



Acadi

ASSOCIAZIONE  
CONCESSIONARI  
DI GIOCHI PUBBLICI

BILANCIO DI SOSTENIBILITÀ

2024

DEL COMPARTO DEL GIOCO PUBBLICO



CONFCOMMERCIO  
IMPRESE PER L'ITALIA



# Overview del Bilancio ACADI

Lettera del Presidente	4
Presentazione	6
Il comparto dei Giochi Pubblici - I numeri ACADI	8
Il ruolo del Concessionario e delle filiere	10
	12

1

## I Giochi Pubblici nell'economia italiana 15

<b>Il Gioco Legale e Responsabile</b>	<b>16</b>
• Etica, compliance e trasparenza	16
• Il contesto normativo e le principali novità del gioco regolamentato	17
• Il contrasto al gioco illegale	20
• La tutela e il rispetto dei consumatori	22
<b>L'offerta di giochi e servizi del settore</b>	<b>26</b>

2

## Sostenibilità economica 47

<b>Valore economico generato e contributo al PIL da parte del comparto</b>	<b>48</b>
• L'impatto economico, fiscale e occupazionale	48
• I profili di tassazione del comparto dei Giochi Pubblici	52
• Il contributo alla fiscalità	53

3

## Sostenibilità Sociale e Ambientale

**Le aziende del comparto e il dialogo con gli stakeholder**

55

**La matrice di Materialità**

58

**La governance per la sostenibilità e i sistemi di controllo interno**

60

- Risk Management e controllo
- Certificazioni e Rating ESG

61

62

**L'impegno per l'Agenda ONU 2030**

64

- Sicurezza e benessere delle persone
- Sviluppo delle persone e crescita delle competenze
- Diversità, inclusione e pari opportunità

68

68

69

**La gestione responsabile per la crescita sostenibile**

70

- La sostenibilità lungo la catena del valore
- L'impegno verso la comunità
- La gestione responsabile degli impatti ambientali

70

71

74

4

## Focus Giochi Pubblici

Responsabilità

79

82

Legalità

86

Fiscalità

88

Occupazione

90

La questione territoriale

92

Nota Metodologica

95

Tabelle GRI

96

Relazione di Asseverazione

98



# GENTILI ASSOCIATE, ASSOCIATI E STAKEHOLDER, È CON CONVINZIONE E SENSO DI RESPONSABILITÀ CHE ANCHE QUEST'ANNO PRESENTIAMO UN NUOVO BILANCIO DI SOSTENIBILITÀ DEL COMPARTO DEI GIOCHI PUBBLICI.

Un documento che non si limita a elencare numeri o risultati ma rappresenta la testimonianza concreta dell'impegno quotidiano di un intero ecosistema di professionisti e professionisti, accumulati dalla volontà di generare valore per il Paese, nel segno della legalità, della trasparenza, della sostenibilità e del rispetto delle persone.

Questa pubblicazione è il frutto di un lavoro corale, costruito con rigore metodologico e con la consapevolezza di operare in un settore tanto strategico quanto delicato, che intercetta ogni giorno i grandi temi dell'etica pubblica, della tutela della salute e del risparmio, della sicurezza, della fiscalità e dell'occupazione.

Anche nel corso del 2024, abbiamo compiuto significativi avanzamenti nell'elaborazione e nel perfezionamento degli strumenti di misurazione dell'impatto sociale del comparto. Grazie al contributo di nuove competenze e all'introduzione di metriche sempre più allineate agli standard internazionali, come i parametri GRI, abbiamo affinato la nostra capacità di osservare, valutare e restituire con maggiore oggettività il valore prodotto dalle diverse filiere.

Ed il risultato è un quadro solido, trasparente e verificabile che riflette con chiarezza il ruolo di ciascuna filiera e con esse dell'intero comparto quale servizio di Stato disciplinato, controllato: **l'obiettivo è e deve rimanere la tutela della salute degli utenti in un contesto finalizzato a generare benefici concreti in favore di diversi interessi collettivi: il risparmio e la fiducia, così come l'ordine pubblico e il gettito fiscale, senza dimenticare l'impresa e l'occupazione.**



**Geronimo Cardia**  
Presidente ACADI

# Lettera del Presidente

Il Bilancio che vi sottoponiamo si inserisce in un percorso avviato da anni ed è destinato a consolidarsi nel tempo attraverso pratiche di rendicontazione sempre più stringenti e partecipate. Va visto, allo stesso tempo, come uno strumento di rendicontazione e di dialogo, pensato per offrire a tutte e tutti – addetti ai lavori, istituzioni, cittadine e cittadini – una visione aggiornata di dettaglio e completa delle diverse filiere del settore, con riferimento agli ambiti economico, sociale, ambientale e di governance.

In questa prospettiva, continuano ad assumere un rilievo particolare le quattro dimensioni che da sempre guidano l'operato delle filiere: Responsabilità, Legalità, Fiscalità ed Occupazione. A queste si affianca il nostro impegno a favorire il confronto tra dati pluriennali, rendendo possibile una lettura critica e comparativa dei risultati e della loro evoluzione nel tempo.

È un fatto consolidato: il settore dei giochi pubblici rappresenta una realtà stabile, integrata e rilevante nel quadro economico e sociale del Paese. La sua rilevanza nel contribuire al PIL, nel generare posti di lavoro qualificati, nel garantire entrate fiscali importanti, certe e tracciabili, è riconosciuta. Ma è altrettanto vero che la gestione dei rischi connessi al gioco impone una vigilanza costante e un approccio etico non negoziabile, che richiede stabilità normativa, coerenza regolatoria e una **visione sistemica delle politiche pubbliche**.

In questo contesto, le operatrici e gli operatori del comparto svolgono un ruolo decisivo nel presidiare il territorio, prevenire le derive patologiche, promuovere un'offerta responsabile e contrastare con determinazione l'illegalità. È grazie a loro se gli obiettivi generali indicati dal legislatore si possono tradurre, giorno dopo giorno, in azioni tangibili.

Il 2024 è stato un altro anno cruciale, segnato dalla Legge Delega per il riordino del settore e dalla riforma del Gioco Online.

**Ma affinché l'intero sistema possa continuare a generare benefici sostenibili e misurabili, è imprescindibile intervenire anche sul Gioco Fisico, armonizzare il quadro fiscale e dei parametri dei prodotti, consolidare la stabilità del sistema concessorio, risolvendo in maniera definitiva la questione territoriale, consentendo l'implementazione di strumenti tecnologici di tutela degli utenti.**

Serve inoltre una distribuzione più equilibrata dei punti di offerta specializzati e generalisti, strumenti realmente efficaci di tutela dei consumatori e un rafforzamento delle azioni contro l'illegalità.

Il Bilancio di Sostenibilità che oggi vi consegniamo racconta anche tutto questo: l'azione silenziosa ma decisiva delle imprese del settore, per mettere a terra un gioco consapevole, proteggere i soggetti vulnerabili, sostenere iniziative ambientali e contribuire, nel loro complesso, a



una cultura della responsabilità diffusa e condivisa.

Anche quest'anno desidero esprimere un ringraziamento sincero alle donne e agli uomini del comparto per la passione, la professionalità e il rigore con cui interpretano il loro ruolo. Grazie anche ai partner tecnici – in particolare Eidos Consulting e Eversheds Sutherland – per l'eccellenza con cui ci hanno affiancato nella costruzione di questo lavoro.

Invito tutte e tutti, stakeholder istituzionali e sociali, a leggere questo documento con attenzione e spirito critico. Perché solo attraverso una lettura pienamente consapevole è possibile cogliere la profondità del cambiamento in atto e contribuire, ognuno nel proprio ambito, alla sua evoluzione positiva.

Il nostro auspicio è che questo Bilancio continui ad alimentare un dialogo franco, costruttivo e proiettato al futuro, affinché **il comparto, le sue verticali distributive e le sue filiere possano essere sempre più percepiti per ciò che realmente sono: un'infrastruttura** di interesse pubblico nel nostro Paese, che richiede e mette a disposizione equità, rigore, innovazione e una visione inclusiva e sostenibile del domani.

Leggendo la storia  
si capisce il presente e si  
costruisce il futuro.

**Buona lettura.**

# Presentazione

Nel 2024 il comparto del Gioco Pubblico su rete fisica ha continuato a rappresentare una componente fondamentale del tessuto economico e sociale italiano, confermandosi quale infrastruttura di interesse pubblico al servizio del Paese. In uno scenario caratterizzato da importanti transizioni normative e crescenti esigenze di trasparenza, responsabilità e misurabilità degli impatti, il Bilancio di Sostenibilità del Comparto si presenta ancora una volta come uno strumento essenziale di rendicontazione e di dialogo con tutti gli stakeholder.

La presente edizione del Bilancio di Sostenibilità – redatta in coerenza con gli standard GRI e sulla base di un rigoroso approccio metodologico – si arricchisce quest'anno di un elemento particolarmente significativo. In continuità con il percorso intrapreso negli scorsi anni in merito alla volontà di sottoporre il documento a revisione, **lo Studio Legale e Tributario Eversheds-Sutherland ha svolto un processo di asseverazione indipendente, culminato nel rilascio di un'attestazione formale.**

L'attività ha riguardato in particolare la coerenza metodologica, la congruità dei dati riportati e l'allineamento del bilancio con i principali standard internazionali, contribuendo così a rafforzarne la credibilità e l'affidabilità complessiva. Il 2024 si chiude con risultati di forte rilevanza quantitativa e qualitativa. La spesa complessiva degli utenti nel comparto dei Giochi Pubblici è stata pari a **21,4 miliardi** di euro, di cui **16,3 miliardi** generati dal canale fisico. Il gettito erariale complessivo derivante da emersione è stato pari a **11,6 miliardi** di euro, di cui **10,2 miliardi** riconducibili al retail, mentre la sola componente degli apparecchi ha prodotto **5,3 miliardi** di euro di gettito e oltre **8,2 miliardi** di spesa.

Dal punto di vista del valore economico complessivo, il comparto ha generato **20,8 miliardi** di euro di PIL (effetto diretto, indiretto e indotto), pari all'**1,1%** della ricchezza prodotta a livello nazionale, con un PIL diretto attribuibile alla rete distributiva e ai concessionari pari a **6,2 miliardi** di euro. L'occupazione, elemento strategico di impatto sociale, è stata stimata in **oltre 150.000 posti di lavoro** lungo tutta la filiera, con una forte concentrazione nella rete fisica, che conta circa **140.000 occupati**.

La rete distributiva del comparto comprende oggi oltre **85.000 punti vendita**, dei quali più di **10.000 specializzati** e circa **75.000 generalisti** – bar, tabaccherie ed esercizi commerciali – garantendo una presenza capillare sul territorio e contribuendo attivamente alla promozione del gioco legale, tracciabile e responsabile.

Nel corso del 2024, è proseguito l'impegno del comparto verso la responsabilità sociale, attraverso azioni concrete a





tutela dei consumatori, in particolare dei soggetti vulnerabili, e per il contrasto al gioco patologico. Il Piano di Sviluppo dell'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli (ADM) ha previsto investimenti per **1,7 milioni** di euro in iniziative di promozione del gioco responsabile, puntualmente implementate dalle imprese associate.

Sul piano ambientale, le aziende del settore hanno continuato a operare secondo principi di sostenibilità, adottando politiche di riduzione dell'impatto ambientale, ottimizzazione delle risorse e responsabilità lungo la catena del valore. L'adesione ai criteri ESG è cresciuta in termini di cultura aziendale e strumenti concreti: molte aziende hanno raf-

forzato i propri sistemi di governance per la sostenibilità, introducendo comitati interni, modelli organizzativi ex D.Lgs. 231/2001, certificazioni ISO e strumenti di risk management finalizzati al monitoraggio degli impatti e al miglioramento continuo delle performance.

In parallelo, continua a porsi con forza la questione territoriale, dovuta alla frammentazione normativa tra Regioni e Comuni. L'assenza di un testo unico di riferimento, unita alla proliferazione di regolamenti locali eterogenei, rende difficile garantire un'equilibrata presenza territoriale del gioco legale, con il rischio concreto di favorire circuiti paralleli non regolamentati e quindi privi di presidi di tutela.

**Per affrontare questa sfida, il comparto rinnova l'invito alle istituzioni a intervenire con misure strutturali di riordino, ispirate a criteri di omogeneità, proporzionalità e sostenibilità. Solo attraverso un sistema normativo stabile, armonizzato e basato sulla cooperazione tra pubblico e privato, sarà possibile garantire la piena attuazione degli obiettivi di legalità, salute pubblica, fiscalità e occupazione.**

Il Bilancio di Sostenibilità 2024 si pone dunque come uno strumento di trasparenza, rendicontazione e confronto, offrendo una fotografia dettagliata delle attività del comparto, dei suoi impatti economici, sociali e ambientali, delle sue criticità e delle sue prospettive. Ma soprattutto vuole essere una base per alimentare un dialogo costruttivo e continuativo tra operatori, istituzioni, cittadinanza e stakeholder, nella consapevolezza che il gioco pubblico rappresenta – in quanto prodotto di Stato – un servizio che deve essere gestito con rigore, etica e responsabilità.

**Questo documento, infine, assume una valenza simbolica e sostanziale: è la testimonianza concreta dell'evoluzione del comparto verso una rendicontazione di sostenibilità verificata, trasparente e partecipata, capace di orientare le decisioni strategiche del settore e di rispondere con efficacia alle aspettative della collettività. Buona lettura.**

**Eversheds-Sutherland**



# Il comparto dei Giochi Pubblici

## IL COMPARTO

**21,4**

Oltre 21,4 miliardi di euro di spesa degli utenti

**11,6**

Circa 11,6 miliardi di euro di gettito erariale da emersione (su attività e vincite)

**500**

Oltre 500 concessioni

**62.000**

62.000 aziende di filiera

**150.000**

150.000 occupati

**20,8**

**20,8 miliardi di euro**  
PIL totale generato (diretto, indiretto, indotto), pari all'1,1% della ricchezza complessiva generata in Italia dal settore dei giochi pubblici su rete fisica

**6,2**

**6,2 miliardi di euro**  
PIL diretto generato da concessionari, gestori, rete specializzata e generalista

## IL RETAIL

**16,3**

Oltre 16,3 miliardi di euro di spesa degli utenti

**10,2**

Oltre 10,2 miliardi di euro di gettito erariale da emersione (su attività e vincite)

**400**

Oltre 400 concessioni

**60.000**

Circa 60.000 aziende di filiera

**139.000**

139.000 occupati

**85.000**

Oltre 85.000 punti vendita di cui  
• oltre 10.000 punti specializzati  
• oltre 75.000 rete generalista di cui  
- circa 40.000 rete generalista bar ed esercizi pubblici e commerciali;  
- circa 35.000 rete generalista tabaccherie e ricevitorie.

# I numeri

**8,2**

Circa **8,2 miliardi** di euro di spesa degli utenti

**5,3**

Circa **5,3 miliardi** di euro di gettito erariale da emersione (su attività)

**10**

**10 concessioni**

**55.000**

Circa **55.000** aziende di filiera

**104.000**

Circa **104.000 occupati** (nelle verticali distributive in cui sono presenti Apparecchi)

**75.000**

Oltre **75.000** occupati nella offerta degli apparecchi stessi

**47.000**

Oltre **47.000 punti vendita** di cui

- circa **4.400 punti specializzati** che presidiano 1.680 Comuni (sui 7.896 italiani);
- circa **43.000 rete generalista** che presidiano 5.900 Comuni (sui 7.896 italiani) di cui
  - circa **32.950 rete generalista** bar, esercizi pubblici e commerciali con apparecchi;
  - circa **10.100 rete generalista** tabaccherie e ricevitorie con apparecchi.



ASSOCIAZIONE  
CONCESSIONARI  
DI GIOCHI PUBBLICI

**ACADI, Associazione Concessionari dei Giochi Pubblici**, è un'organizzazione di categoria senza scopo di lucro, apartitica e indipendente, fondata nel **2006**. ACADI rappresenta circa un quinto del sistema di controllo del gioco regolamentato in Italia. Le imprese\* che aderiscono e partecipano ad ACADI sono titolari di concessioni sottoscritte con lo Stato, attraverso l'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli, per la distribuzione regolata di apparecchi da intrattenimento, tra cui AWP (Amusement with Prizes) e VLT (Video Lottery Terminal), scommesse, gioco a distanza (online) e sale bingo.

L'Associazione ha come scopo la rappresentanza, la tutela e l'assistenza degli interessi complessivi delle imprese associate, che gestiscono i canali fisici e telematici di distribuzione dei giochi pubblici, basandosi sulle autorizzazioni, concessioni e licenze previste dalle norme giuridiche vigenti in materia.

\*Admiral Gaming Network S.r.l., NTS Network S.p.A. e Global Starnet S.r.l.



## ACADI si impegna costantemente a:

- **Favorire e promuovere il progresso del settore dei giochi pubblici:** ACADI si impegna a sostenere lo sviluppo del settore dei giochi pubblici nell'interesse generale dell'economia nazionale.
- **Migliorare le condizioni operative delle imprese rappresentate:** ACADI propone interventi normativi, legislativi ed economici per ottimizzare le attività delle imprese associate.
- **Promuovere il dialogo tra Istituzioni e operatori del settore:** ACADI favorisce il confronto tra le Istituzioni e gli operatori del comparto degli apparecchi da divertimento e intrattenimento. Inoltre, contribuisce alla formulazione di proposte politiche a favore dello sviluppo del settore, rispettando le diverse componenti.
- **Rappresentare gli interessi degli Associati nei rapporti esterni:** ACADI agisce come portavoce degli associati nei rapporti con enti pubblici e privati, sia a livello nazionale che internazionale. L'associazione promuove collaborazioni per il progresso e lo sviluppo del settore.
- **Promuovere la conoscenza e la formazione:** ACADI organizza tavoli tecnici, seminari e incontri su temi di interesse comune per gli associati, contribuendo alla crescita e alla condivisione di conoscenze.
- **Favorire la collaborazione all'interno della filiera industriale:** ACADI si impegna a tutelare gli interessi costituzionali degli associati, promuovendo la cooperazione tra i vari attori del settore.
- **Promuovere una cultura del gioco consapevole:** ACADI si impegna a promuovere una cultura del gioco consapevole, impegnandosi a coinvolgere gli stakeholder nella diffusione di un modello di gioco sicuro e consapevole per tutti.



**ACADI**, attraverso questo documento redatto per il terzo anno consecutivo, si pone l'obiettivo di fornire un'ampia panoramica sull'intero comparto. Non solo sotto il profilo economico, ma anche riguardo all'impatto sulla società e sulle persone coinvolte. Lo scopo è rendere espliciti i risultati dell'attività, al fine di permettere a tutti di effettuare le opportune verifiche. Un altro obiettivo, attraverso questo Bilancio di Sostenibilità, è quello di analizzare le principali leve specifiche del comparto:

La **Responsabilità** di un Gioco Pubblico, Sostenibile e Consapevole. Per ACADI la tutela della salute si pone al centro degli obiettivi di funzionamento del comparto. Uno strumento è quello dell'impegno, anche di Acadi, a promuovere un gioco che sia sostenibile e consapevole, considerando anche gli altri impatti sociali e ambientali delle attività di gioco.

**Anche per il 2024 gli investimenti complessivi richiesti dal Piano di Sviluppo ADM per la realizzazione di iniziative di promozione del gioco responsabile ammontano a 1,7 milioni di euro e sono intense le attività per la ricerca dedicata a strumenti di autoesclusione ed a prodotti safe che concretamente svolgano azioni di prevenzione efficaci.**

La **Legalità**: ACADI riconosce l'importanza del presidio dei territori e del web del Gioco Pubblico, garantendo la legalità e la trasparenza delle operazioni.

**La questione territoriale è centrale. La presenza di un'offerta di gioco competitiva e attrattiva ha consentito un**

**controllo del fenomeno, assicurato dai canali regolamentati ad esempio sui territori attraverso il grande contributo della rete generalista.**

La **Fiscalità**: ACADI, attraverso le imprese associate, contribuisce al gettito fiscale dell'intero comparto.

**Il gettito fiscale complessivo è di 11,6 miliardi di euro, di cui 10,3 dal territorio ed in particolare 5,3 dagli apparecchi installati in esercizi generalisti e sale.**

L'**Occupazione**: ACADI, attraverso le imprese associate, crea opportunità di lavoro e promuove l'occupazione nel settore del Gioco Pubblico.

**Il comparto del Gioco Pubblico garantisce complessivamente circa 150.000 posti di lavoro, di cui 139.000 nel canale retail ed in particolare 104.000 nei punti in cui sono presenti apparecchi.**



# Il ruolo del concessionario e delle filiere

Lo svolgimento delle funzioni dei concessionari è delineato nei bandi di gara e dettagliatamente previsto dalle Convenzioni di concessione e dagli atti correlati, in funzione degli oneri di investimento e di gestione ad essi affidati.



La legislazione europea e gli interventi della giurisprudenza comunitaria hanno contribuito a determinare l'impianto normativo italiano sulla materia di giochi, in particolare assicurando l'apertura della concorrenza tra gli operatori economici interessati alle concessioni statali, tracciando chiaramente la specificità della concessione rispetto all'altro strumento tipico di affidamento a terzi, l'appalto.

Ai Concessionari, a differenza degli appaltatori, è richiesto di farsi carico, in tutto o in parte, degli investimenti per l'organizzazione e gestione delle reti, tecnologiche e distributive, necessarie per il funzionamento della raccolta di gioco; soprattutto, le concessioni comportano il trasferimento del rischio finanziario dell'investimento derivante dall'esercizio della gestione economica delle concessioni. Il quadro normativo italiano individua con ciò nel Concessionario la figura centrale del modello di funzionamento dei sistemi dei Giochi Pubblici, assegnandogli responsabilità specifiche coerenti con gli obiettivi dello Stato di tutela degli interessi pubblici, che sono riassumibili nel:

- Costruire e mantenere le infrastrutture tecnologiche previste dai capitolati tecnici delle concessioni, costituite da reti telematiche, infrastrutture informatiche di gestione e conservazione dei dati, terminali di accesso e di prodotto, soluzioni tecnologiche di interazione con i giocatori.
- Garantire condizioni di legalità nello svolgimento dell'attività di raccolta e gestione dei flussi finanziari.
- Assicurare ai giocatori la necessaria tutela ed assistenza.
- Ridurre gli impatti negativi del gioco come i problemi sociali come le dipendenze comportamentali e il gioco minorile annullando al contempo i rischi di infiltrazioni di natura criminale.
- Favorire la completa emersione del gioco ancora gestito in forma illecita.
- Gestire, contabilizzare ed ottimizzare il gettito fiscale conseguito.

#### **Le condizioni di ingaggio per gli operatori privati ad operare nel mercato regolamentato sono costituite da alcuni obiettivi generali:**

- Offrire sul territorio italiano uno o più prodotti regolamentati, proporzionati alla domanda esistente e in grado di adeguarsi alle nuove tecnologie di consumo tramite le proposte di innovazione di prodotto o di servizio, legislative o degli operatori specializzati nelle opportune sedi di confronto istituzionale.
- Generare condizioni di profittabilità adeguate agli investimenti di ingresso e di gestione delle attività concessorie, come di quelle operate in filiera e soggette ad autorizzazione (condizioni influenzate dalla attrattività dei prodotti di gioco, in confronto tra quelli legali e soprattutto in concorrenza con quelli illegali, oltre che dal livello di prelievo erariale, diretto sui prodotti venduti ed indiretto, generato dai costi concessori).

Per partecipare alle procedure di selezione per l'aggiudicazione della gestione delle reti e dei prodotti di gioco, le società Concessionarie di Giochi Pubblici devono essere in possesso di consistenti requisiti soggettivi, organizzativi e di solidità patrimoniale.

Le società sono inoltre soggette a complesse attività di compliance regolamentate nella normativa generale, di settore e nelle convenzioni di concessione: oltre agli obblighi specifici previsti per singoli prodotti ed oggetti di affidamento, la gestione dei Giochi Pubblici da parte dei Concessionari riguarda sempre l'integrale rispetto della normativa in materia di documentazione antimafia, procedure antiriciclaggio e di controllo dei flussi finanziari, impostazione ed attuazione delle misure di tutela del giocatore-consumatore, tutela dei dati personali.

#### **Altrettanto rilevante è il ruolo delle diverse filiere protagoniste dello svolgimento delle attività concessorie.**

Molte volte è stata messa in evidenza la qualifica di incaricati di pubblico servizio, sottolineando con ciò l'importanza del ruolo svolto.

Le principali filiere del comparto sono quelle dei gestori degli apparecchi, delle reti generaliste (fondamentalmente di bar e tabacchi), delle reti specializzate (le sale) e quelle dei produttori.

