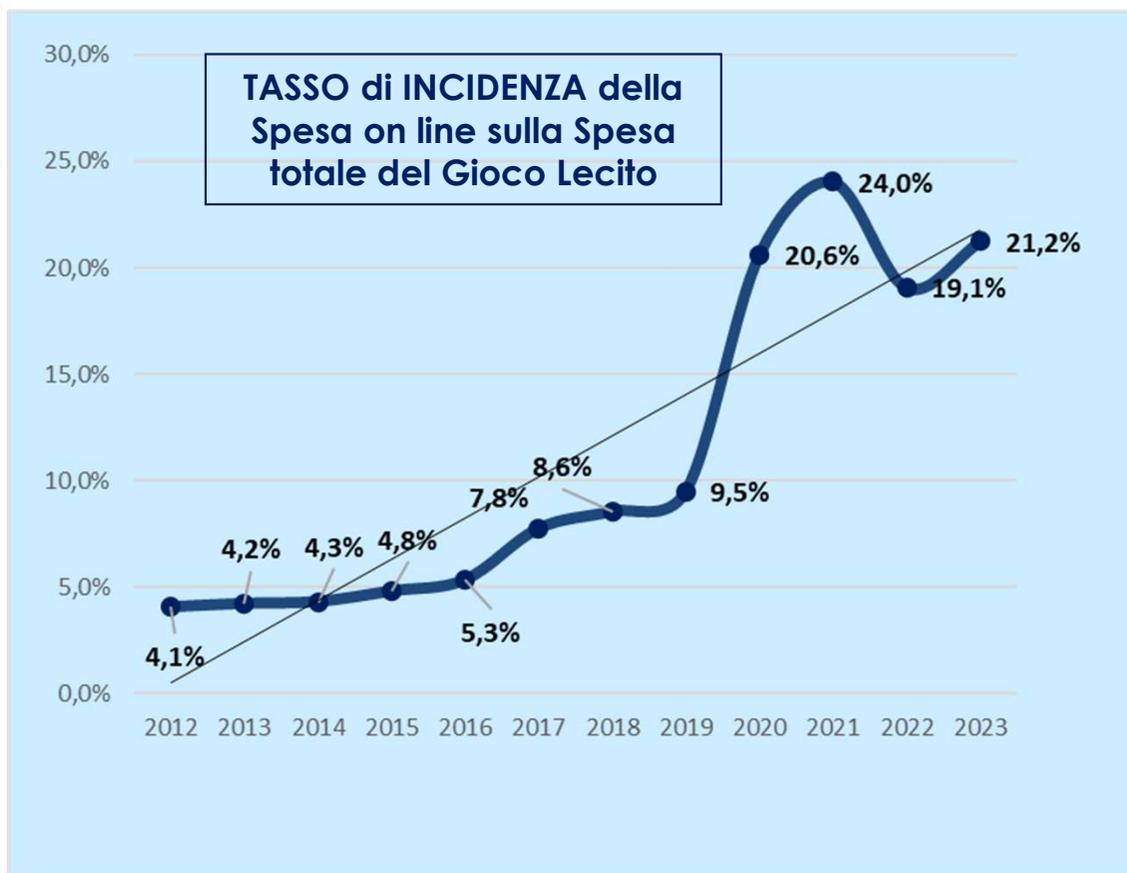
**Ai giocatori nel corso del 2023 è ritornato quasi il 95% del giocato, mentre l'effettiva spesa è pari a circa il 5% del giocato (raccolta).**

**L'ammontare della spesa viene ulteriormente suddivisa: il 24% circa va all'erario (si tratta di poco più del 1% della raccolta), mentre il 76% rappresenta la remunerazione lorda per la filiera e corrispondente al 4% della raccolta.**

**Si tenga presente che la remunerazione che rimane alla filiera – che come abbiamo appena detto è pari al 4% della raccolta - corrisponde al fatturato del settore, con il quale si dovranno «coprire» i costi, fissi, variabili, gli oneri finanziari e tributari, il costo del lavoro dei dipendenti. Inoltre, l'eventuale utile residuo sarà sottoposto alla normale tassazione diretta.**

## La SPESA on-line: il peso sul totale della SPESA COMPLESSIVA

Anno	Spesa on line	Spesa rete fisica	Spesa totale	Tasso incidenza spesa on line
2012	744	17.559	18.303	4,1%
2013	726	16.461	17.186	4,2%
2014	728	16.160	16.888	4,3%
2015	823	16.281	17.103	4,8%
2016	1.020	18.085	19.104	5,3%
2017	1.473	17.518	18.991	7,8%
2018	1.623	17.347	18.971	8,6%
2019	1.846	17.573	19.420	9,5%
2020	2.672	10.281	12.952	20,6%
2021	3.719	11.754	15.472	24,0%
2022	3.879	16.476	20.355	19,1%
2023	4.391	16.325	20.677	21,2%