1



# I GIOCHI PUBBLICI NELL'ECONOMIA ITALIANA

# Il Gioco Legale e Responsabile

## ETICA, COMPLIANCE E TRASPARENZA

Il settore dei Giochi Pubblici in Italia si basa su principi fondamentali che garantiscono legalità, tutela dei consumatori, responsabilità e sviluppo economico.

In questo contesto, l'etica, la compliance e la trasparenza rivestono un ruolo cruciale per assicurare un ambiente di gioco equo, responsabile e accessibile. Le aziende devono rispettare rigorose normative e regolamenti imposti dall'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli per promuovere la legalità e prevenire fenomeni quali la dipendenza dal gioco patologico e la frode. L'etica aziendale si traduce nell'integrità delle relazioni con clienti, dipendenti e stakeholder, promuovendo comportamenti responsabili e trasparenti. La compliance, invece, riguarda l'aderenza alle leggi e agli standard, attraverso procedure e controlli volti a prevenire attività illecite e a proteggere l'interesse pubblico.

La trasparenza rappresenta un principio imprescindibile per garantire integrità e fiducia nel settore. Le aziende concessionarie sono chiamate a fornire informazioni chiare sui propri servizi, promuovendo la conoscenza delle regole di gioco e delle misure di tutela per i consumatori. Inoltre, attraverso la pubblicazione di report periodici e una rendicontazione chiara e verificabile, il settore si impegna a garantire maggiore fiducia e responsabilità nei confronti degli utenti e delle istituzioni.

Il Modello Organizzativo 231, i Codici Etici e gli Organismi di Vigilanza sono strumenti ampiamente adottati dalle aziende del settore per rafforzare l'integrità operativa.

Tutte le concessionarie esaminate hanno implementato il Modello 231, svolgendo attività di comunicazione e formazione in materia di anticorruzione. Tale modello prevede misure di controllo e vigilanza per prevenire reati specifici, tra cui

l'istituzione di organi di controllo, la gestione dei rischi, la formazione del personale e l'adozione di sanzioni disciplinari. Inoltre, per incentivare la segnalazione tempestiva di comportamenti illeciti, tutte le aziende hanno attivato strumenti di whistleblowing, essenziali per individuare irregolarità e adottare misure correttive adeguate.

Nel periodo considerato, non sono stati rilevati episodi accertati di corruzione tra le imprese esaminate. Un altro elemento cardine del settore è il codice etico, che stabilisce valori e principi comportamentali fondamentali per garantire integrità, trasparenza e responsabilità sociale.

La sua adozione contribuisce a creare una cultura aziendale basata sul rispetto delle normative e sul perseguimento di obiettivi di sostenibilità e legalità.

Infine, il rispetto della normativa antitrust è una priorità per le Concessionarie dei Giochi Pubblici, che monitorano e implementano politiche interne volte a garantire un mercato competitivo ed equo. Nel 2023, nessuna delle aziende analizzate ha registrato azioni legali per pratiche anticoncorrenziali o violazioni delle normative antitrust.

Grazie a questi impegni, il settore italiano dei Giochi Pubblici si conferma un modello di **legalità, sostenibilità, trasparenza e responsabilità**.



# IL CONTESTO NORMATIVO E LE PRINCIPALI NOVITÀ DEL GIOCO REGOLAMENTATO

In Italia il quadro normativo che disciplina il settore dei giochi legali risulta assai complesso in assenza di un testo unico che raccolga le numerose norme che nel tempo sono state adottate in materia.

Le attività di organizzazione ed esercizio dei giochi e delle scommesse sono qualificate come attività economiche per la prestazione di servizi e sono riservate, per legge, allo Stato (articolo 1 del D.Lgs. n. 496 del 1948), sebbene ciò non implichi necessariamente la gestione diretta ed esclusiva dei giochi medesimi. La riserva statale sull'organizzazione dei giochi trova il suo fondamento nell'esigenza di tutelare l'ordine e la sicurezza pubblica, di contrastare il crimine organizzato, di proteggere la pubblica fede contro il rischio di frodi e di salvaguardare i minori di età e i soggetti più deboli da una diffusione del gioco incontrollata, indiscriminata e senza regole. La disciplina di giochi connotati da un elemento aleatorio e da distribuzione di vincite è riconducibile alle materie dell'ordine pubblico e sicurezza (articolo 117, secondo comma, lettera h)) e dell'ordinamento penale (articolo 117, secondo comma, lettera l)) della Costituzione, rientrando, dunque, nella competenza esclusiva dello Stato.

Vengono, altresì, in considerazione i profili di tutela della salute e del governo del territorio che rientrano tra le materie di legislazione concorrente tra Stato e regioni (articolo 117, terzo comma) e richiedono, anche per la stretta connessione con profili di carattere sociale, il coinvolgimento delle autonomie locali.

I "giochi pubblici" sono i prodotti, regolamentati da norme di legge o amministrative che, a fronte del pagamento di poste in denaro, consentono di vincere premi in denaro mediante la partecipazione a giochi aleatori, di abilità o pronostici su eventi (scommesse).

L'attuale sistema dei giochi pubblici è stato impostato tra il 2000 e il 2005 con l'obiettivo primario di ricondurre nell'ambito della legalità l'allora diffusissima offerta illegale, irregolare o non autorizzata di gioco con vincita in denaro.

La presenza di una offerta di gioco legale poco attrattiva, ancorata a formule di gioco non più rispondenti alle esigenze di una platea di giocatori più sofisticata e dinamica, aveva progressivamente generato e spostato la domanda di intrattenimento con vincite in denaro verso canali non regolati.

La gestione dei giochi e delle scommesse viene quindi effettuata direttamente o, a seguito di apposita concessione, per mezzo di persone giuridiche che diano adeguata garanzia di idoneità. Il modello italiano di esercizio dei giochi pubblici con vincite in denaro si basa pertanto da un lato sulla riserva in favore dello Stato in materia di giochi e scommesse e, dall'altro, sulla concessione di servizio, mediante la quale l'Amministrazione affida l'esercizio del gioco ad un soggetto privato - prescelto sulla base di selezioni ad evidenza pubblica nel rispetto della normativa comunitaria - ampliando la sfera giuridica del destinatario e mantenendo sull'attività stringenti poteri di controllo.

Lo sviluppo del gioco pubblico genera oggi una spesa certificata cumulata di 21 miliardi di euro. Ciò ha contribuito alla creazione di circa 150.000 posti di lavoro e a un gettito erariale annuale fino a 12 miliardi di euro.

Lo Stato definisce i requisiti dei giochi, le caratteristiche dei luoghi di vendita, la percentuale per le vincite e l'importo relativo ai prelievi erariali. In tale logica, i singoli operatori privati hanno la possibilità di svolgere le attività di esercizio del gioco solo a seguito di specifiche procedure di selezione da parte dello Stato.

Il controllo dello Stato, oltre ad assicurare rilevanti entrate erariali, garantisce tutti gli interessi pubblici primari; nell'esercizio dell'offerta di gioco presidia, in particolare, il contrasto alle infiltrazioni della criminalità organizzata nel settore legale.

La salvaguardia degli interessi pubblici è affidata anche ad altre autorità ed istituzioni, sia nazionali che locali, inclusi il Governo, le Regioni, ed altre autorità di vigilanza come l'Autorità Garante della Concorrenza e del Mercato (AGCM), l'Autorità per le Garanzie nelle Comunicazioni (AGCOM), l'Unità di Informazione Finanziaria per il rispetto delle norme antiriciclaggio (UIF) e l'Autorità Garante per la protezione dei dati personali.

## LEGGE DELEGA RIFORMA FISCALE - RIORDINO DEL GIOCO A DISTANZA

A marzo del 2023, il Consiglio dei Ministri ha approvato un disegno di legge recante "la delega al Governo per la riforma fiscale". Al termine dell'iter legislativo, il testo è stato approvato al Senato il 2 agosto 2023 e pubblicato in Gazzetta Ufficiale il 14 agosto 2023 con **Legge 9 agosto 2023, n. 111**. Successivamente, il 25 marzo 2024 è stato pubblicato il Decreto Legislativo Delegato n. 41, recante **"Disposizioni in materia di riordino del settore del gioco, a partire dal gioco a distanza, a norma dell'articolo 15 della legge 9 agosto 2023, n. 111"**, pubblicato in Gazzetta Ufficiale n.78 del 3 aprile 2024.

Il Decreto costituisce il quadro regolatorio nazionale per i

giochi pubblici a distanza autorizzati in Italia (ossia giochi che si svolgono in modalità interattiva attraverso una piattaforma di gioco tramite internet, TV o telefono), escludendo quelli su rete fisica e le case da gioco, per i quali è rimasta in vigore la normativa attuale e che saranno oggetto di altro specifico decreto. Il legislatore ha finalmente fatto chiarezza sulle tipologie di gioco riservate, sulle tutele sanitarie necessarie e sulle competenze specifiche in materia di vigilanza. Ottenuta la Concessione da ADM, gli operatori dovranno dimostrare con fatti concreti, non solo con documenti, di saper gestire adeguatamente il gioco responsabile, le procedure KYC (\*) e gli obblighi antiriciclaggio.

Il Decreto definisce i principi, compresi quelli di matrice europea, che regolano i giochi pubblici, tra cui la tutela dei minori, la prevenzione del disturbo da gioco d'azzardo (DGA), il contrasto al gioco illegale, la tutela della fiducia nei rapporti tra Stato e concessionario e l'uso della pubblicità per promuovere il gioco sicuro e responsabile. Inoltre, disciplina il rapporto concessorio per i giochi a distanza, individuando le varie tipologie di giochi pubblici online con vincite in denaro.

Il Decreto prevede, inoltre, anche un sistema sanzionatorio rafforzato per i concessionari inadempienti, con sospensione o revoca della concessione in caso di violazioni gravi e reiterate degli obblighi normativi, inclusi quelli in materia di tracciabilità, sicurezza informatica e tutela dei minori.

Infine il Decreto prevede all'art. 14 l'istituzione della Consulta Permanente dei Giochi Pubblici Ammessi in Italia, organo consultivo con il compito di monitorare l'andamento delle attività di gioco, incluse quelle illecite e non autorizzate, e i relativi effetti sulla salute dei giocatori. Tale Consulta, una volta attivata, rappresenterà certamente un importante tavolo di confronto per la ricerca delle migliori soluzioni alle questioni che si pongono.

(\*) Know Your Customer - procedure obbligatorie, soprattutto nei settori finanziario e del gioco, finalizzate alla verifica dell'identità dei clienti.

## Il Gioco Responsabile nel bando per la concessione del gioco a distanza

Misure di tutela e protezione del giocatore

ADM, con determina del Direttore Giochi n. 777860/RU del 17 dicembre 2024, ha deliberato l'avvio della procedura di selezione, nella forma della Procedura aperta, ai sensi degli articoli 71 e 176 del D.Lgs. 31 marzo 2023, n. 36, per l'affidamento in concessione dell'esercizio e della raccolta a distanza dei giochi pubblici conformemente a quanto stabilito dal D.Lgs. 25 marzo 2024, n. 41.

Il bando di gara per l'assegnazione delle concessioni del gioco a distanza ha rafforzato le misure a tutela del giocatore allo scopo di prevenire il gioco patologico e in particolare ha previsto un ampliamento dell'applicazione degli strumenti di esclusione dal gioco e autolimitazione da parte del giocatore.

Il Decreto stabilisce che l'esercizio e la raccolta a distanza dei giochi pubblici è riservato ai titolari di concessione rilasciata dall'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli a seguito di gara pubblica, con una durata massima della concessione di 9 anni, senza possibilità di rinnovo.

Sono previsti specifici requisiti (soggettivi, professionali, tecnici, patrimoniali, etc.) e condizioni (piano degli investimenti, iniziative di contrasto al gioco patologico, rilascio di garanzie, versamenti di cauzioni) che devono essere posseduti dai partecipanti alla gara pubblica e mantenuti per

tutta la durata della concessione.

Ora la normativa spinge verso un approccio basato sulla prevenzione: gli operatori devono dimostrare di essere in grado di identificare e gestire situazioni di rischio in maniera proattiva, e questo cambierà profondamente il settore.

**Il gioco a distanza sta entrando in una fase di maggiore responsabilità e controllo, e chi non si adatta alle nuove regole rischia di restare fuori dal mercato.**

La grande novità del Decreto 41/24 è l'obbligo per gli operatori di adottare strumenti predittivi per la prevenzione dei comportamenti a rischio, anche mediante l'utilizzo di intelligenza artificiale, nonché l'utilizzo delle scienze comportamentali al fine di anticipare l'insorgere del disturbo da gioco. Non basta più affidarsi a misure tradizionali come l'auto-esclusione o i limiti di spesa: ora serve un sistema in grado innanzitutto di predire e prevenire l'insorgere di comportamenti compulsivi, poi di monitorare su base scientifica il giocatore in tempo reale, nonché di intervenire efficacemente. Gli operatori che non avranno un sistema predittivo efficace rischiano di non essere conformi ai nuovi requisiti richiesti.

L'art. 20 dello schema di concessione prevede, tra le altre misure, che il concessionario sia tenuto ad adottare specifiche policy di gioco responsabile, adeguandole a misure minime in materia di gioco responsabile, nel rispetto della normativa sulla protezione dei dati personali.

L'autoesclusione, limitatamente al gioco online, è stata introdotta con la Legge 13 dicembre 2010, n. 220 e l'articolo 78, lettera b), comma 13, stabilisce l'obbligo per i concessionari di adottare strumenti di autolimitazione e autoesclusione dal gioco, garantendo al contempo la protezione dei minori e la visibilità dei relativi divieti nei contesti di gioco.

**Il D.Lgs. n. 41/24 ha ampliato l'autoesclusione, permettendo ai giocatori di escludersi non solo da tutti i giochi, ma anche da specifiche categorie di gioco o giochi singoli.** L'articolo 20, comma 8 dello schema di convenzione per la concessione del gioco a distanza ha introdotto infine il principio di "etero esclusione", che permette a terzi soggetti (al momento non definiti dalla normativa italiana e di solito categorie limitate e specifiche come: l'autorità giudiziaria, parenti, medici) di richiedere l'esclusione, anche definitiva, dal gioco a distanza per un utente.

## LA QUESTIONE TERRITORIALE: UN NODO CRUCIALE DEI GIOCHI PUBBLICI ITALIANI

Benché la priorità sia stata data ai giochi online, Acadi e Associazioni di settore ritengono urgente il completamento del riordino con la soluzione alla questione territoriale ed il riequilibrio dei parametri dei prodotti. I riordini tutti, - dovendo passare dalla Conferenza Stato-Regioni - avrebbero potuto vedere insieme risolti gli attuali problemi, come le restrizioni territoriali e le limitazioni orarie troppo severe in particolare per gli apparecchi, che rendono non praticabile lo svolgimento alle gare. Adesso si tratta di completare il quadro con le riforme che restano da implementare.

**Le Associazioni hanno chiarito che la Conferenza Stato-Regioni deve affrontare la questione territoriale, che riguarda principalmente gli apparecchi da intrattenimento, ma anche le scommesse e il gioco del bingo (le predette concessioni, non essendo possibile esperire le relative gare, sono state oggetto dell'ennesima proroga, attualmente fino al 31 dicembre 2026).**

Le misure attualmente adottate per contrastare il gioco d'azzardo patologico si concentrano solo su alcune tipologie di giochi. Sono risultate quindi parziali e poco efficaci. Questo approccio ha finito per spostare la domanda verso altre forme di gioco legale non soggette alle stesse limitazioni, ad aumentare la spesa complessiva del comparto e ad agevolare il gioco illegale. Anche per evitare ingiustificate disparità di trattamento tra prodotti di gioco fruibili in modi diversi, è necessario avviare al più presto un riordino del settore a livello territoriale, chiaro e uniforme. Solo un approccio non ideologico potrà consentire di superare le inadatte misure attuali sostituendole con altre invece efficaci consentite dalla tecnologia, di assicurare così una concreta tutela dalla salute degli utenti oltreché di proteggere i livelli raggiunti di presidio di legalità sui territori, di entrate fiscali, di volumi di imprese e lavoratori attivi.

Il riordino dell'intero comparto è necessario per tutelare i consumatori, contrastare il gioco illegale, creare un mercato legale più competitivo e trasparente. Un approccio di questo tipo permetterà di far crescere il settore in modo sano e sostenibile, a beneficio di tutti gli stakeholder.

**Nel panorama del gioco in Italia, la “questione territoriale” si erge come un ostacolo significativo all’offerta legale e alla tutela della salute pubblica. Un complesso intreccio di norme e restrizioni, spesso disomogenee tra i diversi territori, crea disparità e inefficienze che richiedono un’attenta riflessione e un intervento deciso.**

Le limitazioni imposte a livello locale, come le distanze minime dai luoghi sensibili e le fasce orarie ristrette per il gioco, si traducono di fatto in provvedimenti espulsivi, che invece di tutelare la salute degli utenti rischiano di alimentare il gioco

illegale o di spingerlo verso territori meno rigidi, creando disparità di trattamento tra i cittadini e penalizzando le imprese che operano nel rispetto delle regole.

L'efficacia dei cosiddetti “distanziometri” e delle “limitazioni orarie” impartita di fatto principalmente agli apparecchi è messa in discussione da studi sanitari che ne evidenziano l'incapacità di contrastare il gioco d'azzardo patologico ed anche dai dati storici di spesa e di raccolta. Peraltro l'eccessiva rigidità di queste misure arriva ad impedire l'apertura di punti di gioco in interi comuni, privando le istituzioni locali di un importante strumento di controllo e gettito erariale.

La frammentazione e la mancanza di una strategia coordinata nelle misure di contrasto al gioco d'azzardo patologico sono un altro elemento di debolezza del sistema attuale. L'approccio disorganizzato e disomogeneo tra i territori si traduce in interventi inefficaci e selettivi, che non riescono a centrare il vero obiettivo: la tutela della salute pubblica.

**Per superare queste criticità e riordinare il settore in Italia, è necessario un intervento sinergico e lungimirante che coinvolga tutti gli attori in gioco: istituzioni, operatori, esperti e associazioni. Un dialogo costruttivo e un approccio condiviso sono indispensabili per individuare soluzioni efficaci e sostenibili che garantiscano un’offerta legale, responsabile e uniforme sul territorio nazionale. Solo con un impegno comune sarà possibile tutelare la salute pubblica, contrastare il gioco d'azzardo patologico in modo efficace e garantire un gettito erariale equo e trasparente, nel rispetto delle regole e della concorrenza leale.**

Il riordino del settore dei giochi pubblici in Italia richiede un intervento complessivo e coordinato a tutti i livelli istituzionali. La revisione della “questione territoriale” è un passaggio fondamentale per garantire un’offerta legale, responsabile e uniforme sul territorio nazionale, tutelando la salute pubblica, il gettito erariale e la concorrenza.

Da ultimo, è stato approvato in Commissione Finanze della Camera un emendamento al Disegno di legge di modifica alla legge 9 agosto 2023, n. 111, recante delega al Governo per la riforma fiscale – AC. 2384 del Governo. Il testo interviene su diversi punti cruciali della riforma tributaria, con effetti anche sul riordino del settore dei giochi pubblici, prorogando di un anno e quindi ad agosto 2026 il termine per il riordino del gioco terrestre.

**Le Associazioni sono attente nel monitorare che lo slittamento dei tempi determinato dalla proroga della riforma non determini effetti ulteriormente penalizzanti per gli interessi pubblici sopra richiamati riferiti ai prodotti del territorio e specificamente all’intera filiera degli Apparecchi.**



# IL CONTRASTO AL GIOCO ILLEGALE

Il mercato regolamentato del gioco con vincite in denaro ha acquisito un ruolo centrale nelle politiche pubbliche, anzitutto favorendo l'emersione della domanda di gioco del mercato illegale, ora in gran parte soddisfatta con strumenti pubblici regolamentati e controllati dallo Stato.

L'incremento dei volumi di gioco è quindi il risultato di strategie efficaci volte a contrastare le attività illegali, di emersione, garantire la tutela dei consumatori e indirizzare le risorse fiscali derivanti dal contrasto all'illegalità verso obiettivi di pubblica utilità.

La lotta contro l'illegalità è un'altra priorità per l'intero settore, rappresentando anche per i giocatori la prima e fondamentale forma di tutela, resa possibile grazie alla regolamentazione del comparto.

**Un elemento chiave nel contrasto al gioco illegale è il presidio del web come del territorio, quest'ultimo assicurato in gran parte dalla rete generalista, in grado di rispondere adeguatamente alla domanda di gioco raggiungendo i vari comuni italiani.**

Il mercato dei giochi con vincita in denaro, essendo sostenuto da una domanda concreta e diffusa, esisterebbe anche senza una regolamentazione statale. Tuttavia, in assenza dell'intervento pubblico, la criminalità organizzata o operatori non sottoposti ai rigorosi controlli dell'ADM e delle Autorità di Polizia potrebbero soddisfare tale domanda, senza alcuna garanzia di sicurezza o tutela per i consumatori. La mancanza di regole e controlli da parte di un sistema pubblico di gestione del gioco potrebbe generare conseguenze economiche e sociali negative di grande impatto sulla collettività.

L'intervento dello Stato, attraverso un'offerta regolamentata di prodotti sicuri e controllati, garantisce entrate fiscali, legalità, tutela della salute dei giocatori e contrasto alle infiltrazioni criminali nel settore. La regolamentazione è essenziale per creare ambienti di gioco sicuri, prevenendo fenomeni illeciti come il riciclaggio di denaro, le frodi e la mancata restituzione delle vincite. Inoltre, consente di monitorare gli effetti sociali del gioco, con particolare attenzione ai soggetti più vulnerabili.

In sintesi, le politiche pubbliche hanno permesso, attraverso un costante contrasto al gioco illegale, di recuperare risorse che in passato alimentavano le attività della criminalità organizzata, restituendole alla collettività per finalità di interesse generale.

Le risorse generate dal gioco in denaro sono state trasformate in benefici concreti per una pluralità di stakeholder, sia interni che esterni all'industria del gioco regolamentato, favorendo la crescita del PIL e dell'occupazione nel Paese.

**Grazie a questo processo, il settore ha contribuito a creare valore per la collettività nazionale, offrendo risultati tangibili quali:**

- Entrate fiscali, derivanti dal sistema impositivo, destinate non solo a soddisfare le molteplici esigenze del bilancio pubblico, ma anche, secondo necessità, a finanziare politiche sociali ed economiche volte a migliorare il benessere dei cittadini, un obiettivo che merita ulteriore sostegno.
- Attività imprenditoriali correlate e le

retribuzioni dei lavoratori impiegati nell'Industria del gioco regolamentato, sia a livello centrale che territoriale, coinvolgendo sia il settore privato che pubblico.

- Investimenti in beni e servizi, che vanno oltre il mercato strettamente misurato, includendo risorse destinate alle imprese dell'indotto, come produttori di macchine e componentistica, fornitori di tecnologie, aziende di telecomunicazioni, servizi di controllo e certificazione, nonché attività legate alla ristorazione e altri settori complementari.
- Creazione di un'ampia infrastruttura organizzativa e tecnologica, sviluppata e gestita in concessione, che garantisce il monitoraggio della distribuzione dei prodotti offerti al pubblico e consente di implementare soluzioni di prevenzione efficaci, alcune delle quali potrebbero essere ulteriormente potenziate.

**A fianco di essi si aggiungono anche una serie di valori intangibili quali:**

- La presenza di un'offerta di gioco guidata da regole certe e trasparenti.
- Il consolidamento di opportunità di intrattenimento sicure per i consumatori.
- La crescita del valore delle imprese sia interne al settore che collegate allo stesso.
- La creazione di un bagaglio informativo rilevante, costante e dettagliato per il contrasto alle varie forme di criminalità (antiriciclaggio, tracciabilità dei flussi finanziari, contrasto al match fixing nelle scommesse).

La regolamentazione del mercato dei giochi con vincite in denaro ha contribuito quindi significativamente all'economia nazionale, generando risorse molto consistenti per i conti pubblici. Tuttavia, solo una parte di queste viene redistribuita alle autonomie locali, riducendo il ritorno nei territori delle esternalità positive prodotte dal gioco legale.

**In 25 anni i giochi pubblici hanno generato oltre 210 miliardi di Euro di entrate pubbliche.**

## Legalità e integrità del business

Nel primo cinquantennio della Repubblica la domanda di gioco si concentrava nelle lotterie e nei pronostici ippici o sportivi; all'alba degli anni Duemila, il contesto dei giochi con vincite in denaro presentava nuovi prodotti (in particolare, le scommesse sportive e le macchine da gioco automatico) che, già ampiamente diffusi tra i consumatori, erano del tutto privi di una regolamentazione di prodotto e distributiva.

L'azione pubblica di contrasto all'offerta illegale ed irregolare di giochi con vincite in denaro nasce nel 1998, anno di prima regolamentazione delle scommesse sportive con la quale si è esteso il perimetro storico dei giochi gestiti dallo Stato (le lotterie) a nuovi prodotti di intrattenimento che nel frattempo si erano affermati nel mercato, ma in forme non regolamentate.

Tale azione è stata condotta con successive regolamentazioni, affrontando differenti segmenti di prodotto a seconda della loro crescente rilevanza nei consumi in contesti non regolamentati. L'ingresso della gestione pubblica in nuovi segmenti avviene dopo analisi tecniche, valutazioni governative e parlamentari e, infine, progetti di regolamentazioni tecniche sottoposte alle procedure informative comunitarie.

Questa strategia istituzionale ha portato alla progressiva disciplina di pressoché tutti i giochi con vincite in denaro che erano già presenti sul mercato italiano - senza regole senza presidi ed in forma illegale - e ad allineare, allo stesso tempo, le reti distributive con il rilascio di concessioni e con pro-

gressivi allargamenti del loro numero, per far fronte alle dimensioni dei mercati "reali", ovvero per contemperare i vincoli concessori con quelli della concorrenza tra operatori presenti nei mercati regolamentati.

Oggi, il consolidamento del mercato regolato del gioco con vincite in denaro, fondato su un solido sistema concessorio, rappresenta un pilastro di integrità e responsabilità. Garantisce la tutela dei giocatori, la sicurezza e il rispetto dell'ordine pubblico, assicurando un ambiente di gioco trasparente e controllato. In questo contesto, l'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli (ADM) svolge un ruolo cruciale nel monitoraggio e nella regolamentazione del settore. Le principali funzioni esercitate da ADM sono quelle di dare attuazione alla legislazione in materia di gioco, rilasciare concessioni e autorizzazioni.

## I settori dei Giochi Pubblici italiani sono soggetti al rispetto della normativa in materia di:

- Antimafia (Codice Antimafia- D. Lgs. n. 159/2011 e D. Lgs. 218/2012).
- Antiriciclaggio e tracciabilità dei flussi finanziari (Testo Unico delle Leggi di Pubblica Sicurezza, D.Lgs. n. 231/2007 e D.Lgs. del 25 maggio 2017 n. 90, Articolo 3 della Legge 13 agosto 2010, n. 136 e successive modificazioni ed integrazioni).
- Conto giudiziale degli agenti contabili per la Corte dei Conti.
- Tutela della salute pubblica (D. Lgs. n. 158/2012 noto come "Decreto Balduzzi" - D.Lgs. n. 87/2018 noto come "Decreto Dignità"), con misure volte a contrastare, prevenire e contenere la dipendenza da gioco d'azzardo, tra cui la previsione, tra i livelli essenziali di assistenza (L.E.A.), di prestazioni di prevenzione, cura e riabilitazione rivolte alle persone affette da DGA; apposite misure a tutela dei minori, il divieto di pubblicità sul gioco, l'obbligo di specifiche formule di avvertimento riguardanti il divieto di gioco per i minori ed i rischi per la salute connessi alla dipendenza dal gioco.
- Trattamento dei dati personali (Regolamento UE n. 679/2016 e D.Lgs. n. 196/2003), misure volte ad assicurare il corretto trattamento dei dati e il rispetto della privacy.

## Nell'ambito degli obblighi previsti dalla normativa in materia di antiriciclaggio e di lotta al finanziamento del terrorismo (D.Lgs. n. 231/2007 e successive modificazioni), ciascun Concessionario definisce specifiche procedure volte a garantire la compliance normativa e l'efficacia dell'azione, come ad esempio:

- L'identificazione e l'adeguata verifica della clientela.
- La registrazione e la conservazione dei dati e della documentazione a supporto.
- Il monitoraggio del rispetto delle procedure;
- Il monitoraggio costante dei presidi definiti per l'individuazione di operazioni ritenute sospette.
- La continua attività di sensibilizzazione delle reti distributive rispetto ai temi dell'antiriciclaggio e della lotta al finanziamento del terrorismo.
- La formazione e l'aggiornamento continuo della propria filiera distributiva e di contatto con i consumatori.

**I Concessionari verificano che le procedure aziendali e dei partner commerciali attivi nelle reti di vendita siano coerenti con l'obiettivo di prevenire e contrastare la violazione di norme in materia di riciclaggio e di finanziamento del terrorismo e gestiscono il processo di individuazione, di valutazione e di segnalazione delle operazioni sospette all' UIF (Unità di Informazione Finanziaria).**



# LA TUTELA E IL RISPETTO DEI CONSUMATORI

La sostenibilità è un principio essenziale per garantire una crescita equilibrata e duratura in tutti i settori industriali, poiché consente di coniugare lo sviluppo economico con il benessere sociale.

Tra gli obiettivi principali dello sviluppo sostenibile nel settore dei Giochi Pubblici vi sono la protezione e la sicurezza dei consumatori, realizzate attraverso politiche di gioco responsabile mirate alla salvaguardia della salute pubblica, con iniziative volte alla prevenzione e al contrasto delle problematiche legate al gioco.

La principale forma di tutela dei consumatori va individuata nell'esistenza stessa di un'offerta regolata e controllata dallo Stato, affidata a soggetti selezionati tramite gare pubbliche e supportata da filiere competenti, sempre più formate e qualificate, mentre il presidio efficace del territorio è fondamentale per assicurare una protezione adeguata ai consumatori.

La disponibilità di prodotti sottoposti a verifiche statali e la presenza di una rete ben strutturata di punti di gioco generalisti, che offrono servizi sotto il controllo del monopolio statale, garantiscono sicurezza e tutela ai giocatori.

## I Programmi di Gioco Responsabile dei Concessionari

**Il gioco responsabile** è un concetto fondamentale per garantire che l'esperienza di gioco sia sana, divertente e priva di rischi. La consapevolezza rappresenta il primo passo per avvicinarsi al gioco in modo informato e responsabile.

**Tutti i concessionari adottano programmi per il gioco responsabile.**

## 1

### Protezione dei Minori

#### Controllo dell'Identità dei Giocatori:

Dal **1° gennaio 2020**, è stato introdotto l'obbligo dell'utilizzo della **Tessera Sanitaria** nelle **VLT** (Videolottery). La misura tuttavia (oltre ad essere prevista in apparecchi posti in luoghi nei quali non è già consentito l'accesso ai minori) non garantisce la corretta identificazione degli avventori (e conseguentemente della loro età anagrafica) non essendo un valido documento di riconoscimento. Altre misure includono:

- Informazione agli esercenti e al pubblico sul divieto di ingresso ai minori di 18 anni.
- Diffusione di materiali informativi nelle zone immediatamente antistanti l'ingresso delle sale gioco.
- Affissione del bollino "Vietato ai minori di anni 18" sulla comunicazione di ciascun prodotto, sul materiale informativo relativo al gioco legale e responsabile, e sui materiali informativi relativi ai giochi AWP e VLT.

#### Divieto di Pubblicità del Gioco con vincita in denaro:

Nel **2018**, l'**Autorità garante per le Comunicazioni (AgCom)** ha pubblicato linee guida per l'attuazione di un decreto-legge che vieta la pubblicità, sponsorizzazioni e altre forme di comunicazione promozionale relative a giochi o scommesse con vincite in denaro. Questo divieto mira a proteggere i minori dall'esposizione a messaggi pubblicitari che potrebbero incoraggiare il gioco d'azzardo.

Garantire un ambiente sicuro e protetto, in cui il gioco rimanga un'attività riservata esclusivamente agli adulti, è una priorità assoluta per il settore. La promozione della consapevolezza e l'applicazione di misure rigorose di tutela dei minori richiedono un impegno congiunto da parte di istituzioni, operatori e famiglie, affinché vengano rispettate le normative e prevenuti eventuali rischi.

## 2

### Servizi di Terapia

Nel settore dei Giochi Pubblici, le aziende promuovono servizi di terapia per le persone affette da disturbo da gioco. Questi servizi offrono percorsi di cura gratuiti sia in presenza che online, grazie

all'intervento di psicoterapeuti esperti. Nel dettaglio offrono:

#### **Percorso di Cura Individuale:**

La terapia personalizzata aiuta le persone ad affrontare il gioco eccessivo. Gli esperti forniscono supporto individuale e strategie per gestire la dipendenza.

#### **Gruppi di Aiuto:**

Partecipando a sessioni online o in presenza con altre persone che condividono lo stesso problema, i giocatori affetti da patologia possono ricevere supporto reciproco. Questi gruppi offrono un ambiente in cui condividere esperienze e strategie per affrontare la dipendenza.

#### **Supporto per Familiari e Amici:**

I familiari e gli amici delle persone coinvolte nel gioco problematico possono ricevere risposte ai loro dubbi comportamentali. Questo supporto è importante per comprendere meglio la situazione e per offrire aiuto alle persone coinvolte.

## 3

### **Test di Autovalutazione:**

Distribuiti sia nei canali a distanza che nei punti vendita, i **test di autovalutazione** consentono ai giocatori di riflettere sulla propria esperienza di gioco. Questi test valutano autonomamente se il loro stile di gioco può essere considerato problematico secondo gli standard scientifici internazionali. È fondamentale sottolineare che solo uno psicoterapeuta può effettuare una diagnosi certificata dello stato di dipendenza patologica; pertanto queste iniziative degli operatori sono collocate nelle attività di informazione e sensibilizzazione degli utenti.

Promuovere la consapevolezza e mettere a disposizione risorse per affrontare la dipendenza è essenziale per garantire un gioco sano e responsabile. La collaborazione tra operatori, terapeuti e familiari è cruciale per raggiungere questo obiettivo.

## 4

### **Informazione**

Le società titolari di una concessione per i Giochi Pubblici implementano una serie di iniziative, conformi ai requisiti del Decreto-legge 13 settembre 2012, n. 158 (noto anche come Decreto "Balduzzi"), nonché alle specifiche convenzioni di concessione. L'informazione rappresenta uno strumento essenziale per prevenire comportamenti problematici e favorire un approccio consapevole e responsabile. Ecco alcune delle principali azioni intraprese dai concessionari:

#### **Adesivi sugli apparecchi AWP e Targhe VLT:**

Ciascun concessionario produce e distribuisce adesivi contenenti messaggi di avvertimento, conformi al Decreto Balduzzi. Questi adesivi vengono collocati sugli apparecchi da gioco per

sensibilizzare i giocatori sui rischi associati alla dipendenza da gioco patologico.

#### **Messaggi di divieto di gioco ai minori e informativi:**

Su tutto il materiale prodotto, inclusi manifesti e pubblicità, oltre ad essere apposto il messaggio di divieto di gioco ai minori, viene fornito un messaggio informativo sul gioco legale e responsabile. Questo aiuta a distinguere chiaramente l'offerta regolamentata da quella illegale.

#### **Materiale informativo ed espositori:**

I concessionari producono e distribuiscono materiale informativo sugli aspetti del gioco responsabile, compresi i sintomi e le conseguenze del Disturbo da Gioco d'Azzardo Patologico (D.G.A.). Questo materiale fornisce punti di contatto.

#### **Distribuzione negli esercizi pubblici:**

Nei luoghi in cui sono installati gli apparecchi da intrattenimento, i concessionari distribuiscono materiale informativo.

#### **Assistenza al giocatore problematico:**

Materiali informativi nelle sale e nei punti di gioco, curati da ASL, enti scientifici e strutture socio-assistenziali, con l'obiettivo di prevenire gli eccessi e le derive patologiche del gioco ed indirizzare ai supporti professionali adeguati.

Un gioco responsabile si basa sulla consapevolezza e sull'accesso a informazioni chiare e approfondite. Garantire ai giocatori una conoscenza adeguata delle regole, dei rischi e delle pratiche di tutela è fondamentale per promuovere un'esperienza di gioco sicura e equilibrata.

## 5

### **Comunicazione Sociale**

I **Concessionari** impegnati nel settore del gioco adottano diverse iniziative per promuovere il **gioco responsabile** e sensibilizzare il pubblico. Di seguito, alcune di queste strategie:

#### **Sezione "Gioco Responsabile" sui Siti Aziendali:**

All'interno dei siti web aziendali, i Concessionari dedicano una sezione specifica al **gioco responsabile**. Qui i visitatori possono trovare risorse, linee guida e informazioni sulle pratiche di gioco consapevole.

#### **Numeri Verdi e Canali di Supporto:**

I Concessionari diffondono numeri verdi, indirizzi e-mail e canali social di terze parti che offrono supporto alle persone affette da **Disturbo da Gioco d'Azzardo Patologico (DGA)**. Questi canali forniscono assistenza e orientamento.

#### **Comunicazione sui Canali Social:**

Le aziende sfruttano i canali social come **LinkedIn, Instagram, X e Facebook** non solo per promuovere le proprie iniziative, ma anche per sensibilizzare sul gioco responsabile. Attraverso contenuti informativi e consigli utili, i concessionari contribuiscono a diffondere una cultura di gioco sana, in cui il vero protagonista sia il divertimento.

# 6

## Partecipazione a Indagini e Progetti di ricerca

Nel corso degli anni, i Concessionari hanno collaborato con le proprie filiere per condurre indagini approfondite e raccogliere dati significativi. Queste informazioni contribuiscono a definire un quadro regolamentato per l'offerta di prodotti di gioco, garantendo trasparenza e sicurezza. Parallelamente, partecipano attivamente a progetti dedicati al **gioco responsabile** in collaborazione con l'**Agenzia delle Dogane e dei Monopoli**.

Grazie ai progressi tecnologici e all'Intelligenza Artificiale (IA), la player protection ha raggiunto livelli sempre più avanzati. Oggi, queste innovazioni vengono impiegate anche per valutare i rischi con maggiore precisione e identificare tempestivamente giocatori problematici. Questi sviluppi sono il risultato di ricerche e analisi condotte dai Concessionari in collaborazione con esperti del settore, volte a migliorare le strategie di protezione del giocatore. (Le ultime ricerche condotte dai Concessionari aderenti ad ACADI sono consultabili nel capitolo "L'Impegno per l'Agenda ONU 2030").

Investire nella ricerca e nella diffusione della conoscenza è essenziale per migliorare continuamente le politiche e le pratiche nel settore del gioco. Una collaborazione efficace tra operatori, ricercatori e istituzioni è cruciale per raggiungere questi obiettivi e garantire un ambiente di gioco più sicuro e responsabile.

# 7

## Autoesclusione dal gioco

Il **Registro Unico degli Autoesclusi (RUA)** è stato istituito nel 2019 nell'ambito delle linee guida per la regolamentazione del gioco a distanza. Questo registro gestisce le richieste di autoesclusione dal gioco a distanza e si applica a tutti i luoghi virtuali di gioco all'interno della rete regolamentata.

Attualmente, si sta discutendo l'ampliamento del registro per includere anche il gioco fisico, oltre a quello online. L'obiettivo è creare un sistema unificato che permetta ai giocatori di autoescludersi da tutte le forme di gioco, garantendo una tutela più efficace (Registro Unico degli Esclusi - R.U.E.). Vi sono studi scientifico-universitari che concludono per l'attuabilità del programma di esclusione anche sugli apparecchi approfondendo le relative specifiche tecnologiche come quelle relative alla tutela della privacy. Ad esempio la ricerca di nuove strategie per l'autoesclusione di giocatori problematici nel settore del gioco pubblico in Italia, non solo per quanto riguarda l'online ma anche relativamente alla rete fisica, attraverso l'applicazione di moderne soluzioni tecnologiche è stato l'obiettivo della seconda fase della ricerca presentata nel luglio 2024 dal Dipartimento di

Scienze Cliniche e Medicina Traslazionale dell'Università di Tor Vergata.

### Richiesta di Autoesclusione:

I giocatori possono richiedere l'inibizione dal gioco a distanza per un periodo specifico (30, 60 o 90 giorni) o a tempo indeterminato. L'autoesclusione è personale e impedisce:

- Il gioco, utilizzando i propri conti di gioco aperti con qualsiasi concessionario autorizzato al gioco a distanza.
- L'apertura di nuovi conti di gioco a distanza.

### Procedura di Attivazione o Revoca:

Se il giocatore dispone di SPID (Sistema Pubblico di Identità Digitale) può accedere al portale ADM tramite le proprie credenziali e richiedere l'attivazione o la revoca dell'autoesclusione. Se non si dispone di SPID, è possibile inviare una richiesta di revoca al concessionario presso il quale è stata effettuata l'autoesclusione o a qualsiasi altro concessionario con cui si ha un conto di gioco. La richiesta deve includere tutti i dati identificativi necessari, come nome, cognome, codice fiscale e una copia di un documento di identità valido.

### Trasversalità dell'Autoesclusione:

L'autoesclusione vale per tutti i concessionari, indipendentemente da chi offre il gioco. Non va confusa con la sospensione del conto di gioco aperto con un solo concessionario, che è uno strumento diverso utilizzato per altre finalità.

**Dati Statistici:** Nel 2024, circa 188.000 persone sono state iscritte nel RUA, dimostrando l'importanza di questa iniziativa per promuovere il gioco responsabile e la concreta opportunità della sua progressiva implementazione anche per i punti vendita di tutte le forme di gioco regolamentato.

Per garantire il rispetto del divieto di gioco ai minori, le AWP, Amusement With Prizes remoto, apparecchi di nuova generazione, possono implementare tecnologie avanzate di identificazione dell'età del giocatore.

Occorre realizzare sistemi che uniscano facilità d'uso con efficacia del "filtro" di attivazione dell'apparecchio, particolarmente pensando agli ambienti d'uso a libero accesso (bar, tabaccherie), potendo anticipare il filtro di accesso nelle aree di ingresso delle sale specializzate (nei quali la normativa generale in materia vieta l'accesso stesso dei minori).

Tali strumenti possono operare digitalmente: tra essi possono realizzarsi tessere di attivazione rilasciate dagli esercenti (previa verifica visiva o documentale della maggiore età), applicazioni personali con QR Code (che presuppongono la preventiva self-registration del giocatore e l'assenza di autoesclusione, quando implementata).

Il prodotto SAFE, Secure - Accountable - Fair - Electronic, è un sistema tecnologico sviluppato per le AWP concepito per rendere il gioco pubblico più sicuro, tracciabile e responsabile, nel rispetto delle normative italiane e delle direttive dell'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli (ADM).



## Formazione

La **formazione degli operatori di filiera** è fondamentale per promuovere la prevenzione e garantire che i consumatori siano informati sui rischi legati al gioco. Questo processo coinvolge sia il personale delle strutture che gestiscono le concessioni, sia gli operatori dei punti vendita, affinché possano contribuire attivamente alla tutela dei giocatori. Ecco alcune considerazioni:

### Formazione degli operatori:

Numerose disposizioni regionali prevedono, seppure in forme, modalità e destinatari differenti e senza un coordinamento a livello nazionale, una formazione per gli operatori sui temi della individuazione di fenomeni di dipendenza e sulla comunicazione verso i consumatori a rischio e patologici.

### Piattaforme di Formazione a Distanza:

Molti concessionari hanno attivato piattaforme tecnologiche di formazione a distanza e sistemi di valutazione delle competenze per i propri dipendenti e per gli esercenti che hanno contatto con il pubblico. Questi strumenti permettono di monitorare l'efficacia della sensibilizzazione degli operatori sulle problematiche legate al consumo compulsivo, fornendo loro le conoscenze necessarie per informare i giocatori sulle soluzioni disponibili e sulla prevenzione dei comportamenti a rischio.

### Corsi di Gioco Responsabile:

I Concessionari organizzano corsi di **gioco responsabile** (in modalità E-Learning o in presenza, a seconda delle esigenze organizzative e della possibilità di maggiore coinvolgimento dei destinatari). Questi corsi sono dedicati ai dipendenti delle aziende titolari delle concessioni e agli operatori delle filiere che operano come imprenditori autonomi, partner dei concessionari. L'obiettivo è massimizzare la tutela di tutti i clienti, soprattutto delle fasce più vulnerabili.

### Profilo Comportamentale:

Grazie alle indicazioni fornite nei corsi gli operatori di sala possono identificare i segnali di un giocatore problematico, riconoscendo comportamenti a rischio. Questo permette agli operatori presenti nei luoghi di gioco di intervenire in modo efficace rafforzando il sistema di prevenzione.

La formazione degli operatori è fondamentale per garantire un approccio consapevole e responsabile al gioco con vincite in denaro. La collaborazione tra i Concessionari, gli operatori di filiera e le istituzioni è cruciale per raggiungere questo obiettivo. È prioritario definire un'unica strategia nazionale di formazione certificata per gli operatori. L'esempio legislativo ed organizzativo deriva dalle soluzioni già in essere per le reti distributive dei tabacchi.

## Certificazione per il Gioco Responsabile

Nel settore dei Giochi Pubblici, alcune aziende hanno adottato **modelli di certificazione volontaria** per promuovere il **gioco responsabile**. Tra questi, spicca la **Certificazione internazionale G4**, sviluppata dalla **Global Gambling Guidance Group (G4)**.

Alcuni dettagli sulla certificazione G4:

### Obiettivo:

La certificazione G4 mira a **elevare gli standard di offerta** nel settore dei Giochi Pubblici attraverso una **certificazione volontaria** per operatori e fornitori di gioco.

### Esperti Internazionali:

La certificazione è stata elaborata da esperti del settore con esperienza maturata in **Australia, Paesi Bassi, Regno Unito e Svezia**. Questi esperti hanno contribuito a definire i **programmi di gioco responsabile** specifici per le diverse organizzazioni coinvolte.

### Contenuti della Certificazione:

La certificazione G4 comprende:

- La stesura di **programmi di gioco responsabile** personalizzati per ciascuna organizzazione.
- L'ideazione e l'erogazione dei contenuti per le **attività di formazione** per il personale.
- La gestione di **linee di assistenza e servizi di consulenza** per i giocatori problematici.
- **Parametri di sicurezza** relativi ai prodotti e ai luoghi in cui gli stessi sono offerti.

La certificazione rappresenta un punto di riferimento culturale ed organizzativo diffuso a livello mondiale per garantire ambienti di gioco sicuri e consumo responsabile. Le aziende che aderiscono a questi standard dimostrano un impegno concreto per la tutela dei giocatori e la prevenzione dei rischi legati al gioco.



# L'offerta di giochi e servizi del settore

L'offerta di prodotti e servizi di gioco regolamentato, secondo il regime concessorio avviato in Italia fin dal 1948, affida l'offerta ad operatori selezionati secondo precise garanzie di idoneità soggettiva, organizzativa, finanziaria.

Nel 2024 le concessioni di giochi pubblici complessivamente attive sono state oltre 500 (al netto delle concessioni delle rivendite del gioco del Lotto e dei suoi nuovi giochi accessori come il 10eLotto), delle quali oltre 400 nei giochi distribuiti nei punti vendita specializzati o generalisti. Alcune concessioni riguardano reti nazionali (collegamento telematico degli apparecchi da gioco, automatizzazione dei giochi numerici a

quota fissa, giochi numerici a totalizzatore nazionale e tutte le concessioni per gioco a distanza, produzione e distribuzione delle lotterie nazionali istantanee o differite), mentre altre (oltre alle ricevitorie del gioco del Lotto e degli altri giochi numerici a quota fissa, richiedibili soltanto dai titolari di rivendite di generi di monopolio) sono rilasciate per punti vendita: i negozi o corner di scommesse e le sale bingo.

I prodotti di gioco regolamentati ed i canali distributivi consentiti nel 2024 sono stati i seguenti:

PRODOTTO	CANALE PUNTI VENDITA GENERALISTI	CANALE SALE SPECIALIZZATE	CANALE ONLINE (A DISTANZA)
Lotto e altri giochi numerici a quota fissa	X		X
Lotterie ad estrazione istantanea ("Gratta e Vinci")	X	X	X
Lotterie ad estrazione differita	X		X
Giochi numerici a totalizzatore nazionale	X	X	X
Bingo		X	X
Scommesse sportive	X	X	X
Scommesse ippiche	X	X	X
Scommesse su eventi virtuali	X	X	X
Betting exchange (scommesse con interazione diretta tra giocatori)			X
Apparecchi da gioco AWP e VLT	X	X	
Giochi di sorte a quota fissa e Skill games			X



	Somme giocate	Somme vinte	Somme spese	Prelievi erariali*
Rete generalista	34,5	24,0	10,5	6,3
Rete specializzata	30,7	25,0	5,8	2,9
A distanza (online)	92,1	87,0	5,1	1,3
	157,4	136,0	21,4	10,5

\* al netto dei prelievi sulle vincite

(dati in miliardi di euro)

Il mercato regolamentato gestito all'interno di concessioni statali ha registrato nel **2024** oltre **157** miliardi di euro di giocate, restituendone **136** in vincite.