Elaborazione Ufficio Studi CGIA su dati ADM e stime

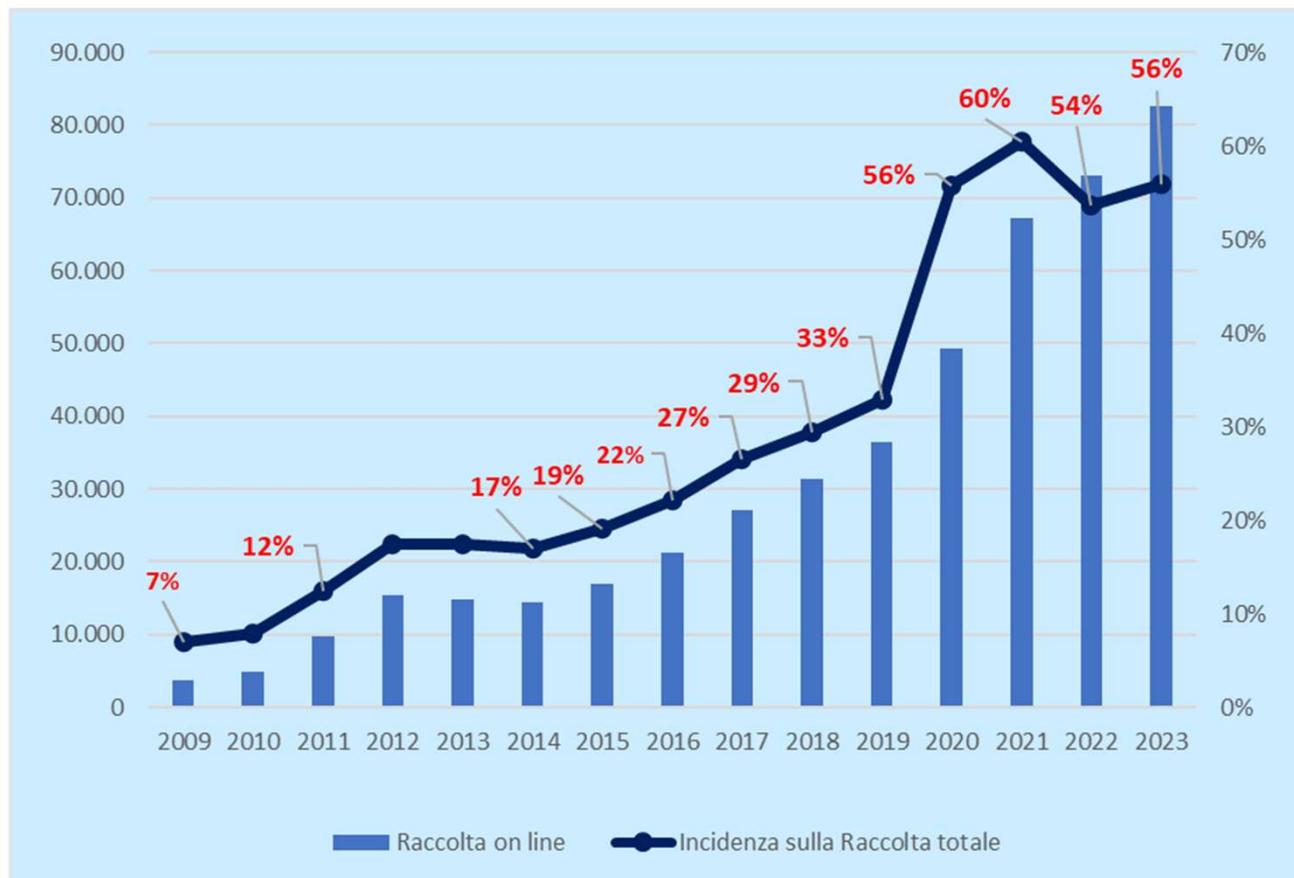
Nel corso degli anni **è cresciuto il tasso di incidenza della spesa on line sulla spesa totale del gioco lecito, passando da poco più del 4% nel periodo 2012-2015 al 21,2% nel 2023.**

Nel biennio 2020-2021 in cui il gioco fisico ha dovuto sopportare lunghi periodi di sospensione, (a causa della pandemia) tale incidenza ha toccato il 24%. Ovviamente il ritorno alla normalità, nel 2022, segna la ripresa del gioco fisico e quindi il ridimensionamento dell'incidenza % del gioco online sul totale dei volumi di giochi. Il tutto in un contesto in cui rispetto al pre pandemia l'incidenza della spesa dell'on line ha guadagnato circa 10 punti %, stabilizzandosi attorno al 20%.

## L'Andamento del Gioco on line dal punto di vista della RACCOLTA

importi in milioni di euro

Anno	Raccolta on-line	Tasso di crescita	Incidenza sulla raccolta totale
2009	3.766		7%
2010	4.827	+28%	8%
2011	9.850	+104%	12%
2012	15.464	+57%	17%
2013	14.767	-5%	17%
2014	14.384	-3%	17%
2015	16.913	+18%	19%
2016	21.331	+26%	22%
2017	27.018	+27%	27%
2018	31.439	+16%	29%
2019	36.389	+16%	33%
2020	49.206	+35%	56%
2021	67.179	+37%	60%
2022	73.078	+9%	54%
2023	82.553	+13%	56%
<b>Var 2023/2019</b>	<b>+46.164</b>	<b>+127%</b>	<b>23%</b>



Elaborazione Ufficio Studi CGIA su dati ADM e stime

Osservando l'andamento della raccolta del gioco on line si possono notare diverse fasi di crescita; una prima sino al 2012, e una seconda che inizia dal 2015. **Nel biennio 2020-2021 il gioco on line ha visto quasi raddoppiare la propria raccolta rispetto al 2019 (+84,6%) con un aumento di oltre 30 miliardi di euro.**

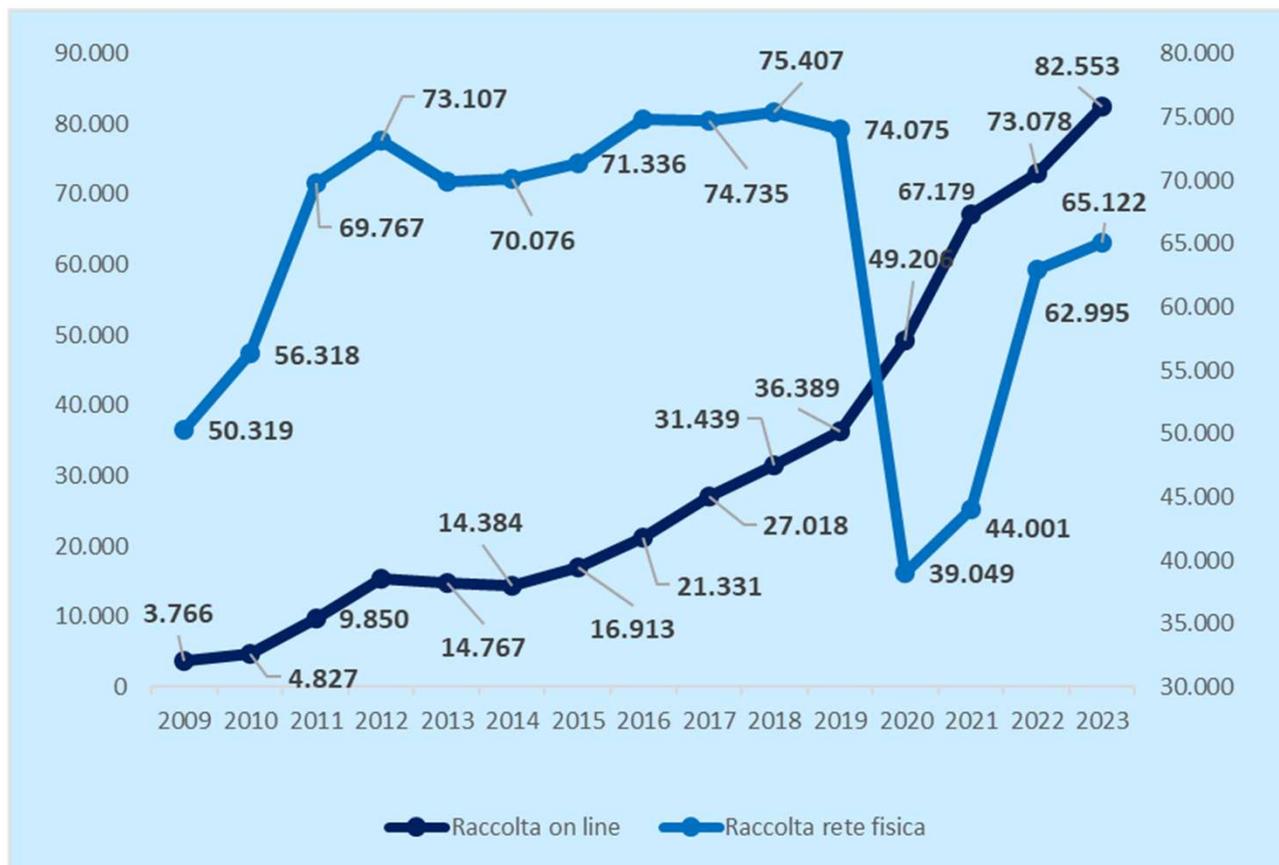
**Nel post pandemia, la raccolta cresce ad un ritmo che in % sembra rallentare, in realtà se si guarda alle variazioni assolute si osservano variazioni più elevate del periodo pre-Covid: +5,8 miliardi nel 2021 e +9,4 miliardi nel 2022.**