La dimensione effettiva del mercato in termini economici è stata pertanto di **21,4** miliardi di euro, dei quali **10,5 (19%)** destinati all'erario in forza dei differenti sistemi di imposizione fiscale sulle attività di gioco (al netto dei diversi prelievi sulle vincite dei giocatori); in confronto al **2023** la raccolta complessiva è aumentata di quasi il **7%**, a fronte di un aumento della spesa di oltre il

**2%**, generando tuttavia una riduzione dei prelievi sui giochi di circa il **4%** in ragione dei differenti modelli fiscali attualmente adottati.

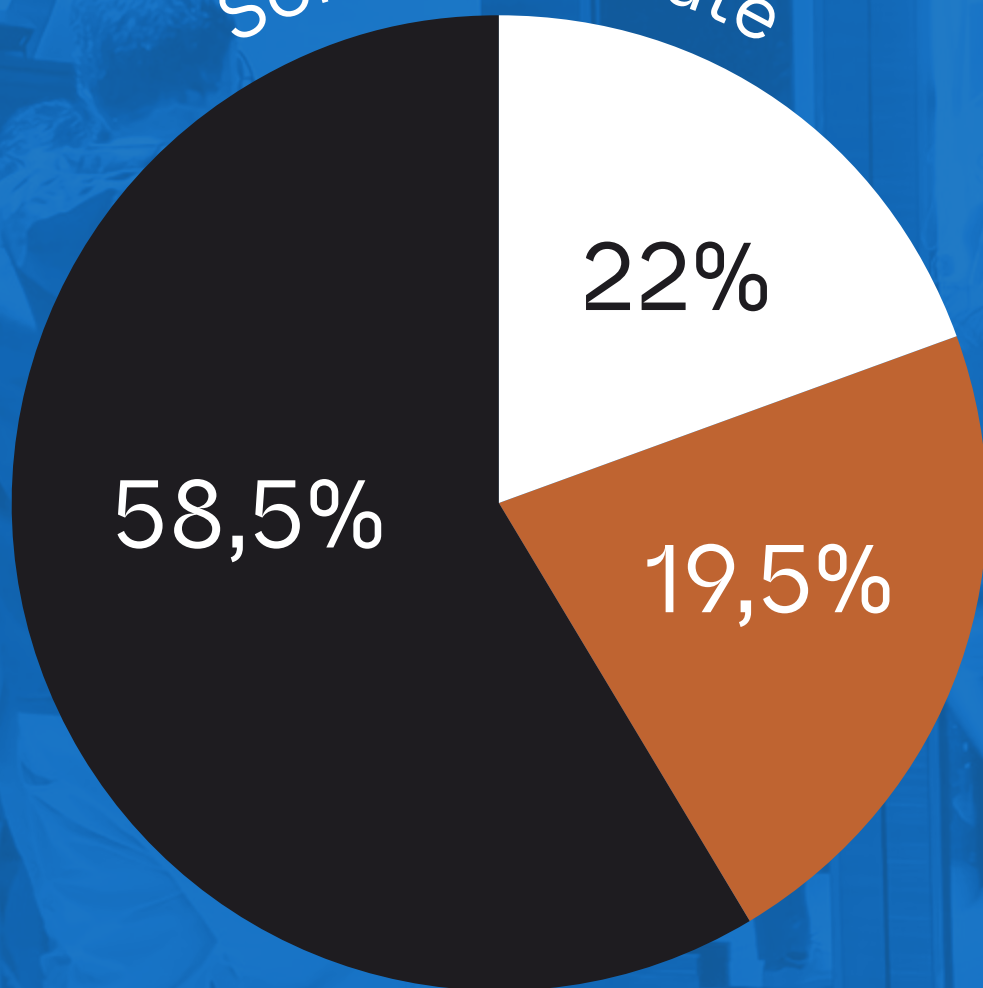
Rispetto ad una spesa del **49,1%**, i prelievi erariali nella Rete generalista sono stati pari al **60%**.

Nell'Online a fronte di una spesa del **23,8%** i prelievi erariali sono stati il **12,4%**.

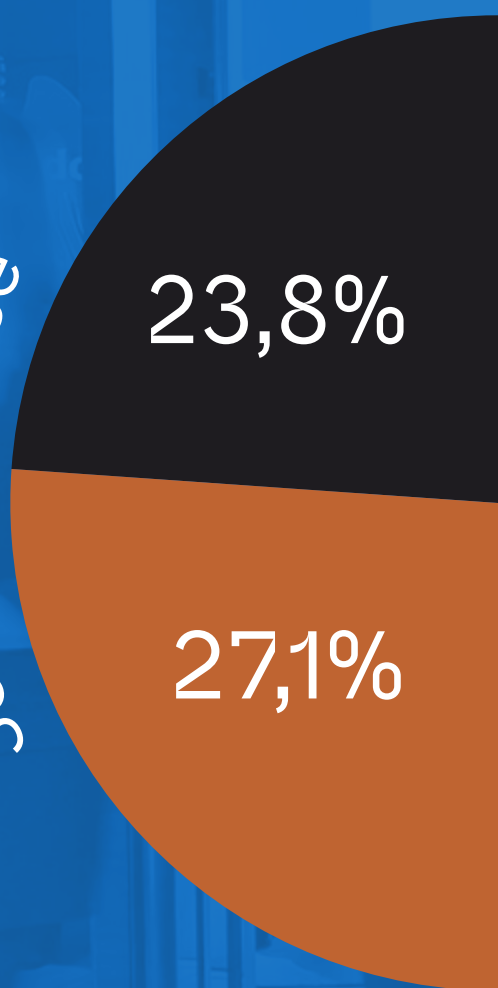
Nelle sale specializzate le somme spese sono state il **27,1%**, le entrate erariali sono state il **27,6%**.



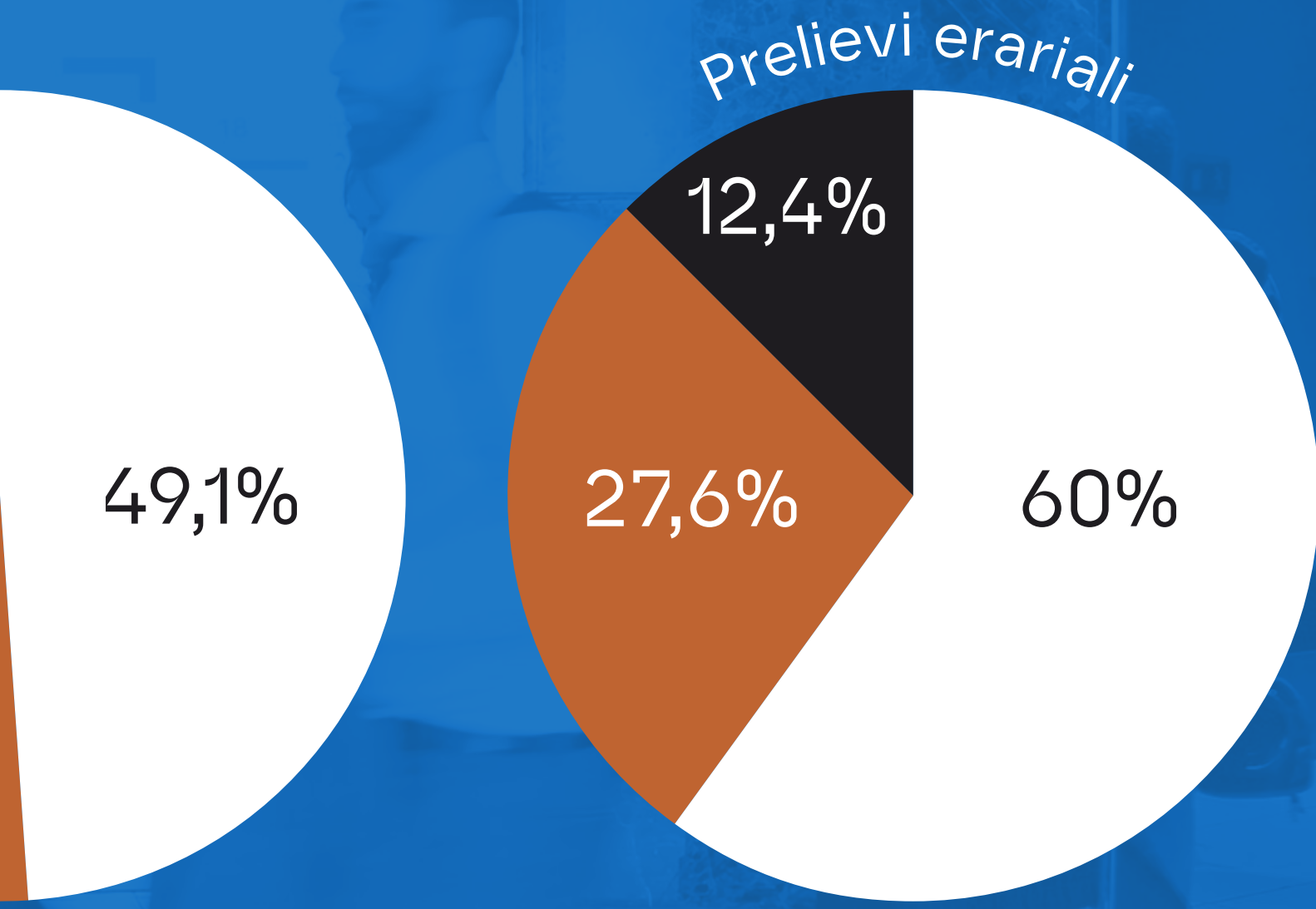
somme giocate



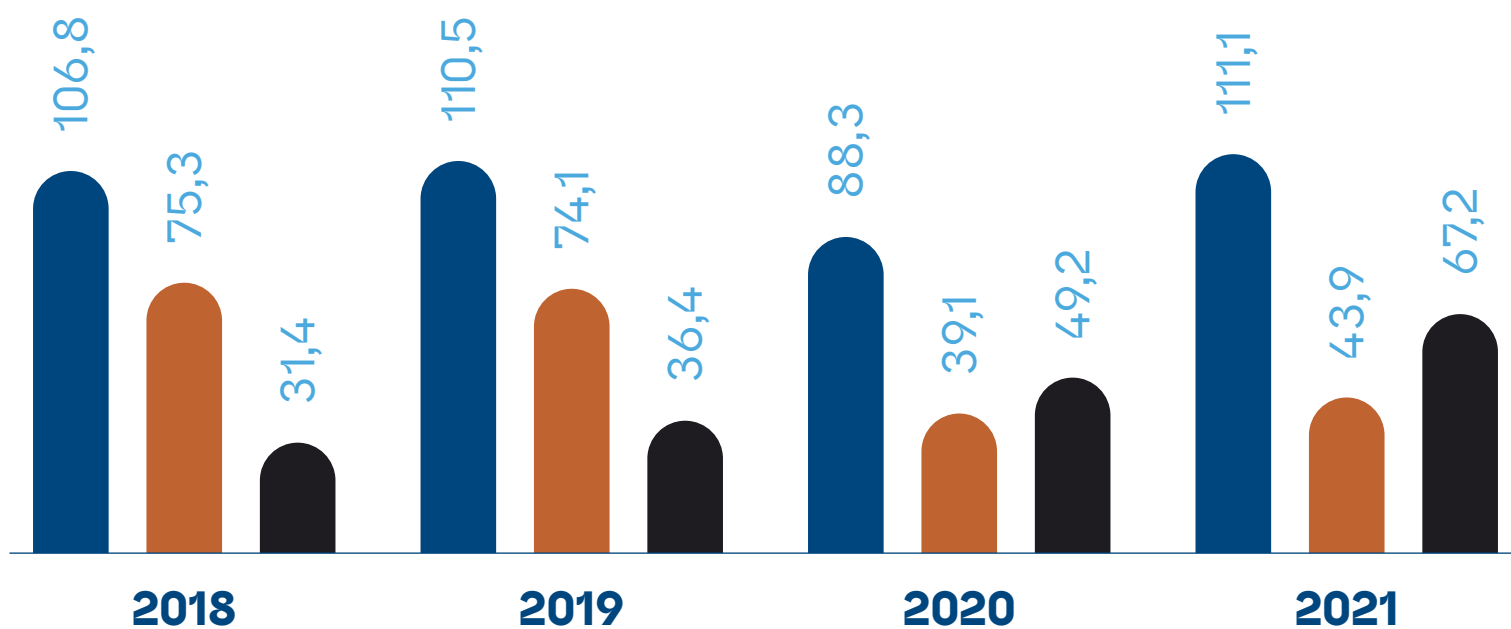
somme spese



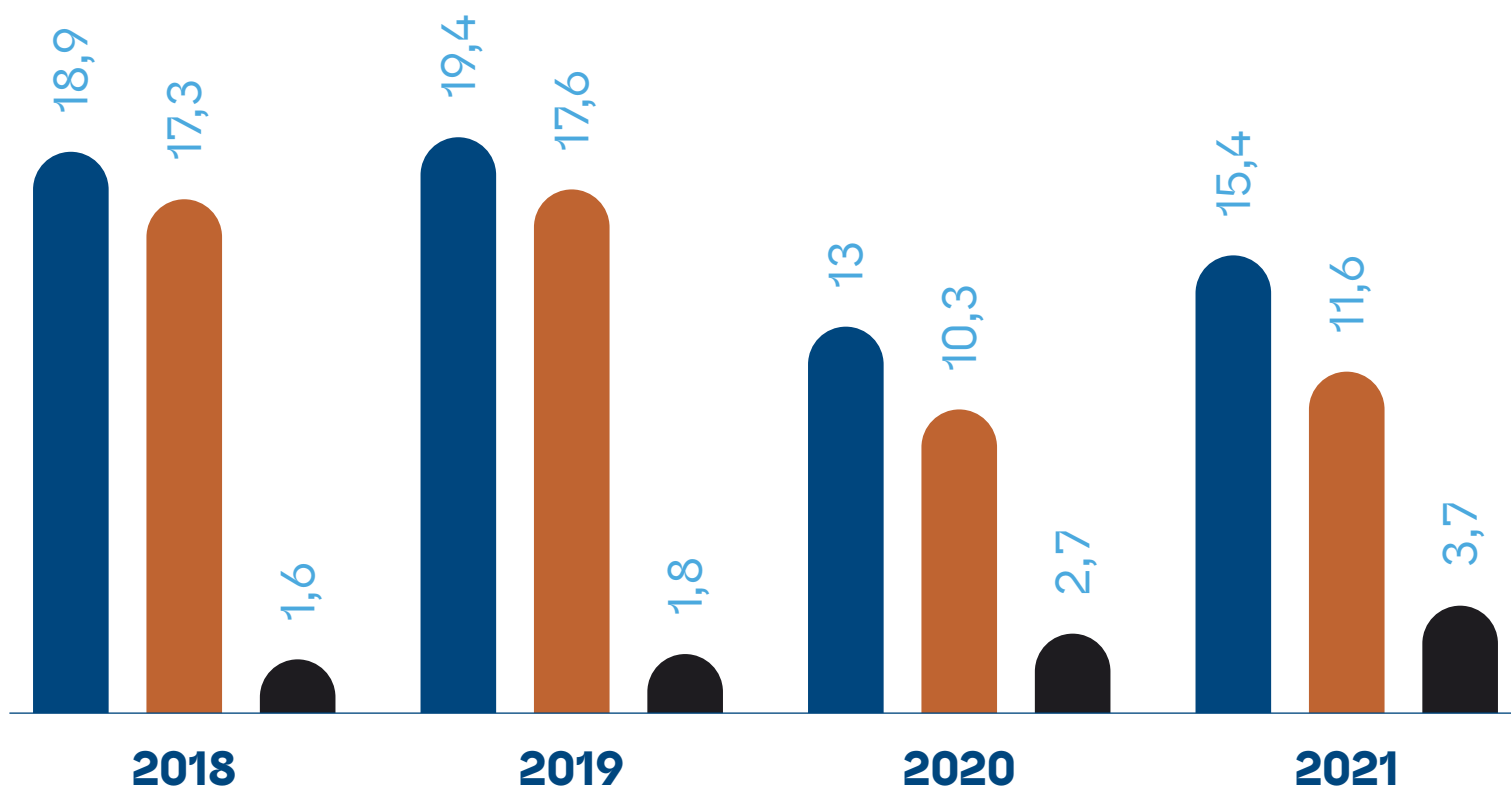
- Rete generalista
- Rete specializzata
- A distanza (online)



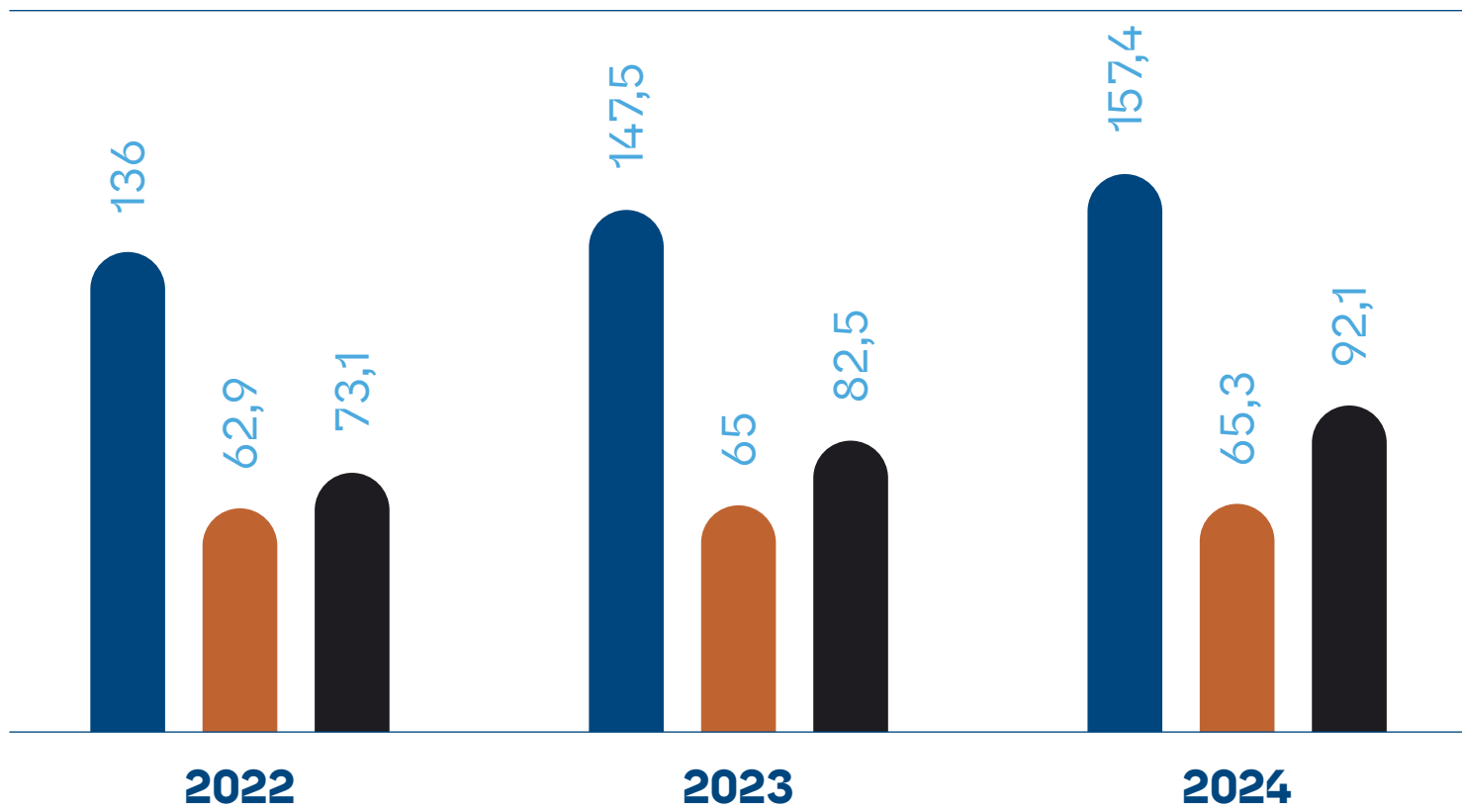
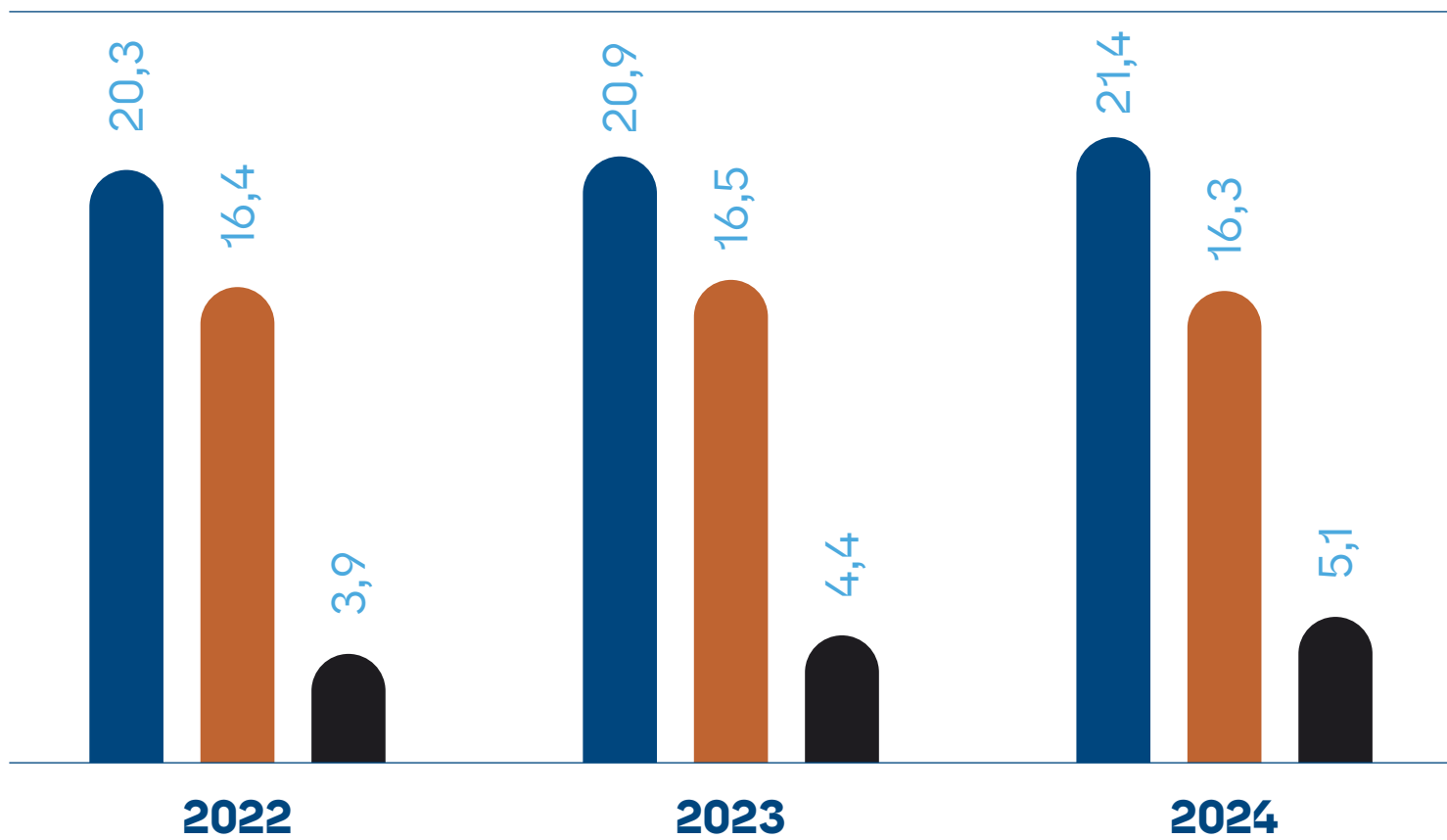
## Somme giocate



## Somme spese

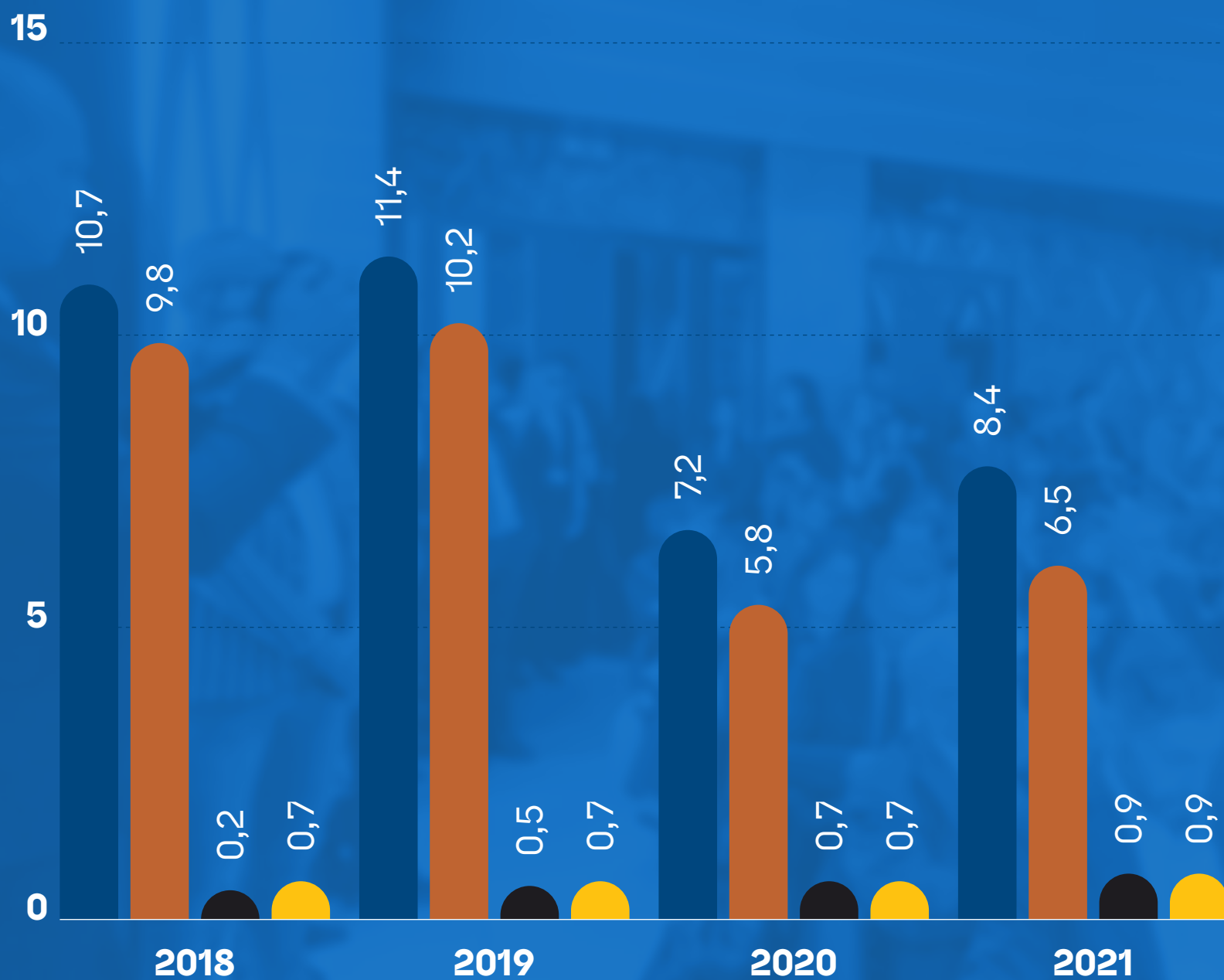


● Totale giochi regolamentati    ● Totale giochi fisici    ● Totale giochi online



(dati in miliardi di euro)

# Gettito erariale



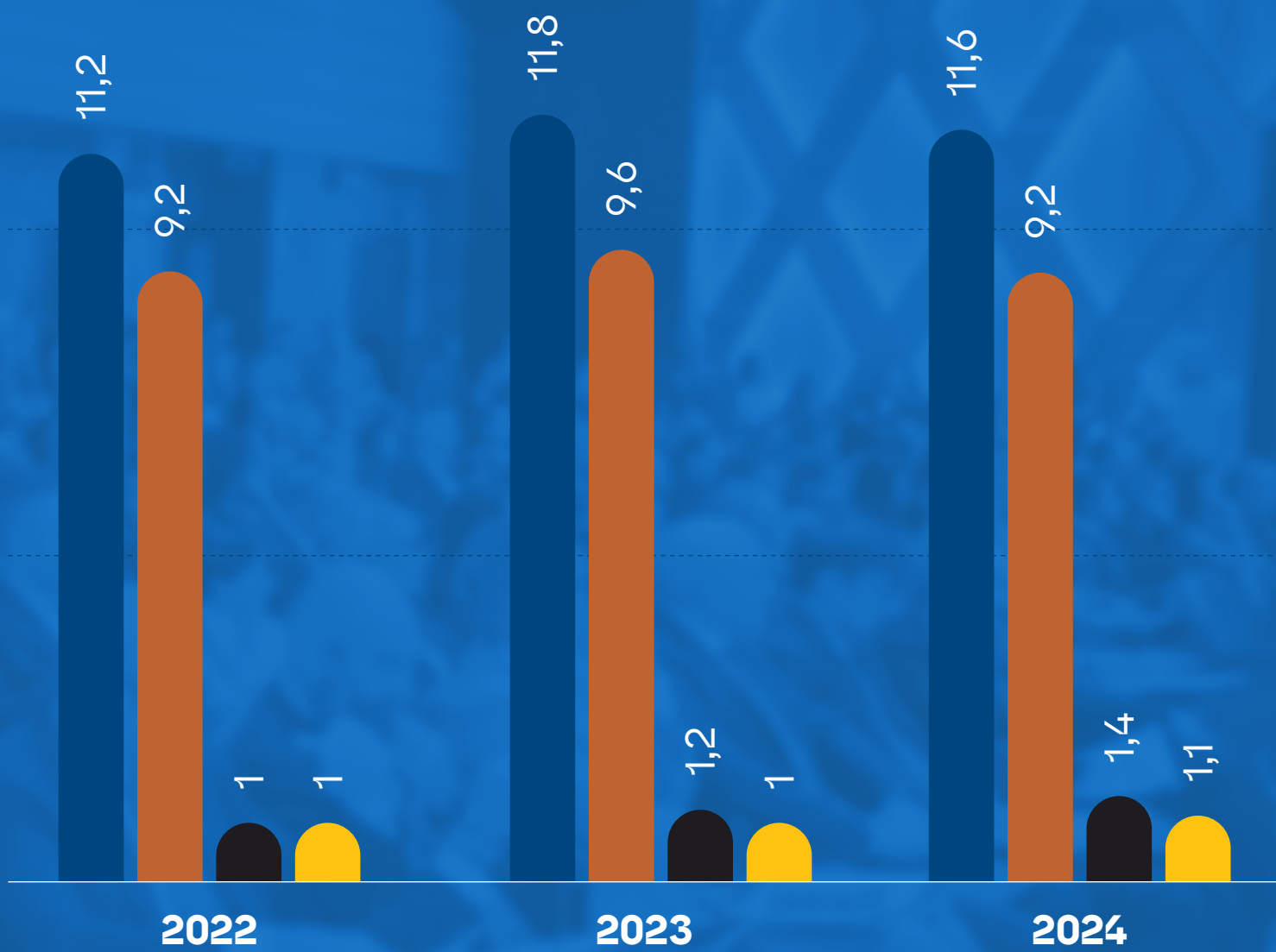
● Totale giochi regolamentati

● Totale entrate da giocate giochi fisici

● Tassazione sulle vincite

● Totale entrate da giocate giochi online





(dati in miliardi di euro)

Dal 2018 al 2024 le somme spese passano 18,9 Mld di euro a 21,4 Mld euro, con un aumento del 13,2%.

Tutto questo nonostante la riduzione della spesa per giochi fisici che arriva a 16,3 Mld di euro dai 17,3 Mld di euro del 2018, più che compensati dall’aumento della spesa per giochi online (da 1,6 mld di euro del 2018 al 5,1 Mld di euro del 2024, +219%).

SOMME GIOCATE (Raccolta di gioco)	2018	2023	Delta 2023-2018	2024	Delta 2024-2023	Delta 2024-2018
Totale giochi regolamentati	106,80	147,50	40,70	157,40	9,90	50,60
Totale giochi fisici	75,30	65,00	-10,30	65,30	0,30	-10,00
Totale giochi online	31,40	82,50	51,10	92,10	9,60	60,70

(dati in miliardi di euro)

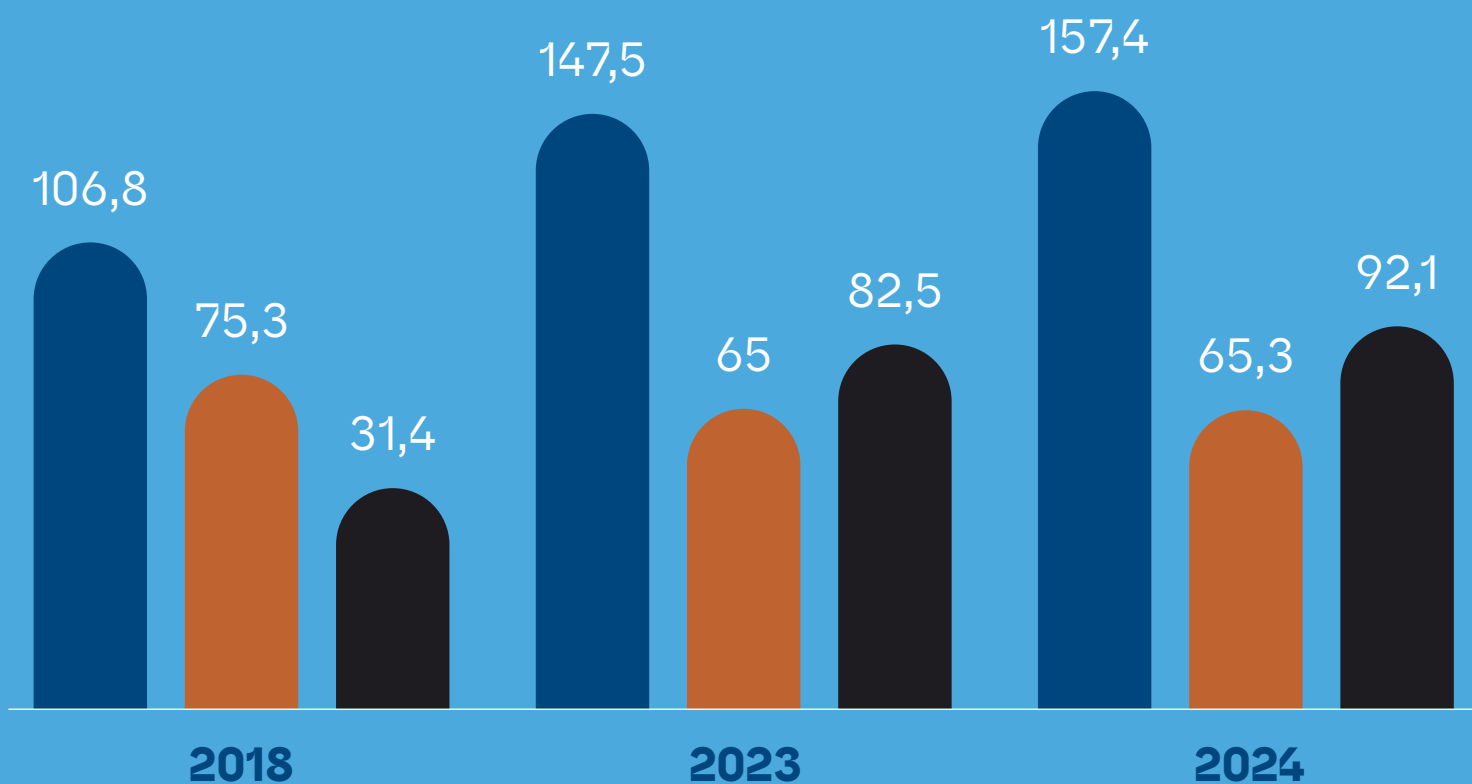
SOMME SPESE (Raccolta - vincite)	2018	2023	Delta 2023-2018	2024	Delta 2024-2023	Delta 2024-2018
Totale giochi regolamentati	18,90	20,90	2,00	21,40	0,50	2,50
Totale giochi fisici	17,30	16,50	-0,80	16,30	-0,20	-1,00
Totale giochi online	1,60	4,40	2,80	5,10	0,70	3,50

(dati in miliardi di euro)

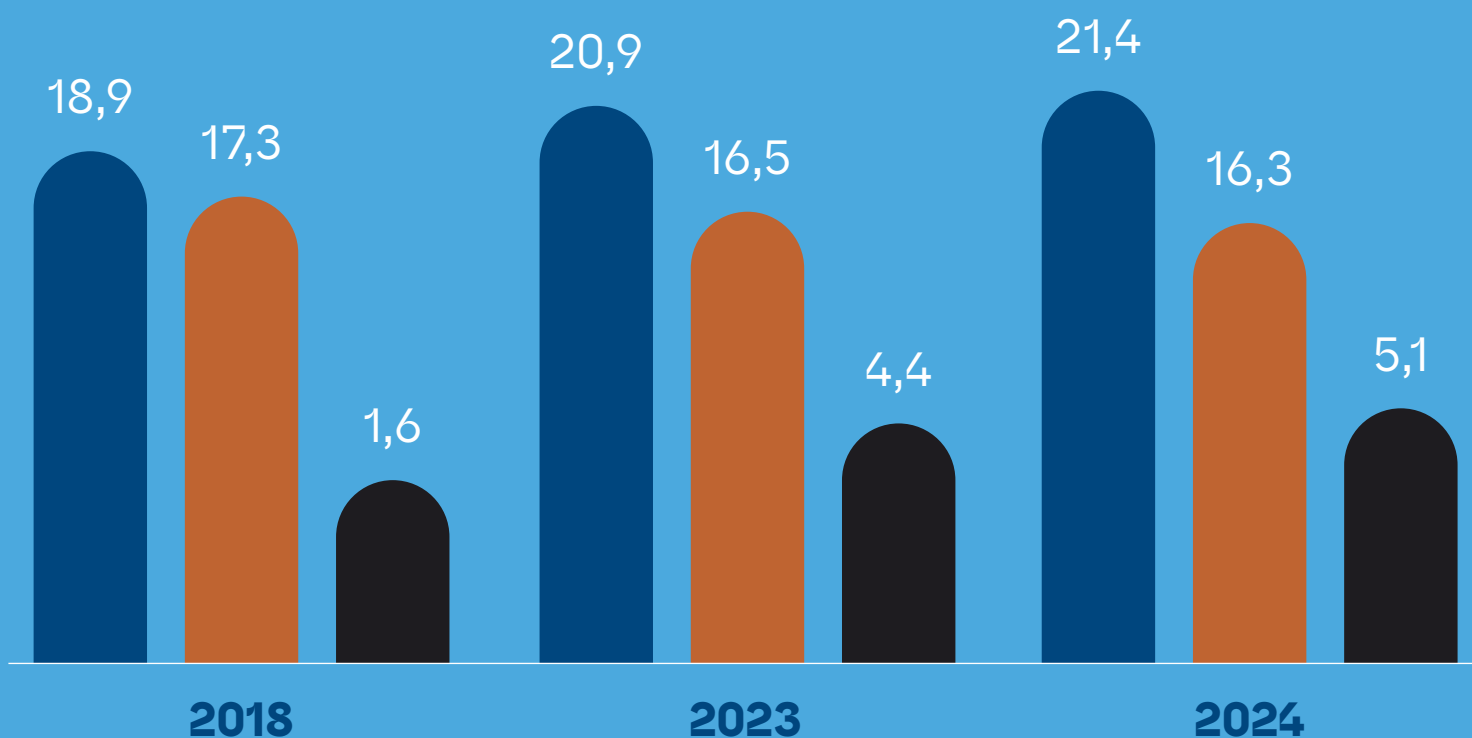
GETTITO ERARIALE	2018	2023	Delta 2023-2018	2024	Delta 2024-2023	Delta 2024-2018
Totale giochi regolamentati	10,70	11,80	1,10	11,60	-0,20	0,90
Totale entrate da giocate giochi fisici	9,80	9,60	-0,20	9,20	-0,40	-0,60
Totale entrate da giocate giochi online	0,20	1,20	1,00	1,40	0,20	1,20
Tassazione sulle vincite	0,70	1,00	0,30	1,10	0,10	0,40

(dati in miliardi di euro)

# Somme giocate



# Somme spese

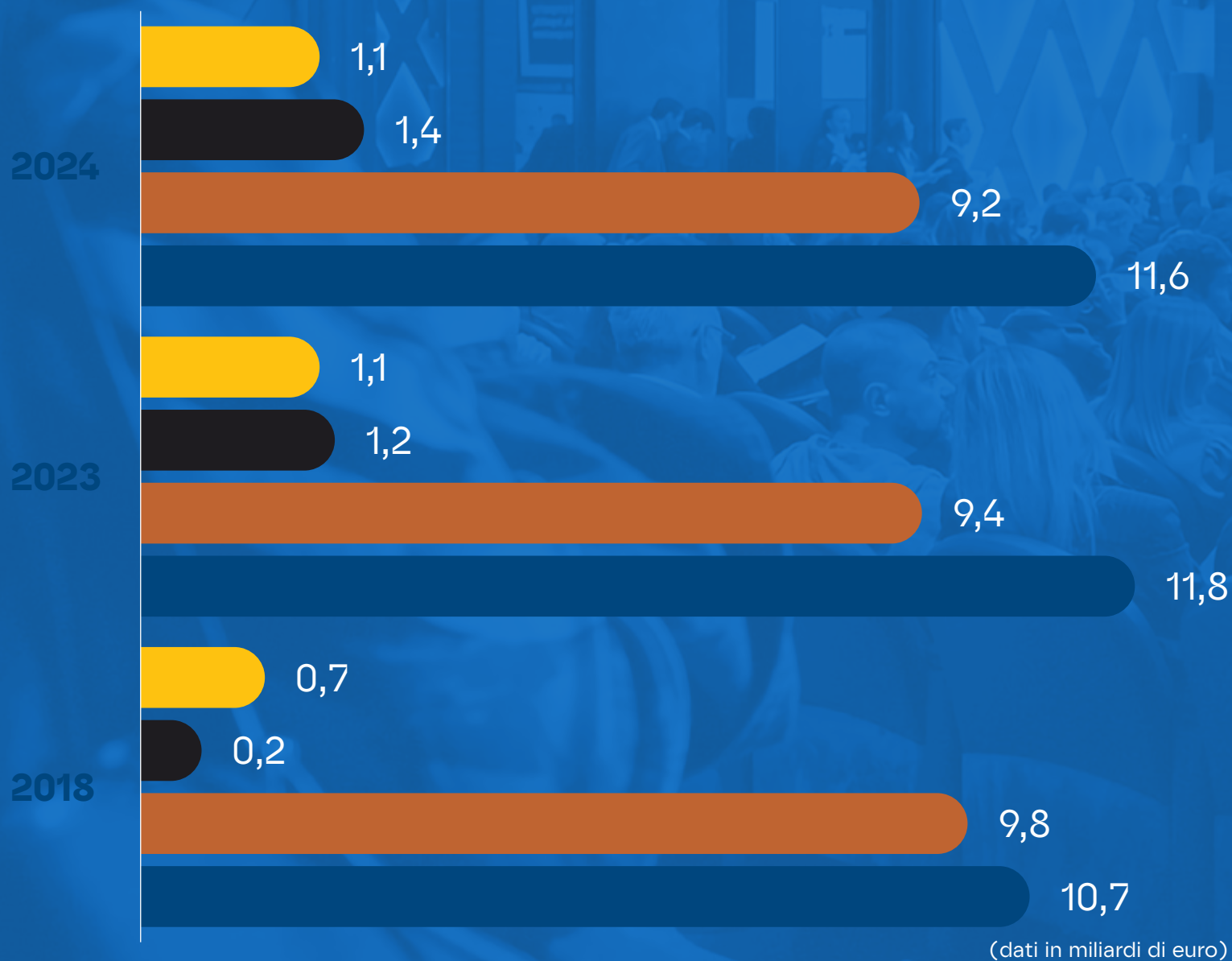


● Totale giochi regolamentati ● Totale giochi fisici ● Totale giochi online

(dati in miliardi di euro)



# Gettito erariale



● Totale giochi regolamentati

● Tassazione sulle vincite

● Totale entrate da giocate giochi fisici

● Totale entrate da giocate giochi online

Dal 2018 al 2024 la Raccolta di gioco aumenta di 50,6 miliardi di euro. La Raccolta dei giochi fisici, per effetto delle varie limitazioni introdotte (distanziometri ecc.), si riduce di 10,0 miliardi di euro, mentre la Raccolta dei giochi online aumenta di 60,7 miliardi di euro, con un incremento del 193%.

Nello stesso periodo di riferimento la somma spesa è in aumento di 2,5 miliardi di euro, a causa della riduzione di 1 miliardo di euro del gioco fisico e dell'aumento di 3,5 milioni di euro del gioco online.

Le entrate erariali nello stesso periodo incrementano di 0,9 miliardi. Quasi l'80% proviene dal gioco fisico, il 12,1% dal gioco online e il 9,5% dalla tassazione sulle vincite.

Il 2024 sul 2023 conferma il trend per cui le somme giocate aumentano dello 0,5% per i giochi fisici e dell'11,6% per i giochi online. Complessivamente l'aumento è del 6,7%.

Le somme spese risultano diminuite dell'1,2% per i giochi fisici e aumentate del 15,9% per l'online; in totale l'aumento è del 2,4%.

Le entrate erariali diminuiscono di circa 200 milioni di euro, per effetto della riduzione del gettito dai giochi fisici non compensata dall'aumento dell'online.

Spesa per servizi di gioco regolamentato, 2024

	Rete generalista	Rete specializzata	A distanza (online)	Totale prodotto
Apparecchi da gioco AWP e VLT	4,1	4,1	-	8,2
Lotterie ad estrazione istantanea ("Gratta e Vinci")	3,1	0,15	0,06	3,3
Giochi di sorte a quota fissa e skill games	-	-	3,0	3,0
Scommesse sportive	0,3	0,67	1,6	2,6
Lotto e altri giochi numerici a quota fissa	2,2	-	0,1	2,3
Giochi numerici a totalizzatore nazionale	0,7	0,05	0,1	0,8
Scommesse su eventi virtuali	0,1	0,3	0,2	0,6
Bingo	-	0,46	0,1	0,6
Scommesse ippiche	0,0	0,1	0,0	0,1
Betting exchange (scommesse con interazione diretta tra giocatori)	-	-	0,0	0,0
Lotterie ad estrazione differita	0,0	-	-	0,0
<b>Totale mercato regolamentato</b>	<b>10,5</b>	<b>5,8</b>	<b>5,1</b>	<b>21,4</b>

(dati in miliardi di euro)

La ripartizione della spesa dei giocatori nel 2024 è stata generata per il 76% nei punti vendita, nei quali, rispettivamente, gli apparecchi da gioco AWP e VLT hanno contribuito per il 38% della spesa totale, i giochi numerici (Lotto, Superenalotto e giochi accessori) e le lotterie differite e istantanee ("Gratta e Vinci") per il 29% e gli altri prodotti di gioco (scommesse e gioco del bingo) per il 9%.

Nel gioco online, i giochi da casinò (slot machines e poker online) hanno generato circa il 14% della spesa totale del mercato regolamentato, le scommesse sportive, ippiche e virtuali oltre l'8,5%, le lotterie ed il bingo online circa l'1%.