L'incidenza del gioco on line sul totale della raccolta del gioco lecito è significativamente aumentata, passando del 33% nel 2019 (ultimo anno prima della crisi economico/sanitaria) al 56% nel 2023, 2° anno di ritorno alla normalità.

## La RACCOLTA del Gioco on line e fisico

importi in milioni di euro

Anno	Raccolta on line	Raccolta rete fisica	Raccolta Totale
2009	3.766	50.319	54.085
2010	4.827	56.318	61.145
2011	9.850	69.767	79.617
2012	15.464	73.107	88.572
2013	14.767	69.844	84.611
2014	14.384	70.076	84.460
2015	16.913	71.336	88.249
2016	21.331	74.842	96.173
2017	27.018	74.735	101.753
2018	31.439	75.407	106.847
2019	36.389	74.075	110.464
2020	49.206	39.049	88.255
2021	67.179	44.001	111.180
2022	73.078	62.995	136.073
2023	82.553	65.122	147.675
<b>Var</b>	<b>+46.164</b>	<b>-8.953</b>	<b>+37.211</b>
<b>2023/2019</b>	<b>+127%</b>	<b>-12%</b>	<b>+34%</b>

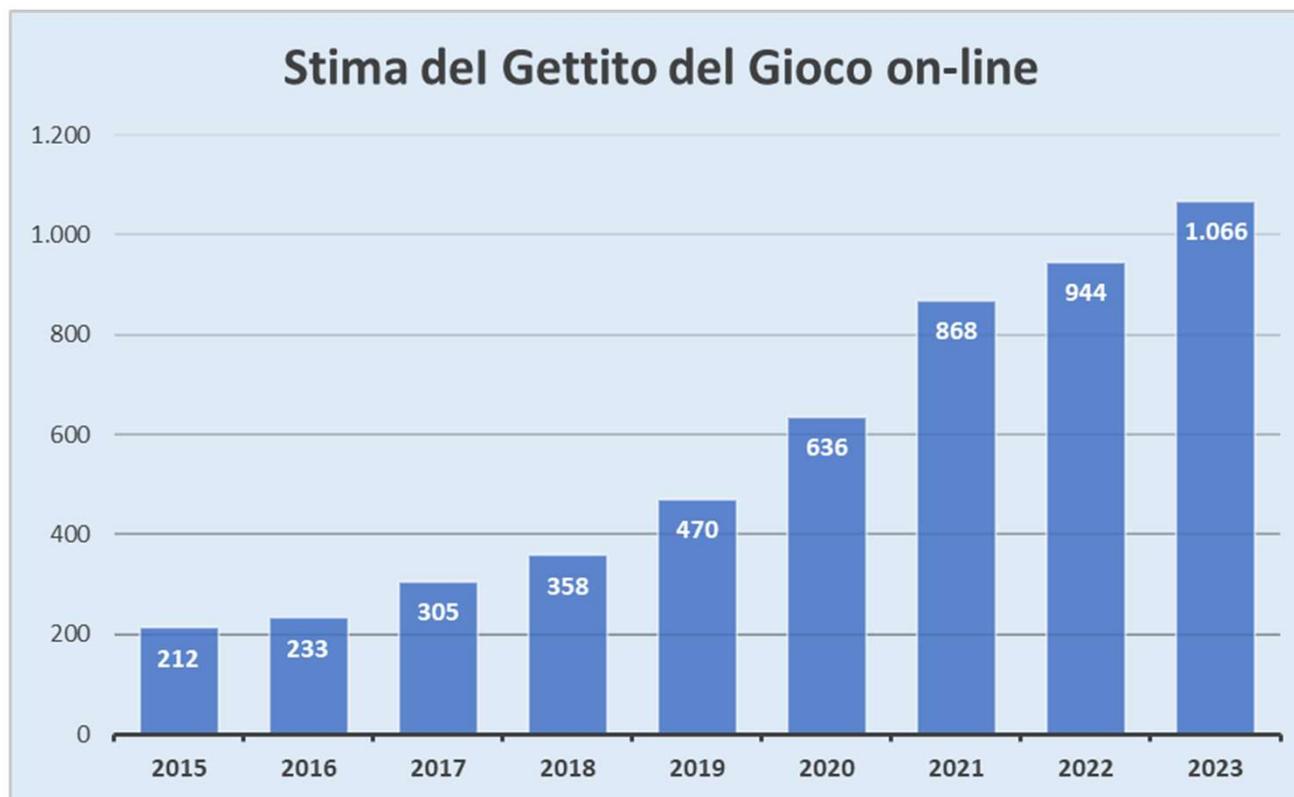


Elaborazione Ufficio Studi CGIA su dati ADM e stime

Il confronto tra l'andamento della raccolta nel canale fisico e quella on line rende evidente come **la modalità di gioco a distanza sia destinata ad assumere** una sempre maggiore importanza nell'ambito del gioco lecito. **Il superamento del gioco on line rispetto a quello su rete fisica avvenuto nel 2020 e proseguito nel 2021 è senza dubbio frutto delle limitazioni che le attività sul territorio hanno subito;** per cui il picco nell' **incidenza del volume del gioco on line sul totale pari al 60%** (dato riferito al 2021) si è ridotto in concomitanza all'apertura continuata e allo sparire delle limitazioni COVID. **Nel post pandemia, si conferma la supremazia della raccolta on line rispetto a quella fisica,** il gioco fisico ha recuperato solo parzialmente il gap subito a seguito delle chiusure sanitarie e cresce nel 2023 a ritmi inferiori (+3%) a quelli del on line (+13%), di conseguenza l'incidenza del gioco on line sul totale ha raggiunto nel 2023 il 56% e la raccolta dell'on line supera di 17 miliardi quella fisica.