# Dati storici 2018-2024 Mercato dei giochi

Somme giocate (Raccolta di gioco)	2018	2019	2020*	2021*	2022	2023	2024
Apparecchi da intrattenimento in esercizi e sale	48,7	46,6	18,9	18,1	33,7	33,7	32,6
Scommesse sportive, ippiche, virtuali in sale e corner	6,5	7,0	3,9	3,4	7,3	8,4	9,1
Lotterie (Lotto, Superenalotto, Gratta e Vinci)	18,6	19,0	15,6	21,7	20,4	21,5	22,1
Gioco del bingo in sala	1,5	1,5	0,7	0,7	1,4	1,4	1,5
<b>Totale giochi fisici</b>	<b>75,3</b>	<b>74,1</b>	<b>39,1</b>	<b>43,9</b>	<b>62,9</b>	<b>65,0</b>	<b>65,3</b>
Giochi da casinò e di abilità online	23,0	26,3	37,5	51,4	57,2	64,5	72,2
Scommesse sportive, ippiche, virtuali e betting exchange online	8,2	9,7	11,2	15,2	15,3	17,3	19,0
Lotterie online	0,2	0,2	0,3	0,4	0,4	0,5	0,6
Bingo online	0,1	0,2	0,2	0,3	0,2	0,3	0,3
<b>Totale giochi online</b>	<b>31,4</b>	<b>36,4</b>	<b>49,2</b>	<b>67,2</b>	<b>73,1</b>	<b>82,5</b>	<b>92,1</b>
<b>Totale giochi regolamentati</b>	<b>106,8</b>	<b>110,5</b>	<b>88,3</b>	<b>111,1</b>	<b>136,0</b>	<b>147,5</b>	<b>157,4</b>

Somme spese (Raccolta - vincite)	2018	2019	2020*	2021*	2022	2023	2024
Apparecchi da intrattenimento in esercizi e sale	10,3	10,4	4,8	4,6	8,6	8,5	8,2
Scommesse sportive, ippiche, virtuali in sale e corner	1,2	1,3	0,8	0,6	1,3	1,4	1,5
Lotterie (Lotto, Superenalotto, Gratta e Vinci)	5,3	5,5	4,5	6,2	6,1	6,1	6,1
Gioco del bingo in sala	0,5	0,4	0,2	0,2	0,4	0,4	0,5
<b>Totale giochi fisici</b>	<b>17,3</b>	<b>17,6</b>	<b>10,3</b>	<b>11,6</b>	<b>16,4</b>	<b>16,5</b>	<b>16,3</b>
Giochi da casinò e di abilità online	0,9	1,0	1,4	2,0	2,2	2,5	3,0
Scommesse sportive, ippiche, virtuali e betting exchange online	0,7	0,8	1,1	1,6	1,5	1,7	1,9
Lotterie online	0,05	0,06	0,08	0,10	0,12	0,16	0,18
Bingo online	0,03	0,04	0,06	0,07	0,06	0,06	0,07
<b>Totale giochi online</b>	<b>1,6</b>	<b>1,8</b>	<b>2,7</b>	<b>3,7</b>	<b>3,9</b>	<b>4,4</b>	<b>5,1</b>
<b>Totale giochi regolamentati</b>	<b>18,9</b>	<b>19,4</b>	<b>13,0</b>	<b>15,4</b>	<b>20,3</b>	<b>20,9</b>	<b>21,4</b>

Entrate erariali**	2018	2019	2020*	2021*	2022	2023	2024
Apparecchi da intrattenimento in esercizi e sale	6,2	6,7	3,2	3,0	5,6	5,5	5,3
Scommesse sportive, ippiche, virtuali in sale e corner	0,4	0,3	0,2	0,1	0,4	0,3	0,3
Lotterie (Lotto, Superenalotto, Gratta e Vinci)	2,8	3,1	2,4	3,3	3,2	3,5	3,4
Gioco del bingo in sala	0,2	0,2	0,1	0,1	0,2	0,2	0,2
<b>Totale entrate da giocate giochi fisici</b>	<b>9,8</b>	<b>10,2</b>	<b>5,8</b>	<b>6,5</b>	<b>9,2</b>	<b>9,4</b>	<b>9,2</b>
Giochi da casinò e di abilità online	0,2	0,3	0,4	0,5	0,5	0,7	0,8
Scommesse sportive, ippiche, virtuali e betting exchange online	0,02	0,2	0,3	0,4	0,4	0,4	0,5
Lotterie online	0,02	0,03	0,04	0,05	0,07	0,09	0,10
Bingo online	0,01	0,01	0,01	0,02	0,02	0,02	0,02
<b>Totale entrate da giocate giochi online</b>	<b>0,2</b>	<b>0,5</b>	<b>0,7</b>	<b>0,9</b>	<b>1,0</b>	<b>1,2</b>	<b>1,4</b>
<b>Tassazione sulle vincite</b>	<b>0,7</b>	<b>0,7</b>	<b>0,7</b>	<b>0,9</b>	<b>1,0</b>	<b>1,1</b>	<b>1,1</b>
<b>Totale giochi regolamentati</b>	<b>10,7</b>	<b>11,4</b>	<b>7,2</b>	<b>8,4</b>	<b>11,2</b>	<b>11,8</b>	<b>11,6</b>

(dati in miliardi di euro)

\* Nel 2020 il Lotto, le Lotterie e gli altri giochi numerici sono stati inibiti alla raccolta per 1,5 mesi mentre gli altri prodotti offerti nei punti vendita (apparecchi da gioco, scommesse, bingo) l'inibizione è stata per complessivi 6 mesi nello stesso 2020; questi ultimi prodotti sono stati nuovamente inibiti alla raccolta per ulteriori 6 mesi nel 2021, raggiungendo un totale di quasi 12 mesi di assenza totale attività di raccolta tra 2020 e 2021.

\*\* Al netto delle entrate da canoni di concessione e dell'incameramento di somme da conti di gioco online non movimentati per 3 anni (c.d. conti dormienti)



## Evoluzione della spesa di gioco e dei margini lordi di filiera, 2018-2024

	2018	2019	2020*	2021*	2022	2023	2024
Spesa nei giochi nei punti vendita	17,3	17,6	10,3	11,6	16,4	16,5	16,3
di cui apparecchi, scommesse e bingo	11,9	12,1	5,8	5,4	10,3	10,4	10,1
di cui giochi numerici e lotterie	5,3	5,5	4,5	6,2	6,1	6,1	6,1
Spesa nei giochi a distanza (online)	1,6	1,8	2,7	3,7	3,9	4,4	5,1
<b>Totale spesa nei giochi regolamentati</b>	<b>18,9</b>	<b>19,4</b>	<b>13,0</b>	<b>15,4</b>	<b>20,3</b>	<b>20,9</b>	<b>21,4</b>

	2018	2019	2020*	2021*	2022	2023	2024
Margini dai punti vendita al netto dei prelievi	7,6	7,0	4,5	5,1	6,4	7,0	7,1
di cui apparecchi, scommesse e bingo	5,1	4,5	2,4	2,2	3,9	4,2	4,4
di cui giochi numerici e lotterie	2,5	2,4	2,1	2,9	2,5	2,7	2,7
Margini dai giochi a distanza (online) al netto dei prelievi	1,4	1,3	2,0	2,8	2,9	3,2	3,7
<b>Totale margini dai giochi regolamentati al netto dei prelievi</b>	<b>9,1</b>	<b>8,3</b>	<b>6,5</b>	<b>7,9</b>	<b>9,3</b>	<b>10,2</b>	<b>10,8</b>

\* Negli anni 2020 e 2021 sono state prescritte ripetute sospensioni e restrizioni delle attività retail per l'emergenza pandemica.

(dati in miliardi di euro)

Analizzando prospetticamente il periodo dal 2018 al 2024 (con la parentesi statisticamente non significativa degli esercizi 2020 e 2021 segnati da prolungate interruzioni della raccolta, in particolare dei punti vendita con apparecchi, scommesse e gioco del bingo), la spesa complessiva in prodotti di gioco regolamentati è cresciuta, di quasi 2,5 miliardi di euro, in ragione di una imponente crescita dei giochi online (+3,5 miliardi di euro), di crescita anche dei giochi numerici e delle lotterie oltre che delle scommesse, a fronte di una costante riduzione, mantenuta dopo la ripresa post pandemica, della spesa in apparecchi per oltre 2 miliardi di euro nel confronto tra i due esercizi.

La crescita della spesa ha generato maggiori margini lordi complessivi per gli operatori (sempre nel confronto del 2024 sul 2018) per circa 1,9 miliardi di euro, sostenuti dai margini dei giochi online (+2,3 miliardi) ed in misura minore da quelli nelle scommesse e nei giochi numerici e lotterie, a fronte di una riduzione di margini dalle attività di apparecchi per circa 1,1 miliardi di euro.

Nel 2024, il 41% per cento dei margini lordi delle filiere sono stati generati dalle attività in concessione di apparecchi, scommesse e gioco del bingo, il 34% dai giochi a distanza online ed il 25% da giochi numerici e lotterie.

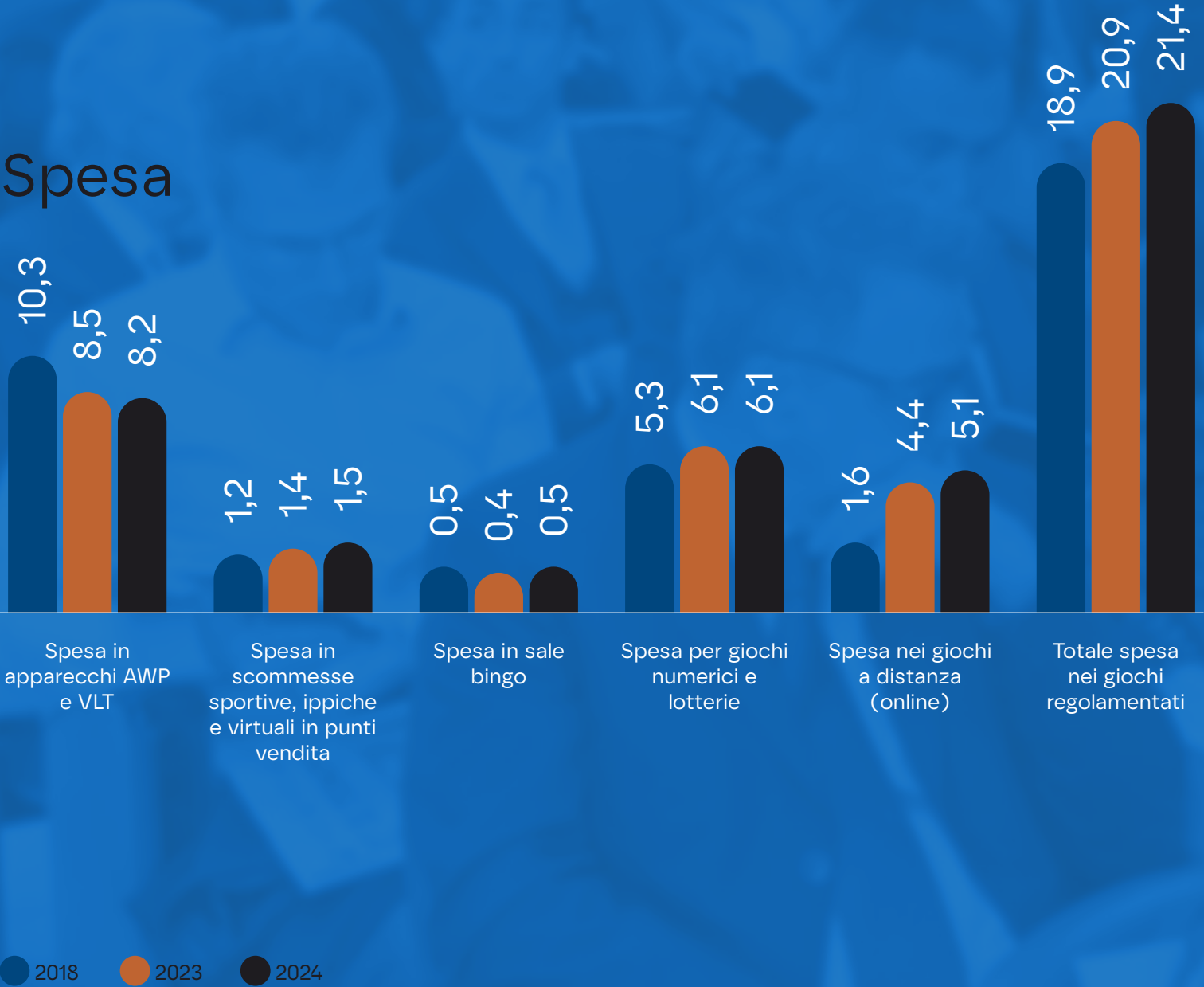


Evoluzione della spesa di gioco e dei margini lordi di filiera, confronto 2018-2023-2024

	2018	2023	2024
Spesa in apparecchi AWP e VLT	10,3	8,5	8,2
Spesa in scommesse sportive, ippiche e virtuali in punti vendita	1,2	1,4	1,5
Spesa in sale bingo	0,5	0,4	0,5
Spesa per giochi numerici e lotterie	5,3	6,1	6,1
Spesa nei giochi a distanza (online)	1,6	4,4	5,1
<b>Totale spesa nei giochi regolamentati</b>	<b>18,9</b>	<b>20,9</b>	<b>21,4</b>

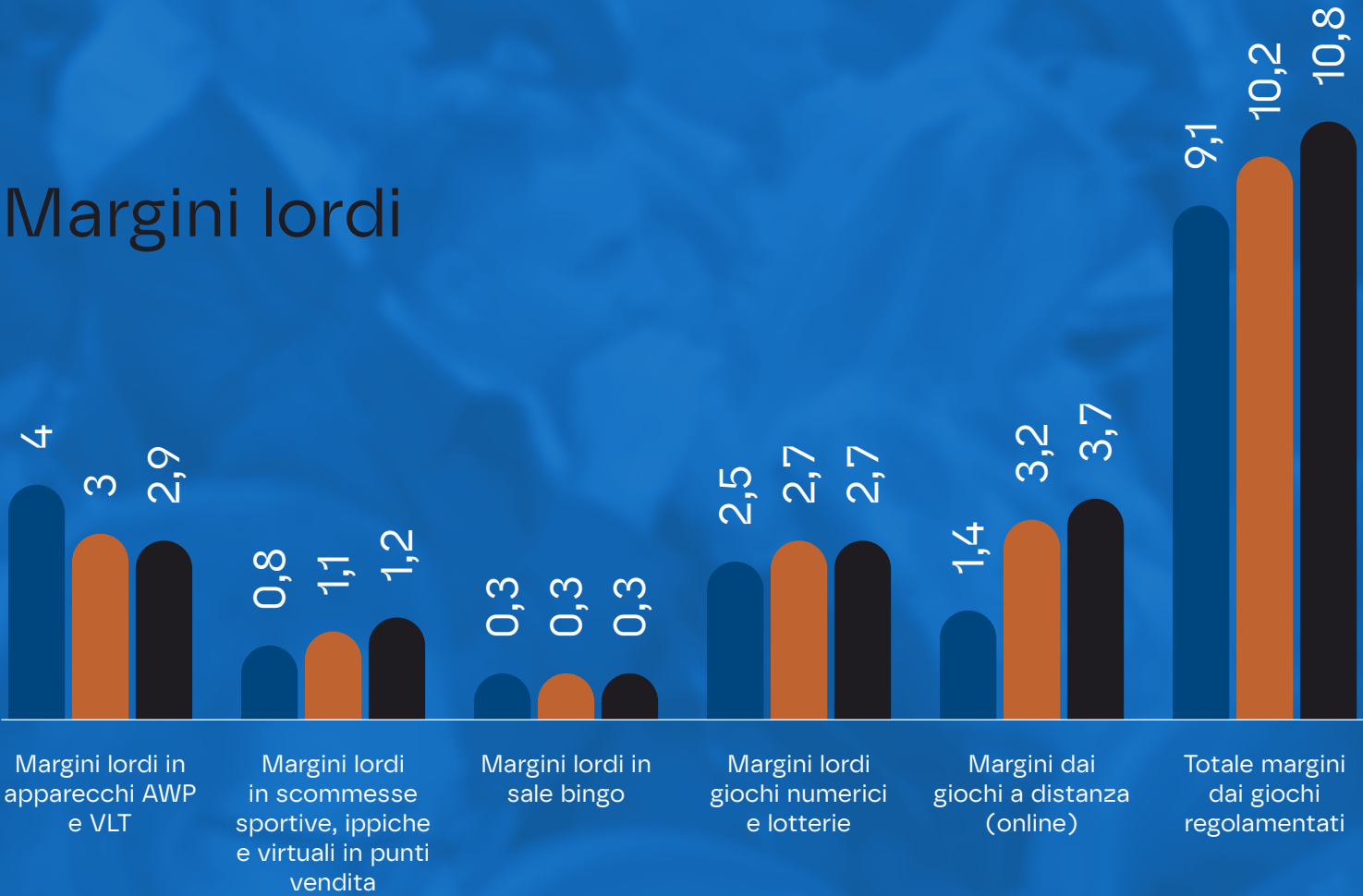
(dati in miliardi di euro)

Nel confronto tra 2018 e 2024 la **Spesa in apparecchi AWP e VLT ha una diminuzione del -20,4% pari a -2,1 miliardi di euro**; la spesa in scommesse sportive, ippiche e virtuali in punti vendita ha un aumento del 25,0% equivalente a 0,3 miliardi di euro; la spesa in sale bingo resta invariata; la spesa per giochi numerici e lotterie ha un incremento del 15,1% pari a 0,8 miliardi; **la spesa nei giochi a distanza (online) aumenta del 218,8% e vale 3,5 miliardi**.  
Il totale della spesa nei giochi regolamentati aumenta del 13,2%, pari a 2,5 miliardi di euro.



	2018	2023	2024
Margini lordi in apparecchi AWP e VLT	4	3	2,9
Margini lordi in scommesse sportive, ippiche e virtuali in punti vendita	0,8	1,1	1,2
Margini lordi in sale bingo	0,3	0,3	0,3
Margini lordi giochi numerici e lotterie	2,5	2,7	2,7
Margini dai giochi a distanza (online)	1,4	3,2	3,7
<b>Totale margini dai giochi regolamentati</b>	<b>9,1</b>	<b>10,2</b>	<b>10,8</b>

(dati in miliardi di euro)



Nel periodo tra il 2018 e il 2024 il margine lordo per le AWP e le VLT diminuisce di 1,1 miliardi di euro, cioè del 27,5%. Per le Sale Bingo restano invariati.

**Le scommesse sportive, ippiche e virtuali in punti vendita aumentano di 400 milioni di euro, +50%.**

**I giochi a distanza (online) hanno un incremento di 2,3 miliardi di euro, pari a +164,3%.**

**Il totale dei margini nei giochi regolamentati aumenta del 18,7%, pari a 1,7 miliardi di euro.**

## Evoluzione della spesa di gioco e dei margini lordi di filiera nel retail gaming, 2018-2024

	2018	2019	2020*	2021*	2022	2023	2024
Spesa in apparecchi AWP e VLT	10,3	10,4	4,8	4,6	8,6	8,5	8,2
Spesa in scommesse sportive, ippiche e virtuali in punti vendita	1,2	1,3	0,8	0,6	1,3	1,4	1,5
Spesa in sale bingo	0,5	0,4	0,2	0,2	0,4	0,4	0,5
<b>Totale Spesa nel Retail Gaming</b>	<b>11,9</b>	<b>12,1</b>	<b>5,8</b>	<b>5,4</b>	<b>10,3</b>	<b>10,4</b>	<b>10,1</b>

	2018	2019	2020*	2021*	2022	2023	2024
Margini lordi in apparecchi AWP e VLT	4,0	3,6	1,6	1,6	3,0	3,0	2,9
Margini lordi in scommesse sportive, ippiche e virtuali in punti vendita	0,8	1,0	0,6	0,5	0,9	1,1	1,2
Margini lordi in sale bingo	0,3	0,3	0,1	0,1	0,3	0,3	0,3
<b>Totale margini del retail gaming al netto dei prelievi</b>	<b>5,1</b>	<b>4,9</b>	<b>2,4</b>	<b>2,2</b>	<b>4,2</b>	<b>4,4</b>	<b>4,4</b>

\* Negli anni 2020 e 2021 sono state prescritte ripetute sospensioni e restrizioni delle attività retail per l'emergenza pandemica. (dati in miliardi di euro)

I servizi di gioco del c.d. retail gaming, offerti tipicamente nei pubblici esercizi e nelle rivendite di monopolio nonché nelle sale specializzate (scommesse, bingo e dedicate agli apparecchi di gioco) hanno registrato nel 2024 una spesa dei giocatori di circa 10,4 miliardi di euro, l'82% della quale dagli apparecchi da intrattenimento. Tali valori sono inferiori di circa il 15% rispetto al 2018, con una dinamica tuttavia molto differente tra le tre concessioni interessate: mentre le scommesse offerte nei punti vendita, superato il periodo COVID, hanno progressivamente incrementato le somme spese, il bingo nelle sale è tornato stabile su valori pre pandemici ma gli apparecchi da intrattenimento hanno subito una perdita di spesa di oltre il 20% nel periodo, anche a fronte di tutte le limitazioni poste nei diversi contesti locali.

Per le dinamiche ancora più sensibili alla pressione fiscale sugli apparecchi, ulteriormente incrementata nel periodo 2019-2021, i valori sono più netti nella diminuzione dei margini lordi disponibili per le filiere (dopo il versamento dei prelievi sugli apparecchi, sul bingo e dell'imposta unica sulle scommesse): il comparto ha ridotto la marginalità complessiva di circa il 14,5% ma al suo interno gli apparecchi hanno ridotto di quasi il 30% i margini, a fronte di una stabilità del bingo di sala e ad un aumento di oltre il 40% dell'insieme dei prodotti di scommesse, con un importante contributo alla crescita, negli ultimi anni, delle scommesse su eventi virtuali.

Reti di punti vendita, 2024

Concessione	Punti vendita 2024*	Tipologia di autorizzazione
Lotterie ad estrazione istantanea ("Gratta e Vinci") e ad estrazione differita	53.600	Rapporti commerciali
Gestione telematica apparecchi da gioco AWP in punti generalisti (esercizi pubblici, commerciali o tabaccherie\ricevitorie)	43.050	86 TULPS
Gioco del Lotto e giochi numerici a quota fissa ed accessori	32.350	Rivenditori generi di monopolio
Giochi numerici a totalizzatore nazionale (Superenalotto e giochi accessori)	33.800	Rapporti commerciali
Raccolta di scommesse sportive, ippiche e virtuali, in negozi specializzati e corner in esercizi pubblici	9.530	88 TULPS
Gestione telematica apparecchi da gioco AWP e VLT in sale specializzate	4.370	88 TULPS
Gioco del bingo in sala	183	88 TULPS

\* Ciascun punto vendita può esercitare più concessioni, pertanto tra le differenti reti esistono significative sovrapposizioni. Il totale di punti vendita unici è stimabile in circa 85.000.

Evoluzione delle reti di punti vendita, 2018-2024

	2018	2019	2020**	2021**	2022	2023	2023
Punti vendita apparecchi	63.800	56.700	52.900	48.500	49.400	50.500	47.420
di cui bar ed altri pubblici esercizi, con apparecchi a piccola vincita AWP	46.300	40.700	37.600	33.500	34.600	35.800	32.950
di cui tabaccherie o ricevitorie con apparecchi AWP	12.600	11.200	10.700	10.400	10.400	10.200	10.100
di cui sale specializzate (con apparecchi Videolotteries VLT e AWP)	5.000	5.000	4.800	4.700	4.500	4.450	4.370
Punti vendita scommesse (negozi, corner e punti scommesse)	10.400	10.100	9.700	9.400	9.500	9.800	9.530
Sale bingo	210	200	200	200	190	186	183
Punti vendita lotterie istantanee	61.800	58.800	55.400	53.800	54.300	53.950	53.600
Punti vendita giochi numerici	34.600	34.600	34.300	34.300	34.900	33.800	33.800

\* Ciascun punto vendita può esercitare più concessioni, pertanto tra le differenti reti esistono significative sovrapposizioni.

\*\* Negli anni 2020 e 2021 sono state prescritte ripetute sospensioni e restrizioni delle attività retail per l'emergenza pandemica.

Gli aumenti di aliquote di diversi prelievi fiscali, le limitazioni introdotte alla distribuzione di alcuni prodotti di gioco, a partire dagli apparecchi da intrattenimento, l'aumento delle soluzioni di gioco a distanza e le razionalizzazioni distributive operate dai concessionari hanno ridotto negli ultimi anni il numero dei punti vendita attivi nelle differenti concessioni, concentrando la raccolta in un numero più limitato di punti vendita unici.

Al 2024 la rete più estesa è risultata essere quella dei punti vendita lotterie (Gratta e Vinci e lotterie nazionali) con quasi 54.000 punti vendita unici, seguita da quella dei punti con

apparecchi AWP (circa 43.000), giochi numerici (Lotto e Superenalotto, tra 32.000 e 34.000); meno di 10.000 punti comprende la rete in concessione di raccolta delle scommesse sportive, ippiche e virtuali mentre non raggiungono 4.400 le sale specializzate con apparecchi Videolotterie VLT. Sono da diversi anni meno di 200 le sale per il gioco del bingo.

Per le ragioni fiscali, di restrizioni locali e progressiva crescita del gioco a distanza, nella comparazione del 2024 al 2018 le reti AWP si sono ridotte di circa il 22%, le sale bingo di quasi il 13%; dimensione simile per la rete dei "Gratta e Vinci" mentre la riduzione dei punti scommesse è stata più contenuta.

Modello distributivo del gioco a distanza, 2024

Concessionari	Siti o applicazioni di gioco	Canali telefonici	Canali televisivi
79	426	10	3

Il gioco a distanza, pur nella rilevante crescita di volumi di giocate e, proporzionalmente, di spesa dei giocatori, per le specifiche modalità di esercizio delle concessioni (in proroga tecnica) ha mantenuto ancora nel 2024, prima dell'avvio delle previste procedure selettive, una dimensione di offerta sostanzialmente analoga agli anni precedenti, ottimizzando minimamente l'offerta complessiva disponibile nel quadro regolamentato da ADM.



Restituzione in vincite (payout), 2022-2024

	Payout 2022	Payout 2023	Payout 2024
Apparecchi AWP	65,2%	65,2%	65,2%
Giochi Numerici Totalizzatore Nazionale (Superenalotto; retail e online)	47,9%	59,6%	62,5%
Lotto ed altri Giochi Numerici a Quota Fissa (10eLotto; retail)	70,5%	71,0%	72,3%
Lotterie (Gratta e Vinci; retail)	74,2%	73,8%	73,8%
Apparecchi VLT	84,5%	84,3%	84,3%
Bingo (retail)	70,3%	70,4%	70,4%
Scommesse sportive e virtuali (retail)	80,9%	83,2%	83,6%
Scommesse ippiche (retail)	79,5%	80,4%	79,9%
Bingo (online)	75,0%	74,8%	74,3%
Scommesse sportive e virtuali (online)	88,2%	89,3%	88,6%
Betting Exchange (scommesse tra giocatori; online)	99,4%	99,4%	99,4%
Scommesse ippiche (online)	85,1%	85,3%	83,7%
Giochi di sorte a quota fissa e Skill games (online)	96,2%	96,1%	95,9%

	Payout 2022	Payout 2023	Payout 2024
<b>Rete generalista</b>	<b>67,9%</b>	<b>69,0%</b>	<b>69,3%</b>
<b>Rete specializzata</b>	<b>80,2%</b>	<b>81,0%</b>	<b>83,2%</b>
<b>Giochi a distanza</b>	<b>94,7%</b>	<b>94,7%</b>	<b>94,5%</b>
<b>Intero mercato regolamentato</b>	<b>85,1%</b>	<b>85,9%</b>	<b>86,5%</b>

Il payout (percentuale di restituzione in vincite sul totale delle somme giocate) è il valore metrico comparativo del prezzo pagato, mediamente, dai giocatori per la fruizione dei giochi in denaro: maggiore è il payout, minore è il prezzo pagato dai giocatori in un'unità di tempo; inoltre, maggiore è il payout, maggiori sono le vincite durante le sessioni di gioco che sono rigiocate prima del termine delle sessioni stesse, aumentando l'intrattenimento dei giocatori e complessivamente la raccolta di gioco. La comparazione tra le percentuali di restituzione in vincite nel periodo 2022-2024 consente di confrontare i prodotti di gioco sia nel rapporto tra prezzo pagato e ritorno in vincite, sul totale delle giocate nell'anno, che nella dinamica evolutiva nell'ultimo triennio.

Nel 2024 i prodotti commercializzati nella rete generalista (bar, tabaccherie, ricevitorie) hanno restituito in vincite mediamente il 68% - 69% delle somme giocate, mentre quelli della rete specializzata (sale con apparecchi, scommesse, bingo) tra l'80% e l'83%. I giochi a distanza pagano in vincite stabilmente tra il 94% ed il 95% delle puntate effettuate.

L'intero mercato regolamentato si è posizionato nel 2024 ad oltre l'86,5% di ritorno in vincite, crescendo di circa 1,5 punti in due anni. Sono inferiori al 70% i giochi del Superenalotto

e le AWP; tra il 70% e il 75% il bingo nelle sale, il Lotto e le Lotterie istantanee e nazionali offerte nei punti vendita, il bingo e le lotterie istantanee online. Oltre l'80% e fino al 90% sono tutte le scommesse sportive, quasi tutte le ippiche, le virtuali, sia nei punti vendita che online, le videolotterie VLT. Al livello più elevato, sopra la media dei prodotti online, i giochi di sorte a quota fissa (principalmente slot e casinò online) e le scommesse con interazione diretta tra giocatori (c.d. betting exchange).

La tendenza complessiva dei prodotti di gioco in concorrenza nel mercato regolamentato vede quindi un tentativo di recupero di attrattività nei punti generalisti (guidato dai giochi numerici a totalizzatore, che garantiscono vincite molto elevate, ed in parte dal Lotto; i Gratta e Vinci si stabilizzano beneficiando della crescita recente mentre sono ferme le AWP), un consolidamento della rete specializzata, guidato dalle scommesse, con stabilizzazione del bingo in sala e tendenza inversa delle VLT ed una stabilizzazione, con valorizzazione della forte crescita, nel segmento a distanza, che per prodotti come il bingo online od i giochi di sorte ha ritoccato al ribasso le percentuali, comunque ai picchi del mercato, di ritorno in vincite negli ultimi due esercizi.

	2020	2021	2022	2023	2024
Giocatori a distanza nell'anno	3.124.604	3.505.641	3.747.538	4.060.457	4.336.445
Giocatori a distanza autoesclusi nell'anno	79.508	103.198	124.704	155.315	188.077
<b>Incidenza giocatori autoesclusi</b>	<b>2,54%</b>	<b>2,94%</b>	<b>3,33%</b>	<b>3,83%</b>	<b>4,34%</b>



In Italia l’autoesclusione consente ai giocatori di sospendere completamente la propria partecipazione da qualsiasi gioco a distanza, unica modalità attiva al momento della redazione di questo rapporto. Essa può essere richiesta in due forme: a tempo determinato, per un periodo prefissato di 30, 60 o 90 giorni con riattivazione del conto di gioco automatica alla scadenza del termine, oppure a tempo indeterminato: l’autoesclusione in questo caso non ha un termine stabilito. La revoca di un’autoesclusione a tempo indeterminato è possibile solo dopo che siano trascorsi almeno sei mesi dalla richiesta iniziale.

L’autoesclusione è uno strumento volontario valido per tutti i concessionari di gioco a distanza e che si estende a tutti i conti di gioco attivati dall’utente. Durante il periodo di autoesclusione, al giocatore è inibita l’apertura di nuovi conti, la possibilità di giocare e di effettuare depositi sui conti esistenti. È invece consentito il prelievo delle vincite e la chiusura dei conti con il ritiro del saldo residuo.

Dal 2020 il numero di giocatori autoesclusi, in confronto al numero complessivo dei giocatori nel

canale a distanza costituito da tutti i concessionari abilitati al mercato regolamentato ha generato una incidenza percentuale cresciuta costantemente dal 2,54% nel 2020 al 4,34% nel 2024. Tale dinamica indica certamente come, parallelamente all’aumento del numero totale di persone che giocano online, è aumentata la percentuale di coloro che ricorrono allo strumento dell’autoesclusione come misura di controllo del proprio comportamento di gioco, ponendo basi promettenti per l’utilizzo di questo strumento nelle reti dei punti vendita.

2

# SOSTENIBILITÀ ECONOMICA



# Valore economico generato e contributo al pil da parte del comparto

## L'IMPATTO ECONOMICO, FISCALE E OCCUPAZIONALE

La stima, aggiornata nel metodo e nelle fonti, è relativa al VALORE SOCIO-ECONOMICO GENERATO DAI GIOCHI PUBBLICI SU RETE FISICA - impatto economico e occupazionale dei giochi pubblici realizzato da Nomisma per conto di Novomatic Italia.

La ricostruzione, stima e analisi dei numeri chiave del mercato e del settore dei giochi pubblici su rete fisica (somme spese da parte dei giocatori nel retail e fatturato, valore aggiunto e occupati delle imprese) è stata effettuata mediante l'analisi congiunta di dati derivanti da:

- Fonti statistiche pubbliche nazionali (es. Istat, Unioncamere, Agenzia delle dogane e dei Monopoli).
- Associazioni di categoria.
- Bilanci di esercizio delle imprese che hanno dichiarato come attività prevalente quella identificata dal codice ATECO 92 «attività riguardanti le lotterie, le scommesse, le case da gioco»; sono stati altresì analizzati anche i bilanci di imprese che – pur essendo attive direttamente nel settore – hanno un codice ATECO diverso dal 92.
- Analisi quali-quantitativa condotta da Nomisma su un campione di punti vendita/pubblici esercizi della rete generalista e specializzata.

L'analisi dell'impatto economico del settore dei giochi pubblici

su rete fisica è stata effettuata utilizzando il Modello delle tavole Input-Output che sono uno strumento conoscitivo e di analisi della struttura produttiva di un'economia e dei legami che sussistono tra i diversi settori di attività economica.

Il valore di input utilizzato nella tavola nazionale è la somma spesa nel 2024 in Italia nel comparto dei giochi pubblici su rete fisica, pari a **16.280 milioni di euro**.

Il calcolo dell'impatto ha considerato le seguenti variabili: valore aggiunto e occupati.

Per il settore dei giochi pubblici su rete fisica l'impatto è stato misurato in termini **DIRETTI, INDIRETTI e INDOTTI**

## Impatto DIRETTO

Sono gli effetti direttamente riconducibili alle imprese impegnate nella concessione, gestione e distribuzione dei giochi pubblici su rete fisica (ossia apparecchi da intrattenimento, giochi numerici e Gratta e Vinci, scommesse in sale e corner e bingo in sala) attraverso la propria attività sul territorio nazionale.

## Impatto INDIRETTO

Gli effetti prodotti dai diversi fornitori delle imprese impegnate nella concessione, gestione e distribuzione dei giochi pubblici retail e dalla domanda che a loro volta i fornitori generano. Quindi i fornitori di apparecchi da gioco (VLT e AWP) e software, servizi per il funzionamento dei punti fisici (vigilanza, pulizia, affitti, utenze, noleggio...), altri servizi (es. logistica e trasporti, consulenza, ...).

## Impatto INDOTTO

Gli effetti riconducibili all'incremento di domanda finale determinato dai percettori di reddito coinvolti a vario titolo nelle attività innescate dalla presenza delle imprese del settore dei giochi pubblici su rete fisica (concessionari, gestori, rete specializzata e generalista), ovvero gli occupati attivati e i relativi salari.

## Impatto sul PIL

Dal punto di vista economico, le imprese impegnate nella concessione, gestione e distribuzione dei giochi pubblici su rete fisica (ossia apparecchi da intrattenimento, giochi numerici e Gratta e Vinci, scommesse in sale e corner e bingo in sala) grazie alla propria attività hanno generato a livello nazionale un impatto in termini di valore aggiunto prodotto pari a **ben 20,8 mld € nel 2024**.

Di questi, **6,2 mld €** sono riconducibili all'**effetto diretto**, ovvero gli effetti direttamente attribuibili a concessionari, gestori, rete specializzata e generalista.

L'**effetto indiretto**, cioè l'effetto prodotto dai diversi fornitori delle imprese impegnate nella concessione, gestione e distribuzione dei giochi pubblici su rete fisica e dalla domanda che a loro volta i fornitori generano (sub-fornitori), è pari a **8,1 mld €**. Parliamo di fornitori di apparecchi da gioco (VLT e AWP) e software, servizi per il funzionamento dei punti fisici (vigilanza, pulizia, affitti, utenze, noleggio, ecc.), altri servizi (es. logistica e trasporti, consulenza, ecc.)

L'**effetto indotto**, quello generato dall'incremento di reddito percepito da tutti i soggetti coinvolti a vario titolo in questo processo, risulta pari a **6,5 mld €**.

Considerando il complesso dei tre effetti, il **moltiplicatore finale si attesta a 3,4**: ciò sta a significare che per ogni euro di valore aggiunto creato dalle imprese del settore dei giochi pubblici su rete fisica se ne generano complessivamente 3,4 euro nel sistema economico italiano.

Il valore aggiunto creato dal settore dei giochi pubblici su rete fisica in termini di impatto diretto, indiretto e indotto è pari all'**1,1%** del valore aggiunto nazionale (proxy del PIL).

In un periodo di limitata crescita dell'economia nazionale poter contare su un comparto che impatta sull'**1,1%** del PIL è estremamente importante.

Secondo il Rendiconto generale Stato 2024 della Corte dei Conti, presentato il 26 giugno 2025 ed elaborato su differenti basi di analisi, le sole entrate del settore "giochi

e scommesse", inclusive dei proventi registrati sul Titolo II tra le entrate extratributarie, rappresentano lo 0,5% circa del Pil (l'1,8 per cento delle entrate tributarie e il 3,8 per cento delle imposte indirette) con un gettito complessivo netto di circa 11,6 miliardi.

## Impatto sull'occupazione

Anche in termini occupazionali l'effetto è davvero rilevante: **a fronte di 147 mila occupati impiegati direttamente da concessionari e gestori ed in particolare dalla rete distributiva** (sia generalista che specializzata) **se ne attivano 324 mila nell'intero sistema economico italiano**.

Pertanto, grazie alla propria attività sul territorio nazionale, per ogni occupato delle imprese del settore dei giochi pubblici landbased si attivano 2,2 occupati nell'intera economia nazionale. Ai fini dell'analisi si tenga presente come tali dati riguardino non solo occupati a tempo pieno, ma anche lavoratori stagionali o part-time; queste ultime sono forme di collaborazione molto diffuse nel settore dei giochi pubblici, in primis nella fase di distribuzione.

Gli occupati attivati dal settore dei giochi pubblici su rete fisica corrispondono a quasi il **1,2%** del numero complessivo di occupati in Italia.



**Il comparto dei Giochi Pubblici è importante per l'Italia, dal punto di vista economico, fiscale, occupazionale.**

Inoltre si ricorda che gli investimenti complessivi 2024 richiesti dal Piano di Sviluppo ADM per la realizzazione di iniziative di promozione del gioco responsabile, sono individuabili in circa 1,7 milioni di euro tra tutti i 10 Concessionari per la gestione telematica degli apparecchi da intrattenimento.

### **Il Piano di Sviluppo, tra le altre cose prevede:**

- Attività volte a migliorare la sicurezza e l'immodificabilità della registrazione e trasmissione dati.
- Innovazioni ritenute necessarie per le esigenze e la tutela dell'ordine pubblico e della sicurezza degli utenti.
- Disposizioni per salvaguardare le potenzialità del comparto.
- Iniziative di comunicazione ed informazione per la tutela del gioco legale e responsabile.

### **In particolare:**

- Realizzazione e diffusione di materiali informativi.
- Totem interattivi per test, in forma assolutamente anonima per autovalutazione della propria propensione al gioco, oltre che dei rischi di dipendenza.
- Campagne di informazione di responsabilità sociale.
- Formazione specialistica sul disturbo da gioco d'azzardo destinati a tutti i soggetti della filiera.
- Progetti di studio e ricerca, in particolare:
  - Contrasto del gioco d'azzardo minorile.
  - Contrasto ai rischi derivanti dai disturbi da gioco d'azzardo.
  - Studi comparati con altri Paesi sulla normativa, sulla diffusione e sulla fiscalità in materia di gioco e sui disturbi da gioco d'azzardo.

Miliardi di valore aggiunto **20,8** Miliardi di euro generato dal comparto dei giochi pubblici su rete fisica

Incidenza sul PIL **1,1 %** della ricchezza complessiva generata dal comparto dei giochi pubblici su rete fisica

Entrate erariali 2022 **11,2** Miliardi di euro del comparto dei giochi pubblici

Entrate erariali 2023 **12,0** Miliardi di euro del comparto dei giochi pubblici

Entrate erariali 2024 **11,6** Miliardi di euro del comparto dei giochi pubblici

Gettito erariale 2024 **Oltre 10,2** Miliardi di euro da emersione (su attività e vincite) dal comparto dei giochi pubblici su rete fisica

Occupazione complessiva **150.000** Occupati (FTE)

# IL RAPPORTO NOMISMA

## IL VALORE ECONOMICO E SOCIALE DEI GIOCHI PUBBLICI SU RETE FISICA IN ITALIA

50

51

Il rapporto Nomisma offre innanzitutto una **fotografia aggiornata del settore italiano dei Giochi Pubblici land based**. Nel 2024, sono stati giocati **65,3 miliardi €** esclusivamente attraverso i canali fisici, contribuendo a un gettito erariale di **9,2 miliardi €**, parte di un più ampio giro d'affari di **157,4 miliardi €** e di una spesa netta di **21,4 miliardi €**.

L'indagine Nomisma evidenzia anche il peso macro economico del comparto: il settore aggiunge **20,8 miliardi €** di valore aggiunto, pari all'**1,1% del PIL** italiano, dando lavoro a **147.000 persone** direttamente e generando **324.000 occupati complessivi**, il che significa che ogni lavoratore diretto sostiene **2,2 posti di lavoro** nell'economia nazionale.

Socialmente, la rete fisica è percepita come un **presidio di legalità e sicurezza**. Gli 85.000 esercizi fisici attivi (tra sale slot, agenzie scommesse, tabaccherie, bingo) garantiscono un'offerta tracciabile, contrastano il gioco illegale e favoriscono la prevenzione del disturbo da gioco d'azzardo. L'indagine per la popolazione — che ha coinvolto 20,7 milioni di persone tra i 18 e 75 anni (48% della popolazione) — rivela che il **57% gioca per divertimento e intrattenimento**, preferendo spesso i punti fisici per la maggiore sicurezza e assistenza rispetto ai canali online. Il 51% dei giocatori ritiene che i locali per il gioco rappresentino un presidio per la legalità a svantaggio della criminalità organizzata.

Il 41% pensa che i locali per il gioco permettano ai gestori di controllare, in misura maggiore rispetto alle piattaforme online, le modalità di gioco e i comportamenti dei giocatori. La gran parte dei giocatori in Italia si caratterizza per un approccio moderato al gioco: il 38% afferma di giocare non più di una volta a settimana, il 18% non più di una volta al mese e il 29% lo fa di rado. Solo il 15% dichiara di giocare tutti i giorni o quasi.

Tuttavia, il rapporto sottolinea anche le **criticità normative**, legate a una eccessiva **frammentazione territoriale**: distanze dai luoghi sensibili, restrizioni diverse per regione e comune, e normativa disallineata rispetto al gioco online. Tali differenze penalizzano il canale fisico riducendone la competitività e rischiandone la marginalizzazione. Per contrastare queste distorsioni, Nomisma auspica un **rior-**

**dino legislativo nazionale uniforme**, che possa equilibrare legalità, tutela del consumatore e sostenibilità economica.

Un focus riguarda le **potenzialità offerte dalla tecnologia**: strumenti digitali e soluzioni basate su intelligenza artificiale sulle apparecchiature fisiche possono introdurre nuove forme di controllo e protezione, prevenendo comportamenti a rischio e migliorando la compliance e la responsabilità.

**In sintesi**, il report conferma il ruolo strategico dei Giochi Pubblici fisici per l'Italia — sotto il profilo economico, occupazionale e sociale — e ne difende la centralità chiedendo una **normativa uniforme**, una bilanciata **sostenibilità del settore** e l'integrazione di strumenti tecnologici volti alla **tutela dei consumatori**.



# I PROFILI DI TASSAZIONE DEL COMPARTO DEI GIOCHI PUBBLICI

## Sistemi di prelievo sui giochi, 2024

		Aliquote vigenti 2024	
Giochi oggetto di prelievo sulle attività di gioco	Base imponibile	Su Raccolta (somme giocate)	Su Spesa giocatori
Apparecchi AWP	Somme giocate	24,0%	68,9%
Apparecchi VLT	Somme giocate	8,6%	54,7%
Giochi Numerici Totalizzatore Nazionale (Superenalotto; retail e online)	Somme giocate	31,8%	84,9%
Bingo (retail)	Valore nominale cartelle acquisite per la vendita	11,0%	36,2%
Bingo (online)	Spesa giocatori (raccolta – vincite pagate)	6,5%	25,4%
Scommesse sportive e virtuali (retail)	Spesa giocatori (raccolta – vincite pagate)	3,4%	20,7%
Scommesse sportive e virtuali (online)	Spesa giocatori (raccolta – vincite pagate)	2,7%	23,8%
Betting Exchange (scommesse tra giocatori; online)	Commissioni pagate al concessionario dai giocatori	0,1%	22,2%
Scommesse ippiche (retail)	Raccolta lorda	3,0%	15,0%
Scommesse ippiche (online)	Raccolta lorda	2,4%	14,6%
Giochi di sorte a quota fissa e Skill games (online)	Spesa giocatori (raccolta – vincite pagate)	1,0%	25,0%
Lotto ed altri Giochi Numerici a Quota Fissa (10eLotto; retail)	Tagliandi disponibili per la vendita	11,7%	45,9%
Lotterie istantanee (Gratta e Vinci; retail)	Tagliandi disponibili per la vendita	14,3%	54,7%
Mercato Regolamentato		6,6%	49,0%

	Modello di prelievo 2024	
Giochi oggetto di prelievo sulle vincite	Base imponibile	Aliquota
Lotto (retail e online)	Tutte le vincite	8%
Giochi Numerici a Quota Fissa (10eLotto; retail e online)	Tutte le vincite	11%
Apparecchi VLT	Vincite superiori a 200€	20%
Giochi Numerici Totalizzatore Nazionale (Superenalotto; retail e online)	Vincite superiori a 500€	20%
Lotterie istantanee (Gratta e Vinci; retail)	Vincite superiori a 500€	20%

# IL CONTRIBUTO ALLA FISCALITÀ

## Prelievi sui giochi, 2024

Prodotto \ Canale distributivo	Prelievi sui giochi*	Prelievi sulle vincite	Totale prelievi
Apparecchi da gioco AWP in esercizi pubblici, commerciali e tabaccherie o ricevitorie	2,8	-	2,8
Apparecchi AWP e VLT in sale specializzate	2,4	0,3	2,7
Lotterie nazionali \ Gratta e Vinci nei punti abilitati	1,8	0,1	1,9
Lotto e altri giochi numerici a quota fissa in ricevitorie	1,1	0,6	1,7
Giochi online (a distanza)	1,3	0,02	1,3
Giochi numerici a totalizzatore nazionale \ Superenalotto in ricevitorie	0,5	0,1	0,6
Scommesse sportive, ippiche, virtuali in negozi e corner	0,3	-	0,3
Bingo in sale	0,2	-	0,2
<b>Intero mercato regolamentato</b>	<b>10,4</b>	<b>1,1</b>	<b>11,5</b>

\* Prelievo erariale unico, Imposta unica, Utile erariale. (dati in miliardi di euro)

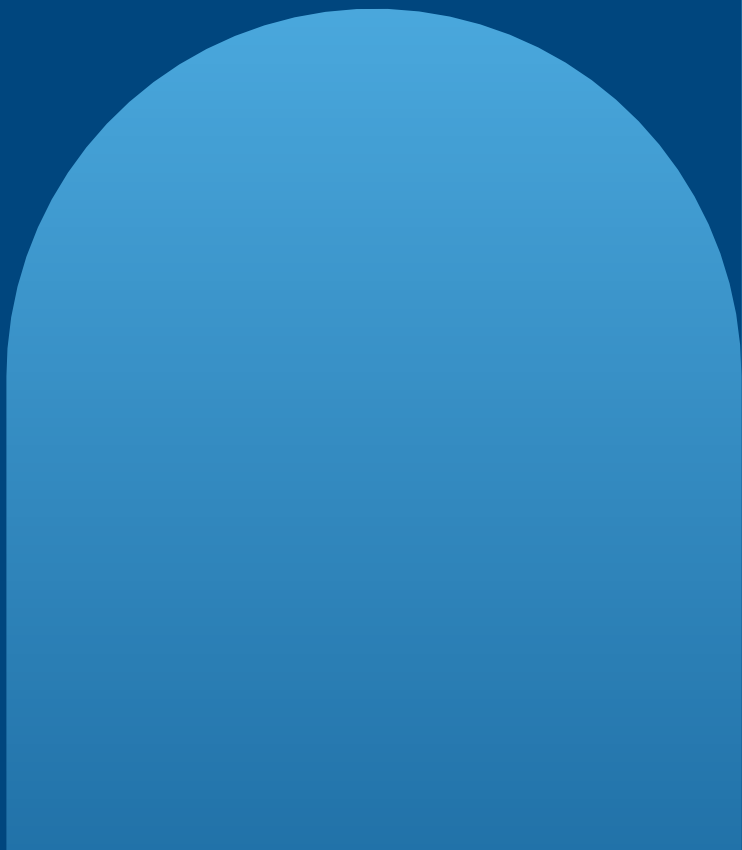
Analizzando la ripartizione delle entrate erariali complessive, al netto dei canoni e degli altri oneri concessionari, emerge che oltre il 48% dei prelievi erariali è generato dagli apparecchi da intrattenimento: circa il 46% dal Prelievo erariale unico sugli apparecchi AWP e VLT e circa il 3% dal prelievo sulle vincite VLT.