Importi in milioni di euro

Anno	Erario
2015	212
2016	233
2017	305
2018	358
2019	470
2020	636
2021	868
2022	944
2023	1.066



*I dati dal 2015 al 2019 sono di fonte ADM, mentre quelli successivi sono nostre stime. Si è ipotizzato che anche negli anni dal 2020 al 2023 si sia mantenuto il medesimo rapporto tra erario e raccolta rilevato nel 2019.*

Elaborazione Ufficio Studi CGIA su dati ADM e stime

In concomitanza al maggior peso che il Gioco on line ha assunto negli anni, è cresciuto in maniera rilevante anche il gettito che affluisce nelle casse dell'erario. **In soli 5 anni (dal 2015 al 2020) il gettito è triplicato**, mentre nel 2021 si stima abbia raggiunto un ammontare di almeno 868 milioni di euro, nel 2022 sia arrivato alla cifra di 944 milioni di euro, mentre **nel 2023 si sia superato il miliardo di euro.**

## Gioco Lecito ON LINE: Attività riservata allo Stato

**Il Gioco lecito a distanza è attività oggetto del monopolio statale.**

L'organizzazione e l'esercizio del Gioco lecito sia tramite rete fisica che in modalità a distanza è attività riservata allo Stato (art 1 D.Lgs 14/04/1948 n 496).

**Lo Stato esercita la propria riserva sul Gioco lecito attraverso l'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli (ADM) la quale, tramite apposite convenzioni, può affidare a terzi l'esercizio e la raccolta a distanza di uno o più giochi on line.**

**La regolamentazione del gioco on line è stringente interviene in tutti gli aspetti dell'attività realizzando un sistema nel quale:**

- a) Si assicura un capillare e costante controllo da parte di ADM;
- b) Si garantisce il giocatore non solo assicurandogli percentuali di vincite predeterminate, ma anche mettendolo nelle condizioni di controllare il volume delle sue giocate acquisendo consapevolezza dell'ammontare della spesa; infine gli viene garantito un efficace e trasparente sistema di informazione;
- c) Si crea un sistema di flussi finanziari tracciabili favorendo l'attività di controllo;
- d) Si assicurano entrate alle casse dello Stato.

## La RIFORMA del Gioco Lecito ON LINE

**Nell'ambito del generale PROGETTO di RIFORMA FISCALE (Legge 09/08/2023 n 111) il Governo è stato delegato ad attuare il riordino delle disposizioni in materia di GIOCHI PUBBLICI.**

Nel 2024 è stato emanato il D.Lgs. 25 marzo 2024 n 41 dedicato al riordino del Gioco a distanza.

**Nel provvedimento si ritrovano:**

- ❖ **norme di carattere generale** Si riafferma la validità del modello concessorio, si riaffermano i principi fondamentali connessi al gioco sicuro responsabile e alla tutela del giocatore, si rafforza il contrasto al gioco illegale, si stabiliscono le fonti normative della disciplina.
- ❖ **norme di più specifiche** Con le quali si elencano le tipologie di giochi a distanza, si disciplinano i requisiti e le norme che i concessionari devono rispettare, si regola il gioco, si tutela il giocatore, si introducono disposizioni per il contrasto del gioco illegale.

**In particolare:**

- In considerazione dell'avvicinarsi della scadenza (31/12/2024) delle concessioni in essere, si prevede **l'emanazione di un bando di gara per la partecipazione a gara pubblica all'esito della quale ADM rilascerà nuove concessioni; a tal fine è dovuto un corrispettivo *una tantum* pari a 7 milioni di euro**, mentre il canone annuo di concessione sarà pari al 3% del margine netto;
- Si stabilisce che i giocatori accederanno *all'area operativa del sito internet o delle app di gioco del concessionario dedicati all'offerta di giochi* (art 6 c6 lett. c D.Lgs 41/2024) per cui ne deriva che **nel nuovo disegno della filiera non saranno più presenti le skinn ovvero gestori indipendenti affiliati al concessionario che gestiscono siti web dedicati al gioco lecito**;
- **Si procede a una regolamentazione dei Punti vendita ricariche (PVR)** e si prevede che per svolgere l'attività, i titolari di rivendite di generi di monopolio e i soggetti che esercitano attività di PVR titolari di autorizzazioni art 86 – 88 del TULPS devono iscriversi ad un albo tenuto da ADM, previo pagamento di 100€ annue. Si circoscrive la loro attività ad operazioni di ricarica del conto di gioco on line previa identificazione del titolare.

## Gioco Lecito on line: Stringente inquadramento normativo

### Disposizioni Legislative : Sino al 03/04/2024

L'inquadramento normativo del gioco a distanza lo si trova nel art. 24 ai commi da 11 a 26 della Legge 07/07/2009 n 88. Dal 04/04/2024 è entrato in vigore D.Lgs 25/03/2024 n 41. Queste disposizioni stabiliscono:

Le tipologie di gioco a distanza e la possibilità di gestirli tramite concessione rilasciata da ADM tramite bando

I requisiti che i concessionari devono soddisfare

Obblighi e prescrizioni da rispettare nell'esercizio del gioco

Obblighi e prescrizioni da rispettare nei rapporti con i giocatori

Obblighi e prescrizioni da rispettare nei rapporti con ADM

**Disposizioni Regolamentari** L'Istituzione dei singoli giochi e la relativa disciplina vengono stabiliti con regolamento del Ministro dell'Economia e delle finanze. Le disposizioni regolamentari stabiliscono:

Le condizioni generali di gioco e le relative regole tecniche

La definizione della piattaforma di gioco  
Su questo specifico punto si osserva che mentre art 24 delle L 98/2009 faceva espresso riferimento a regolamenti, il D.Lgs, 41/2024 con art 15 detta dei criteri che il concessionario deve rispettare per tutelare il giocatore

In merito alle poste unitarie di partecipazione al gioco e alla loro variabilità

L'Individuazione della misura degli aggi, diritti o proventi

La misura del prelievo, anche riguardo le imposte

**L'attuale periodo può essere considerato «transitorio»**, in quanto non è ancora completato il complessivo quadro regolatorio. Ulteriori disposizioni specifiche si troveranno nel futuro bando, mentre con successivo D.Lgs si individueranno le norme che saranno abrogate in quanto non più compatibili con il D.Lgs 41/2024 (art 24 D.Lgs 41/2024)

## Principali prescrizioni per il Concessionario

### Requisiti dei Concessionari



**Costituzione in forma di Società di Capitali**



**Fatturato di almeno 3 mln €** (1,5 mln prima del D.Lgs 41/2024) **nel settore negli ultimi due anni antecedenti la richiesta della concessione**



**Rilevante capacità tecnico infrastrutturale**



**Requisiti di affidabilità e professionalità da parte delle principali cariche sociali** (presidente, amministratori, procuratori)

**Piattaforma di gioco: infrastruttura software ed hardware che consente l'erogazione del gioco e l'interfaccia con il sistema centralizzato** L'attività di gioco a distanza avviene sulla base di una apposita infrastruttura tecnologica. La piattaforma di gioco deve essere certificata da un organismo di verifica ed è oggetto di un approfondito e dettagliato processo di validazione teso ad assicurare che il suo funzionamento avvenga nel rispetto dei prescritti requisiti normativi. Sono previste verifiche e controlli periodici al fine di assicurare la piena rispondenza con quanto già certificato.

Il concessionario si impegna ad utilizzare **per la commercializzazione unicamente il canale prescelto**; si impegna al **rispetto della normativa sul trattamento dei dati personali** e **all'assolvimento degli obblighi antiriciclaggio**

**Obblighi per facilitare l'attività di verifica e controllo da parte di ADM; il concessionario si impegna a :**

- Trasmettere in via telematica e continuativa ad ADM tutte le informazioni residenti nel suo sistema informatico;
- Mettere a disposizione di ADM tutti i documenti e informazioni per attività di verifica e controllo;
- Consentire l'accesso alla propria sede dei dipendenti di ADM o suoi delegati;
- Comunicare ad ADM tutti i canali di raccolta utilizzati per l'esercizio del gioco;
- Utilizzare conti correnti bancari o postali dedicati alla gestione delle somme depositate sui conti di gioco dei giocatori, comunicando ad ADM le coordinate di detti conti;
- Trasmettere ad ADM informazioni anonime sulle giocate, prelievi, versamenti sui conti di gioco e i loro saldi.

## Principali prescrizioni nei rapporti con i clienti

### Obblighi informativi

Svolgere attività di informazione sui regolamenti dei giochi e sulle probabilità di vincita

Termini e condizioni a cui ha acconsentito di sottostare giocando, possibilità di formulare reclami

Informazioni sui potenziali rischi connessi al gioco e recapiti a cui rivolgersi in caso di problemi

Esporre sul sito di accesso al gioco il logo di ADM e quello «gioco legale e responsabile» quali contrassegni del gioco lecito

Esporre in modo visibile negli ambienti virtuali il divieto al gioco da parte dei minori

**Contratto di conto di gioco** L'accesso al gioco a distanza è subordinato alla stipula tra il giocatore e il concessionario di un apposito contratto di conto di gioco i cui contenuti minimi sono stabiliti a garanzia del giocatori dalla normativa (indisponibilità da parte del concessionario delle somme nel conto di gioco, tempestiva messa a disposizione delle vincite, termini entro cui detto conto debba essere liquidato).

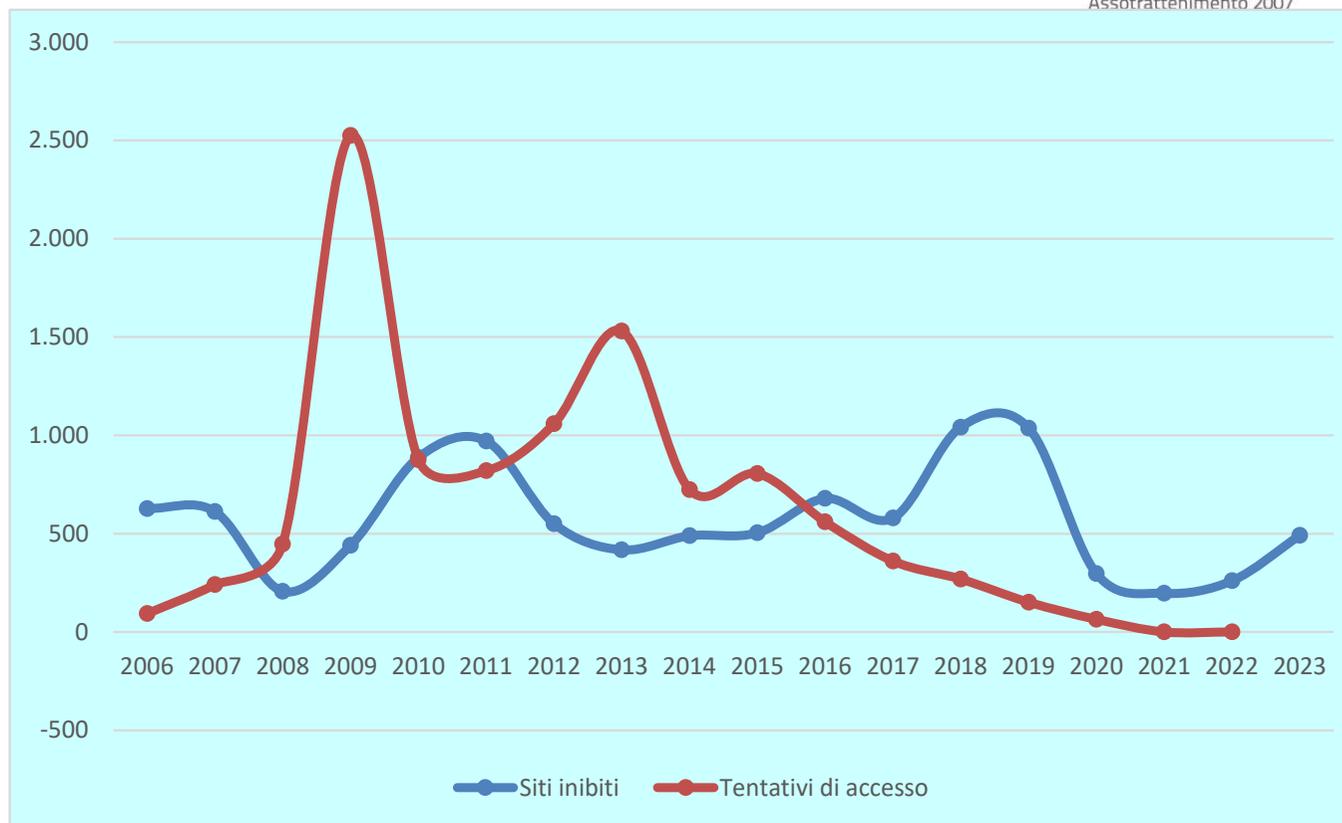
Tra il concessionario e il giocatore vi può essere un solo conto di gioco.

Il conto di gioco è strettamente personale, per aprirlo è necessario essere maggiorenni.

Nel conto di gioco il giocatore immette la provvista per poter giocare, inoltre sono accreditate le vincite e addebitate le somme per le giocate. Il concessionario deve assicurarsi che il cliente acceda al gioco solo dopo avere conoscenza delle misure di autolimitazione o autoesclusione dal gioco ed averle impostate sul proprio conto di gioco.

Il concessionario deve promuovere comportamenti responsabili di gioco e vigilare sulla loro adozione da parte dei giocatori.

Anno	Siti Inibiti	Tentativi di accesso
2006	628	94.452.908
2007	612	240.339.465
2008	207	446.738.133
2009	441	2.525.390.476
2010	888	876.426.265
2011	971	819.568.838
2012	550	1.058.762.873
2013	418	1.530.216.636
2014	489	723.548.766
2015	504	805.333.799
2016	679	560.783.434
2017	580	360.222.194
2018	1.042	268.894.238
2019	1.037	151.664.191
2020	297	64.170.466
2021	197	250.740
2022	261	238.330
2023	492	dato mancante



Elaborazione Ufficio Studi CGIA su dati ADM

Accanto al gioco on line regolare che garantisce il giocatore, assicura gettito all'erario e crea posti di lavoro, vi è **il gioco on line irregolare che si propone con siti web illegali che fanno capo a soggetti privi di autorizzazione per operare nel territorio dello Stato. Nel 2023 sono stati inibiti 492 siti, quasi il doppio di quelli inibiti nel 2022, fa riflettere il fatto che tale numero supera quello dei siti autorizzati al gioco legale pari a 428.**

Nel corso degli ultimi anni si nota un calo sia dei siti inibiti che dei tentativi di accesso, ADM riferisce che tale tendenza è spiegabile con il crescente utilizzo di canali alternativi quali ad esempio i *social network*.

Contemporaneamente dal 2020 sono stati ampliati i poteri di inibizione di ADM comprendendo anche la possibilità di ordinare ai gestori di siti di rimuovere i contenuti pubblicitari relativi al gioco illecito (DL 104/2020 art 102). **Il D.Lgs 41/2024 per contrastare l'offerta on line illegale prevede che con regolamento si individueranno le modalità per impedire la gestione dei servizi di raccolta e versamento di somme relative al gioco illegale, inoltre ADM e GDF utilizzeranno anche l'intelligenza artificiale per individuare i siti informatici da inibire.**

## I Concessionari autorizzati al GIOCO a DISTANZA

Nazione	Concessionari	Concessioni	Siti ( <i>skin</i> )
<b>Italiani</b>	<b>54</b>	<b>61</b>	<b>324</b>
<b>Esteri</b>	<b>27</b>	<b>28</b>	<b>104</b>
<b>Totale</b>	<b>81</b>	<b>89</b>	<b>428</b>

A settembre 2024 l'elenco dei concessionari autorizzati al gioco a distanza pubblicato sul sito di ADM comprendeva **81 concessionari di cui 54 italiani e 27 di diversa nazionalità**.

La maggior parte dei concessionari esteri hanno sede a Malta (23), le rimanenti società hanno sede nelle seguenti nazioni: Bulgaria, Danimarca, Gran Bretagna, Slovenia.

La legislazione nazionale consente anche a società appartenenti allo Spazio economico europeo di divenire concessionari ed esercitare l'attività di gioco on line sul nostro territorio purché siano titolari di un valido titolo abilitativo rilasciato secondo le disposizioni vigenti nello stato in cui hanno la sede legale.

**I siti attraverso i quali viene esercitato il gioco a distanza sono 428 di cui 324 in capo a concessionari italiani e 104 a quelli esteri. Le concessioni sono 89, di queste 61 sono in capo a concessionari italiani e 28 a quelli esteri.**

## I Concessionari

54 Concessionari Italiani

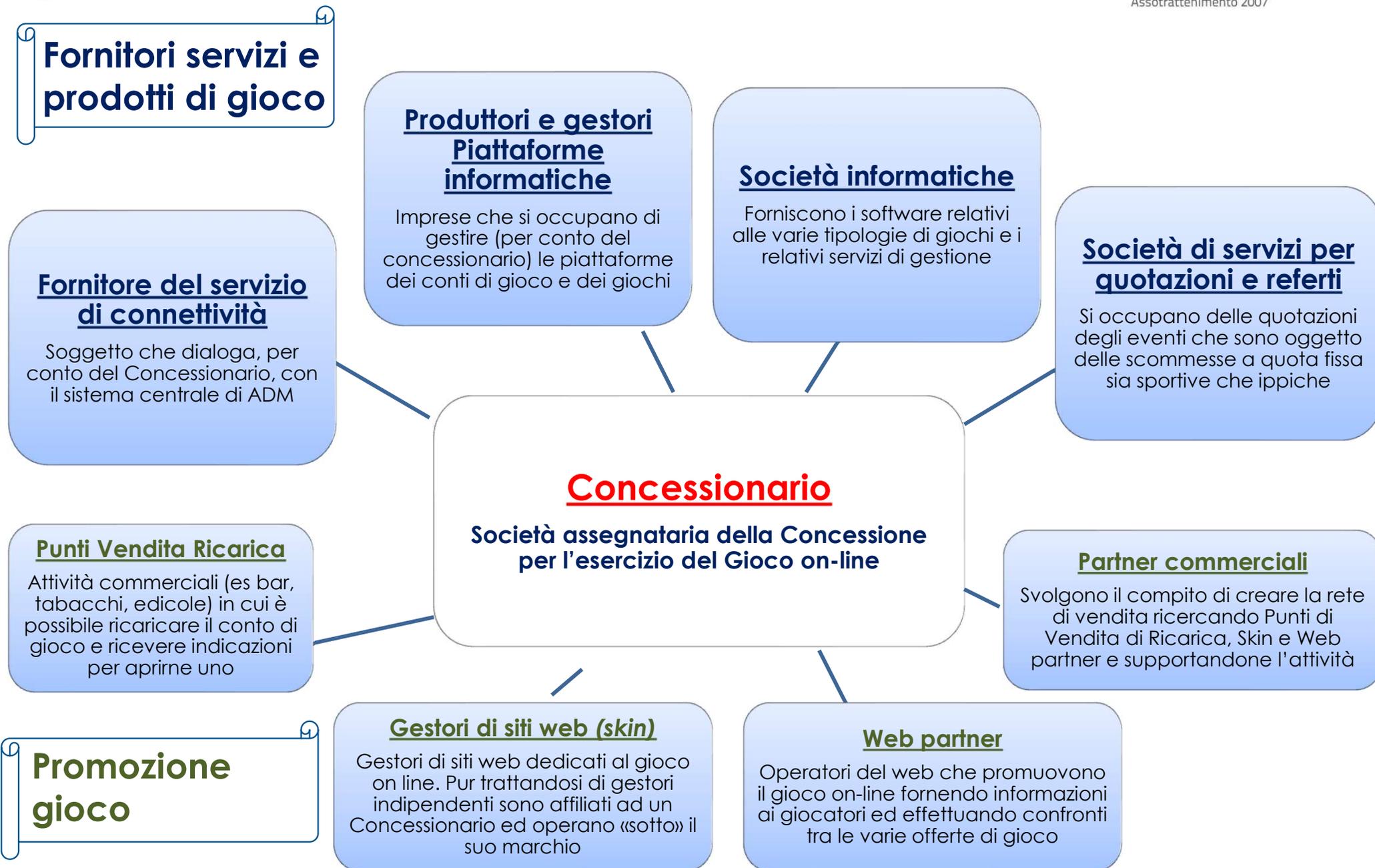
4.700 Occupati

di cui da 1.800 a 1.900 sostenuti dal  
Gioco on line

Allo stato attuale delle conoscenze, pur non pretendendo di quantificare in maniera precisa l'occupazione assicurata dal Gioco on line, da tutta la filiera, si vuole comunque offrire una prima analisi dell'occupazione limitatamente ai Concessionari.

**I 54 Concessionari del Gioco on line presenti in Italia occupano 4.700 addetti.** I risultati economici di queste imprese derivano da diverse attività connesse con il Gioco lecito sia fisico che a distanza. L'esercizio e la raccolta del Gioco on line è quindi solo una delle attività svolte da queste imprese. Si stima che **i proventi del Gioco on line dei 54 Concessionari italiani rappresentino un ammontare di risorse in grado di sostenere almeno 1.800 – 1.900 lavoratori.**

Dall'analisi dei bilanci dei 54 concessionari si è rilevato il fatturato, il costo del lavoro e il numero degli occupati. Dai dati sul Gioco Lecito si è stimato l'ammontare del margine lordo di competenza dei concessionari italiani. Si è calcolato il costo del lavoro medio e l'incidenza del costo del lavoro sul fatturato complessivo. Il numero degli occupati sostenuti dal Gioco on line si stima sia pari al rapporto tra una quota di margine lordo (corrispondente all'applicazione del coefficiente ottenuto rapportando il costo del lavoro al fatturato) e il costo medio dei dipendenti.



Si precisa che alcuni Concessionari svolgono internamente alcune delle funzioni non avvalendosi necessariamente delle *altre* imprese che compongono la filiera del gioco on line.

## Concessionari

Pur non disponendo di informazioni sufficientemente dettagliate, dalla lettura degli stessi documenti ministeriali **è evidente che si sta andando verso una rilevante riduzione del numero dei concessionari autorizzati al Gioco a distanza.**

### Ripartizione delle concessioni per cluster di spesa (dati 2023)

Pur non essendo previsto un numero massimo di concessioni rilasciabili, l'elevata *una tantum* (7 milioni di euro) richiesta per il rilascio delle concessione limiterà il numero dei nuovi concessionari.

SPESA in milioni di euro	Concessioni (numero)	SPESA in % sul totale	RACCOLTA in % sul totale
oltre a 300	6	49,9%	44,2%
da 100 a 300	7	29,1%	29,1%
da 50 a 100	5	6,1%	6,6%
da 20 a 50	12	9,4%	13,7%
sino a 20	56	5,5%	6,3%

80%

L'80% della raccolta e l'85% della spesa sono realizzati con 18 concessioni. Si tratta di concessioni che ogni anno realizzano volumi di spesa che vanno oltre 50 milioni di euro.

Se si allarga il campo di osservazione alle prime 30 concessioni si scopre che queste rappresentano circa il 94% del mercato e che realizzano volumi di spesa oltre i 20 milioni di euro.

Il rimanente della spesa (5,5%) e della raccolta (6,3%) viene realizzato dalle 56 concessioni rimanenti. In questa ultima platea molto probabilmente gli operatori potrebbe non disporre dei mezzi finanziari sufficienti per soddisfare le richieste del bando.

**La stessa relazione tecnica a corredo del provvedimento stima un gettito di 350 milioni di euro corrispondenti al rilascio di 50 concessioni.**

**Tuttavia, vi sono stime di diverse fonti che in maniera più pessimistica ritengono più probabili il rilascio di 30 concessioni.**

Le novità introdotte con il D.Lgs 41/2024 di riforma del Gioco on line impattano sulla struttura della filiera e vanno nella direzione di un suo ridimensionamento, con una molto probabile riduzione del numero dei concessionari, l'eliminazione delle skin mentre la regolamentazione dei Punti vendita ricarica ne ridurrà il numero.

## Concessionari

### Attualmente

81 Concessionari  
89 Concessioni

### In futuro

50 Concessioni  
Vi sono previsioni di sole  
30 Concessioni

## Eliminazione delle SKIN

### Gestori di siti web (skin)

Gestori di siti web dedicati al gioco on line. Pur trattandosi di gestori indipendenti sono affiliati ad un Concessionario ed operano «sotto» il suo marchio. Nel sito di ADM **i siti di accesso ai giochi leciti sono 428**

### In futuro

**Le SKIN non ci saranno più.**

**Il concessionario attiverà un sito internet che gestirà direttamente collegato alla propria concessione e di sua proprietà. I giocatori accederanno all'area operativa del sito dedicata all'offerta di giochi anche tramite apposite app di gioco**

## Punti Vendite di Ricarica

### Punti Vendita Ricarica

Attività commerciali (es bar, tabacchi, edicole) in cui è possibile ricaricare il conto di gioco e ricevere indicazioni per aprirne uno dalla lettura dei documenti parlamentari **si stima ce ne siano da 50.000 a 60.000**

### In futuro

La relazione tecnica al D.Lgs 41/2024 stima che **si iscriveranno al relativo Registro per proseguire l'attività 30.000 Punti Vendita Ricarica**

- ❖ **Il Gioco on line è un comparto in rilevante crescita, come testimoniano le analisi condotte sui principali parametri economici.** In particolare, **a partire dal 2015** (con unica eccezione il 2022), **i tassi di crescita della spesa** (differenza tra raccolta e vincite) **sono stati tutti a due cifre.** **Nel biennio 2020-2021 si è avuto una vera e propria esplosione del Gioco on line, con un incremento della spesa rispettivamente del 45% e del 39%;** tale accelerazione è chiaramente correlata all'emergenza sanitaria che da un lato ha fortemente limitato il gioco fisico, dall'altro ha elevato il livello di digitalizzazione degli italiani. **Negli anni post pandemia,** nonostante la riapertura del canale fisico e la fine delle limitazioni alla circolazione, **la crescita del Gioco on line ha ripreso il proprio ritmo di crescita;** Dopo il relativo rallentamento del 2022 (+4%), nel 2023 la spesa è cresciuta del 13%, valore considerevole se si pensa che la base di calcolo della variazione congiunturale è più ampia; infatti in termini assoluti si tratta di un aumento della spesa di 512 milioni di euro, una cifra superata solo negli anni del COVID.
- ❖ **Nel 2023 la Raccolta** (corrispondente al giocato) **ha raggiunto la cifra di 82,5 miliardi di euro, di questa cifra quasi il 95% (78,1 miliardi) è stato restituito ai giocatori sotto forma di vincite; dei rimanenti 4,3 mld circa 1 mld è affluito nelle casse dello stato sotto forma di prelievo tributario, mentre i rimanenti 3,3 mld sono rimasti alla filiera.** Si tenga presente che la remunerazione che rimane alla filiera (pari a non oltre il 4% della raccolta) corrisponde al fatturato del settore, con il quale si dovranno «coprire» i costi fissi, variabili, gli oneri finanziari e tributari, il costo del lavoro dei dipendenti. Inoltre, l'eventuale utile residuo sarà sottoposto alla tassazione ordinaria.
- ❖ In concomitanza con il maggior peso che il Gioco on line ha assunto negli anni, **è aumentato anche il gettito che affluisce nelle casse dello Stato. In soli 5 anni (dal 2015 al 2020) stimiamo che il gettito si sia triplicato (da 212 milioni di euro nel 2015 ha raggiunto 636 milioni del 2020, passando poi a 868 milioni nel 2021). Nel 2022 si può ritenere che le imposte che gravano sul Gioco on line abbiano raggiunto un ammontare almeno pari a 944 milioni di euro, per poi arrivare a superare il miliardo nel 2023 (1.066 milioni di euro).**

- ❖ Il Gioco a distanza è attività riservata allo Stato che esercita la propria riserva attraverso ADM (Agenzia delle Dogane e dei Monopoli) la quale tramite apposite convenzioni può affidare ai Concessionari l'esercizio e la raccolta a distanza di uno o più Giochi on line. **La regolamentazione del Gioco a distanza è stringente e interviene in maniera capillare in tutti gli aspetti dell'attività dei Concessionari assicurando così un costante controllo di ADM e garantendo i giocatori.**
- ❖ **Con il D.Lgs 41/2024 di riordino – nell'ambito del più generale progetto di riforma fiscale – del settore del Gioco a distanza si riafferma il modello organizzativo fondato sul sistema concessorio e autorizzatorio. Nel provvedimento si trovano sia norme di carattere generale** (riaffermazione di principi connessi al gioco sicuro e responsabile, elencazione delle fonti del diritto, principi europei in materia di gioco) **sia norme più specifiche** (si elencano le tipologie dei giochi a distanza, si disciplinano i requisiti che i concessionari devono rispettare, si regola il gioco, si tutela il giocatore, si introducono disposizioni per il contrasto al gioco illegale).
- ❖ Si ritiene che le seguenti norme contenute nel D.Lgs 41/2024 vadano nella direzione di ridurre la filiera del Gioco on line,
  - ❖ Emissione di un nuovo bando per il rilascio di nuove concessioni (visto che quelle attuali scadranno a fine anno) a titolo oneroso (7 milioni di euro *una tantum*),
  - ❖ Disciplina della regolamentazione dell'attività svolta dai Punti vendita di ricarica
  - ❖ Si stabilisce che i giocatori, accedano all'offerta di gioco tramite apposite app o collegandosi all'area operativa che si trova nel sito internet del concessionario. Sito che dovrà essere gestito esclusivamente dal concessionario
- ❖ **La filiera del Gioco on line è complessa vi fanno parte numerosi soggetti con il compito di supportare i Concessionari affinché nella gestione della loro attività rispettino tutte le prescrizioni dettate dalla regolamentazione statale.** Si distinguono imprese che si collocano a monte rispetto ai Concessionari e forniscono loro servizi ad alta tecnologia e imprese che invece sono a valle occupandosi della promozione del gioco. Si precisa che alcuni Concessionari, svolgono internamente alcune delle funzioni non avvalendosi delle imprese che compongono la filiera.

- ❖ Allo stato attuale, pur non pretendendo di quantificare in maniera precisa l'occupazione assicurata dal Gioco on line da tutta la filiera, si vuole comunque offrire una prima analisi dell'occupazione limitatamente ai Concessionari italiani. **I Concessionari autorizzati ad operare nel settore del Gioco on line sono 81, di cui 54 italiani e 27 esteri.** I risultati economici delle imprese italiane derivano da diverse attività connesse con il Gioco lecito sia fisico che a distanza, complessivamente occupano 4.700 addetti. **Da una prima analisi si stima che i proventi del Gioco on line dei 54 Concessionari italiani rappresentino un ammontare di risorse in grado di sostenere almeno 1.800 – 1.900 lavoratori. Si tratta di un numero considerevole se si pensa che oltre ai Concessionari la filiera è composta da ulteriori molteplici soggetti.**
- ❖ Dalla stessa lettura dei documenti ministeriali a corredo della Riforma, **si può prevedere che si sta andando verso una rilevante riduzione del numero dei concessionari.** Pur non essendo previsto un limite massimo di concessioni rilasciabili con il nuovo bando, **è evidente che l'elevata una tantum (7 milioni di euro) ne limiterà il numero.** Si deve considerare che l'80% della raccolta e l'85% della spesa sono riconducibili a sole 18 concessioni, in grado di realizzare volumi di spesa (raccolta meno vincite) superiori a 50 milioni di euro. Numerosità che arriva a 30 se si considerano le concessioni con volumi di spesa a partire da 20 milioni annui. Le rimanenti **56 concessioni si collocano al di sotto di questa soglia e insieme realizzano il 5,5% della spesa e il 6,3% della raccolta.** Per i titolari di queste concessioni l'importo dell'*una tantum* con molta probabilità sarà troppo elevato per rinnovare la concessione e quindi uscirà dal mercato. Ipotesi questa che trova conferma nella relazione tecnica al provvedimento che stima il gettito ottenibile basandosi su una previsione di 50 concessioni.
- ❖ Inoltre, una ulteriore riduzione della filiera si avrà anche a seguito della regolamentazione dei **Punti di vendita ricarica che molto probabilmente saranno destinati a dimezzare passando da 60-50 mila (cifra stimata negli stessi atti parlamentari) a 30 mila (cifra che si trova nella relazione tecnica).** Infine **sono destinati a sparire i gestori indipendenti di siti web per conto dei concessionari (skin);** nella nuova formulazione legislativa solo i concessionari sono autorizzati alla gestione del sito quale unico canale di accesso all'offerta di gioco. Pur non essendovi una quantificazione ufficiale delle skin, si tenga presente che i siti internet collegati alle concessioni sono 428.