Considerando per tutti i prodotti di gioco sia i prelievi sull'attività di gioco che sulle vincite (che non sono previsti per le AWP, le scommesse, il bingo ed i giochi online diversi da giochi numerici e lotterie), oltre il 16% del gettito deriva dalle Lotterie (nazionali ed istantanee – Gratta e Vinci),

il 14,5% dal Lotto e suoi giochi accessori: più del 5% dai giochi numerici a totalizzatore (Superenalotto) mentre le scommesse contribuiscono complessivamente per meno del 3% e meno dell'1,5% arriva dal bingo. Da tutti i giochi online nel 2024 è stato generato un contributo al gettito di circa l'11,5%.

Complessivamente, nel 2024 il 90,6% del gettito erariale deriva da Prelievo erariale unico, Imposta unica, Utile erariale del Lotto; poco più del 9% dai prelievi sulle vincite dei giocatori.

3



# SOSTENIBILITÀ SOCIALE E AMBIENTALE



# Le aziende del comparto e il dialogo con gli stakeholder

Gli stakeholder sono i portatori di interesse, i soggetti che possono influire nell'attività delle aziende o essere influenzati dalle stesse.

Gli Stakeholder maggiormente presenti nelle aziende del comparto dei Giochi Pubblici esaminate e rilevati dai Bilanci di Sostenibilità pubblicati, sono i seguenti:

- Azionisti;
- Clienti;
- Comunità finanziaria;
- Comunità locale/enti no profit;
- Dipendenti;
- Fornitori;
- Istituzioni/  
Enti regolatori;
- Università, ricerca,  
istituti di formazione.

**Sostanzialmente coincidono con quanto già rilevato nel Bilancio di Sostenibilità 2022 e nel Bilancio di Sostenibilità 2023.**

Altre tipologie di Stakeholder individuate da alcune aziende sono (in funzione della numerosità delle rilevazioni):

- Rete distributiva;
- Media;
- Associazioni di categoria;
- Partner commerciali;
- Operatori del settore;
- Business community;
- Enti ed esperti del settore;
- Concorrenti;
- Opinion leaders.

# Stakeholder Engagement

La metodologia generalmente applicata è quella elaborata dallo United Nations Environment Programme (UNEP) che è costituito da 3 fasi:

- Mappatura degli Stakeholder.
- Analisi del livello di coinvolgimento.
- Sviluppo del piano di coinvolgimento.

Per ogni stakeholder l'engagement avviene attraverso 5 fasi:

1 Informare

2 Ascoltare

3 Consultare

4 Coinvolgere

5 Collaborare

Le aziende del campione utilizzano molteplici strumenti e modalità di coinvolgimento, differenziati per categoria di stakeholder:

Stakeholder	Strumenti di Engagement
Dipendenti	Survey interne, intranet, newsletter, incontri formativi, programmi di sostenibilità.
Fornitori e partner	Codici di condotta, audit, valutazioni ESG, portali dedicati, formazione, incontri di aggiornamento.
Clienti e giocatori	Informative presso i punti vendita, portali online, strumenti di autolimitazione/autosospensione, contact center.
Comunità locali e non profit	Iniziative di CSR, donazioni, volontariato aziendale, partnership con enti locali.
Enti regolatori e istituzioni	Partecipazione a tavoli istituzionali, rapporti formali e collaborazioni con ADM.
Azionisti e investitori	Assemblee, report ESG, eventi di presentazione, relazioni con analisti e agenzie di rating.
Media e opinione pubblica	Uffici stampa, campagne di comunicazione, eventi pubblici, social media.

In alcuni casi sono utilizzate anche piattaforme digitali di engagement per la raccolta di opinioni strutturate.

# La matrice di materialità

La materialità è il principio secondo cui si identificano e si valutano i temi ESG (ambientali, sociali e di governance) più rilevanti per la propria strategia e i propri stakeholder, ossia quelli che possono avere impatti significativi — sia positivi sia negativi, attuali o potenziali — sull'economia, sull'ambiente e sulle persone, inclusi i diritti umani.

Nella nuova prospettiva introdotta dalla Corporate Sustainability Reporting Directive (CSRD), si parla di **doppia materialità**, applicata in alcuni dei bilanci esaminati:

- **Materialità di impatto (inside-out):** come l'azienda impatta su persone, ambiente e società.
- **Materialità finanziaria (outside-in):** come le questioni di sostenibilità influiscono sul business aziendale.

## La definizione dei temi materiali

Le aziende del campione adottano un processo strutturato, in più fasi, secondo linee guida internazionali (GRI Standards 2021, CSRD, ecc.). I passaggi tipici includono:

### 1. Analisi di contesto e benchmarking

- Valutazione dei megatrend ESG a livello nazionale e internazionale.
- Studio dei documenti strategici interni.
- Confronto con i peer di settore.

### 2. Identificazione preliminare dei temi rilevanti

- Mappatura delle attività aziendali, della value chain e degli stakeholder.
- Uso di fonti interne (audit, report, indicatori ESG) ed esterne (report normativi, analisi del settore).

### 3. Valutazione degli impatti (effettivi/potenziali, positivi/negativi)

- I temi sono valutati anche in funzione della scala, portata e possibilità di mitigazione.

### 4. Coinvolgimento degli stakeholder (stakeholder engagement)

- Survey, interviste, focus group con stakeholder interni ed esterni.
- Confronto diretto su impatti e priorità.

### 5. Prioritizzazione e costruzione della matrice di materialità

- I risultati del coinvolgimento alimentano la matrice, con rilevanza per stakeholder su un asse e rilevanza per l'azienda sull'altro.

### 6. Allineamento con gli SDGs e aggiornamento annuale

- I temi materiali talvolta sono anche collegati agli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (SDG) e aggiornati periodicamente.

Le aziende esaminate seguono generalmente la valutazione di materialità del Global Reporting Initiative (GRI). Sono state analizzate le valutazioni delle singole aziende esaminate per definire i temi materiali più rilevanti.

I temi che emergono dalle nostre analisi, comuni a tutte le realtà esaminate, ed inseriti in ordine di importanza, sono i seguenti:

- Gioco Responsabile e tutela categorie vulnerabili.
- Legalità e rispetto delle normative.
- Tutela della Privacy e sicurezza dei dati.
- Sviluppo e valorizzazione del personale.
- Etica del Business/Anticorruzione.
- Pari opportunità/Diversity&Inclusion.
- Qualità del servizio e tutela del giocatore.

L'analisi di Materialità tratta molto spesso anche le seguenti tematiche:

- Gestione responsabile dei materiali e dei rifiuti.
- Emissioni gas effetto serra e lotta al cambiamento climatico.
- Ricerca e innovazione.
- Salute e sicurezza sul lavoro.
- Sostegno alla Comunità e impegno sul territorio.
- Creazione e distribuzione di valore economico.
- Gestione responsabile della supply chain e della rete.
- Comunicazione responsabile.

### Infine altri temi materiali rilevati sono:

- Formazione.
- Gestione responsabile dei punti vendita.
- Contributo e trasparenza fiscale.
- Consumi energetici.
- Governance responsabile.
- Gestione responsabile delle risorse.
- Coinvolgimento attivo del dipendente.
- Partnership con realtà associative.
- Tutela dei Diritti umani.
- Concorrenza leale.
- Prevenzione del riciclaggio di denaro.
- Sostegno a diffusione della cultura della responsabilità.

Rispetto alla precedente rilevazione viene data maggiore enfasi alla **Etica del Business/Anticorruzione, Legalità e rispetto delle normative**.

Si mantiene al primo posto il tema del Gioco Responsabile e della tutela delle categorie vulnerabili che potrà essere ulteriormente affrontato in modo positivo con l'utilizzo delle tecnologie e la risoluzione della questione territoriale con un maggiore presidio del territorio.

La suddivisione dei vari temi non segue uno standard codificato e univoco. Ci sono aggregazioni per aree tematiche, come ambiente, sociale e governance o aggregazioni per famiglie ESG.

**Altre aree di aggregazione individuate sono quelle di Responsabilità, Persone, Comunità e Ambiente ecc.**

Dai dati esaminati risultano due denunce di violazione privacy e perdita di dati.

### GRI – Global Reporting Initiative CSRD - Corporate Social Responsibility Directive

Le aziende esaminate redigono il Bilancio di Sostenibilità generalmente secondo i "GRI Sustainability Reporting Standards" (2016), pubblicati dal Global Reporting Initiative (GRI) nel 2016 e aggiornati al 2021. Gli standard GRI sono le linee guida più diffuse per i bilanci della performance aziendale in termini sociali e di sostenibilità. Sono costituiti da una struttura modulare per rendicontare i temi economici, sociali e ambientali. Il Global Reporting Initiative (GRI) è un ente internazionale nato a Boston nel 1997 con lo scopo di stabilire gli standard di rendicontazione della performance sostenibile delle aziende e degli enti di qualunque dimensione e settore. Il GRI ha sviluppato i GRI Standard che costituiscono un quadro di riferimento per la rendicontazione. Gli standard GRI sono costituiti dagli standard universali e da tre standard specifici per l'ambito economico, ambientale e sociale. Alcune aziende fanno esplicito riferimento alla CSRD Corporate Social Responsibility Directive, la direttiva europea sul Reporting di Sostenibilità, approvata nel 2023, con lo scopo di sostituire la NFRD (Non Financial Reporting Directive). Viene specificato che la CSRD introduce l'analisi di doppia materialità (finanziaria e di impatto); la CSRD è indicata anche come quadro di riferimento per l'identificazione dei rischi e opportunità ESG.



# La governance per la sostenibilità e i sistemi di controllo interno

Grande attenzione è posta dalle aziende del settore alla gestione dei rischi, alla Governance ed in particolare alla Governance della Sostenibilità.

Dai Bilanci di sostenibilità esaminati emerge un quadro articolato e in evoluzione sulla **governance della sostenibilità**, che rispecchia la crescente integrazione dei temi ESG nelle strutture di governo aziendale.

Quasi tutte le aziende hanno sviluppato **strutture di governance dedicate alla sostenibilità**, con responsabilità distribuite su più livelli e ruoli formalizzati. In alcuni casi è stato definito un **modello di governance multilivello**, con responsabilità attribuite al **Comitato Sostenibilità**, al **Comitato Etico e Anticorruzione**, e al **Top Management**. Le attività ESG sono coordinate e monitorate con il supporto di **funzioni operative specialistiche**, con un approccio integrato al rischio e alla compliance.

La sostenibilità è generalmente parte del modello di business e governance globale. La **funzione ESG o sostenibilità** è direttamente collegata al **Top Management** o all'**Amministratore Delegato**, anche quando non esiste ancora un comitato formale. Questo garantisce:

- Allineamento con la strategia aziendale complessiva;
- Monitoraggio degli indicatori ESG.
- Responsabilizzazione delle business unit operative sui temi ambientali, sociali e di governance.

Tra gli strumenti a supporto della governance della sostenibilità emergono:

- **Codice Etico e Modello 231.**
- **Matrice di materialità e piani di sostenibilità** aggiornati periodicamente.
- Sistemi di **monitoraggio KPI ESG.**

Le aziende più strutturate hanno già implementato **modelli formali e multilivello** per governare la sostenibilità, mentre altre presentano strutture più integrate nella compliance, ma con **presidi di governance ESG comunque presenti**.

Il percorso è comunque evolutivo, con crescente attenzione al recepimento della **CSRD** e agli **ESRS** come standard futuri di riferimento.

## MODELLO 231

Il Modello Organizzativo e Gestionale previsto dal D. Lgs 231/2001, volto a prevenire la responsabilità amministrativa in capo agli enti, è previsto in tutte le aziende esaminate, con la nomina degli Organismi di Vigilanza, l'applicazione di un sistema disciplinare e sanzionatorio interno, lo svolgimento della specifica attività di formazione, la definizione di procedure operative e protocolli per regolamentare il processo di formazione e di attuazione delle decisioni dell'Ente e per regolamentare lo svolgimento delle attività e l'adozione di Codici Etici e di Comportamento.

Talvolta il Modello 231 è inserito nel contesto della governance etica, integrandolo nei principi di Business Ethics e nella gestione dei rischi di compliance. Il modello è utilizzato per garantire il rispetto delle normative e per promuovere comportamenti corretti, supportato da politiche aziendali e da un sistema di controllo interno articolato.

# RISK MANAGEMENT E CONTROLLO

Per quanto riguarda il Risk Management sulla base dei documenti di sostenibilità esaminati si evidenzia un impegno condiviso da parte delle aziende nel comparto dei Giochi Pubblici nell'adottare sistemi strutturati di gestione del rischio e controllo interno, spesso integrati nei processi di governance e nelle strategie ESG.

Le aziende più strutturate adottano modelli completi di **ERM** con approccio integrato ai rischi ESG e compliance. Altre realtà sviluppano **sistemi di controllo più focalizzati sulla conformità e sulla sostenibilità**, ma senza sempre esplicitare un modello formale di Enterprise Risk Management.

In alcuni casi viene adottato un **Enterprise Risk Management (ERM) Framework** basato sulle linee guida del **CoSO (Committee of Sponsoring Organizations of the Treadway Commission)**, con l'obiettivo di identificare e valutare i rischi con metodologia omogenea, allineare la strategia al profilo di rischio, definire misure di mitigazione e monitoraggio continuo e rafforzare la cultura del rischio a tutti i livelli. È prevista una valutazione specifica dei rischi **ESG e Business Ethics**, con impatti su performance, reputazione, e compliance.

La governance può articolarsi su più **linee di difesa**, come ad esempio Internal Audit, Risk Management e Risk Owner.

# CERTIFICAZIONI E RATING ESG

Il comparto pone particolare attenzione alle certificazioni, considerati strumenti strategici di gestione per migliorare qualità, performance, compliance ed attenzione ai clienti interni ed esterni.

## Le certificazioni più diffuse nelle aziende esaminate sono:

- **ISO 9001:2015 Certificazione Qualità** - La norma ISO 9001 definisce i requisiti di un sistema di gestione per la qualità. Per qualità si intende la capacità di un'azienda di soddisfare le aspettative dei clienti, condizione fondamentale perché un'impresa risulti competitiva e possa raggiungere i suoi obiettivi compresi quelli economico-finanziari.
- **ISO/IEC 27001 Sistemi di Gestione per la Sicurezza delle Informazioni** - La norma definisce i requisiti di un sistema di gestione della sicurezza delle informazioni. È ampiamente utilizzata per affrontare esigenze sempre più complesse legate a sicurezza informatica, protezione dei dati e continuità operativa. Nel settore dei giochi, questa certificazione attesta l'alto livello di sicurezza delle piattaforme, tutela la riservatezza dei dati e garantisce un controllo efficace della sicurezza logica, fisica e organizzativa. Contribuisce inoltre alla continuità del servizio, riducendo i rischi informatici.
- **ISO 45001:2018 Certificazione Salute e Sicurezza sul Lavoro** - Emessa nel 2018, rappresenta lo standard ISO (International Standards Organization) dedicato ai requisiti di un sistema di gestione per la salute e la sicurezza sul lavoro. La diffusione dell'ISO 45001 dimostra la sensibilità delle aziende dei Giochi Pubblici nei confronti delle potenziali criticità che possono riguardare il proprio personale.
- **ISO 14001:2015 Certificazione Ambientale** - La norma definisce i requisiti per implementare un sistema di gestione ambientale volto a migliorare le prestazioni ambientali delle organizzazioni e a rispondere in modo efficace alle crescenti sfide legate alla sostenibilità. Sebbene il comparto del gioco non presenti un impatto ambientale elevato, l'adozione diffusa di questa certificazione dimostra la crescente attenzione del settore verso la tutela dell'ambiente.
- **ISO 27701 Gestione delle informazioni in ambito Privacy** - È una norma internazionale dedicata alla protezione dei dati personali, concepita come estensione della ISO/IEC 27001. Fornisce linee guida dettagliate per l'implementazione di un Sistema di Gestione delle Informazioni sulla Privacy, aiutando le organizzazioni a conformarsi ai requisiti normativi in materia di tutela della privacy, come il GDPR.
- **G4 Global Gambling Guidance Group** - Questa certificazione internazionale attesta l'impegno a tutela dei consumatori in materia di Gioco Responsabile e mira ad elevare gli standard del settore attraverso un accreditamento per operatori e fornitori.

## Altre certificazioni abbastanza diffuse:

- **ISO 37001:2016 Certificazione Anticorruzione** - È uno Standard Internazionale, pubblicato nell'ottobre 2016, che ha l'obiettivo di aiutare le imprese a prevenire e contrastare fenomeni di corruzione, sviluppando e consolidando una cultura aziendale etica, volta alla trasparenza e all'integrità.
- **CERTIFICAZIONE SULLA PARITÀ DI GENERE UNI/PDR 125:2022** - Attesta l'impegno dell'azienda nell'adottare politiche e misure organizzative per promuovere la pari opportunità di carriera e di trattamento tra uomini e donne.
- **ISO 50001:2018 Certificazione Energetica** - Norma relativa ai Sistemi di gestione dell'energia, il cui obiettivo è quello di fornire le adeguate strategie gestionali per aumentare l'efficienza e il rendimento energetico.
- **Rating di Legalità** - È uno strumento attivo dall'inizio del 2013 e realizzato dall'Autorità Garante della Concorrenza e del Mercato (AGCM), che premia quelle aziende che rispettano la legge, sono trasparenti e operano secondo sani principi etici. Il Rating di Legalità è quindi un indicatore del rispetto di standard di legalità da parte delle imprese.
- **WLA RESPONSIBLE GAMING FRAMEWORK** - È la certificazione rilasciata dalla World Lottery Association, specifica per il settore del gioco e delle lotterie, che assicura che le aziende promuovano il gioco responsabile e adottino misure per prevenire problemi legati al gioco d'azzardo. World Lottery Association è un'associazione che rappresenta a livello mondiale gli operatori di gioco, richiedendo un impegno per alti standard di responsabilità aziendale.
- **European Lotteries EL** - La certificazione riconosce l'impegno delle aziende a garanzia del gioco responsabile, legale e sicuro. European Lotteries (EL) è un'associazione indipendente che raggruppa le lotterie statali e gli operatori di gioco europei con l'obiettivo di contrastare il gioco illegale e garantire un gioco sostenibile.
- **CERTIFICAZIONE WLA-SCS (SECURITY CONTROL STANDARD)** - Sistema di gestione della sicurezza delle informazioni - settore giochi. Introduce requisiti e controlli specifici per operatori e provider di soluzioni di gioco. È uno standard di sicurezza e gestione del rischio specifica del settore del gioco.





## Rating ESG

Negli ultimi anni, alcune aziende del settore dei Giochi Pubblici hanno deciso volontariamente di sottoporsi alla valutazione delle agenzie di rating ESG. Questo processo consiste nell'analizzare le prestazioni di un'azienda in termini di impatto ambientale, responsabilità sociale e governance aziendale. Il rating ESG fornisce un'importante misura del grado di sostenibilità e responsabilità di un'azienda, aiutando gli investitori, i clienti e gli altri stakeholder a valutare la sua performance non solo finanziaria, ma anche sociale e ambientale. Le aziende del settore dei Giochi Pubblici, consapevoli dell'importanza di adottare pratiche sostenibili e responsabili, scelgono di sottoporsi a questa valutazione per dimostrare il loro impegno verso la sostenibilità e per migliorare la propria reputazione aziendale. Attraverso la valutazione ESG, le imprese possono identificare aree di miglioramento e implementare strategie mirate per ridurre l'impatto negativo sul pianeta e sulla società, contribuendo così a una maggiore trasparenza e responsabilità del comparto.

### Sono presenti anche:

- **ISO 22301:2019 Certificazione per la Continuità Operativa** - Assicura che l'azienda abbia pianificato e sia in grado di gestire efficacemente situazioni di emergenza o crisi.
- **ISO 26000:2010 Linee Guida per la Responsabilità Sociale d'Impresa** - Hanno l'obiettivo di fornire indicazioni su come attuare la responsabilità sociale e indicano i principi che l'azienda deve integrare e mettere in pratica nelle attività e nelle relazioni con le parti interessate. L'ISO 26000 non è un vero e proprio standard certificabile ed è stata sviluppata per aiutare le aziende ad implementare i principi di sostenibilità e responsabilità sociale, integrandoli nel loro sistema di gestione.
- **ISO 30415:2021 Gestione delle Risorse Umane, Diversità e Inclusione** - Norma internazionale che definisce i requisiti e i criteri operativi per promuovere e valorizzare la diversità e l'inclusione all'interno delle organizzazioni.
- **ISO 31000:2018 Gestione del rischio** - Fornisce principi e linee guida generali per la gestione del rischio e consente di individuare, prevenire e gestire rischi nell'ambito dell'attività aziendale, attraverso un approccio strutturato. Essendo una linea guida non è certificabile.
- **SA 8000:2014 Certificazione Etica** - È uno standard internazionale di certificazione rilasciato da soggetti terzi indipendenti, volto a coniugare criteri di gestione aziendali e principi di responsabilità sociale. È relativo ai diritti dei lavoratori ed ispirato alle Convenzioni ILO, International Labour Organization.
- **ISO 18295:2017** - Sistema di gestione per la qualità dei Centri di Contatto dei Clienti (CCC), ha l'obiettivo di assicurare la qualità e l'efficienza dei servizi di Call/Contact Center.



# L'impegno per l'agenda onu 2030

Ogni azienda del settore dei Giochi Pubblici ha fornito il proprio contributo al raggiungimento degli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (Sustainable Development Goals, SDG), cioè i 17 obiettivi interconnessi, definiti dall'Organizzazione delle Nazioni Unite come strategia "per ottenere un futuro migliore e più sostenibile per tutti".

E ogni azienda lo ha fatto in modo unico, in base alle proprie competenze e potenzialità, attraverso l'adozione di politiche responsabili e consapevoli e la partecipazione a iniziative di sviluppo sostenibile.



# La strategia ESG del comparto

Nel settore dei Giochi Pubblici, la strategia ESG si articola su alcune dimensioni chiave: **responsabilità, persone, comunità e ambiente.**

1

## RESPONSABILITÀ

La sostenibilità sociale del settore dei Giochi Pubblici si fonda sulla responsabilità degli operatori, un concetto centrale per garantire un gioco etico e consapevole.

Le aziende del comparto investono in strumenti di prevenzione e monitoraggio per evitare comportamenti a rischio, promuovendo un'esperienza di intrattenimento sicura. Parallelamente, vengono sviluppate campagne di sensibilizzazione rivolte ai giocatori, con l'obiettivo di diffondere una cultura del gioco responsabile e sana. La collaborazione con enti regolatori e istituzioni è un ulteriore punto di forza, assicurando trasparenza e il rispetto delle normative vigenti.

## RESPONSABILITÀ SOCIALE: SOSTEGNO A PROGETTI DI STUDIO E RICERCA SUGLI STRUMENTI DI PLAYER PROTECTION E PREVENZIONE DEL DGA

2

## PERSONE

Le persone sono al centro della strategia ESG, con un forte impegno a tutela della sicurezza e del benessere dei dipendenti. Le aziende del settore adottano politiche avanzate per garantire ambienti di lavoro sicuri, investono nella formazione per favorire la crescita professionale e sviluppano programmi di welfare volti a migliorare la qualità della vita lavorativa.

L'attenzione al benessere individuale si traduce anche in iniziative per promuovere l'equilibrio tra vita privata e lavoro, riconoscendo che la soddisfazione dei dipendenti è un elemento chiave per un ambiente produttivo e motivante.

La prima responsabilità sociale dei Concessionari di Giochi Pubblici verso la comunità è la promozione della cultura del Gioco Responsabile, inteso come approccio consapevole e informato.

Ogni operatore di Giochi Pubblici ha il dovere di adottare misure che favoriscano il gioco responsabile, proteggano i minori e i soggetti vulnerabili e di attuare interventi per prevenire il disturbo da gioco d'azzardo (DGA). Per raggiungere questi obiettivi, oltre a quanto illustrato ampiamente nei capitoli precedenti, i concessionari, singolarmente e attraverso le associazioni di categoria, tra cui ACADI, collaborano con istituzioni accade-

3

## COMUNITÀ E AMBIENTE

L'impatto positivo sulla comunità e sull'ambiente rappresenta una priorità per le imprese dei Giochi Pubblici. Le aziende sono attivamente impegnate nello sviluppo di progetti sociali e inclusivi che sostengono il territorio e favoriscono l'integrazione. Contestualmente, cresce la consapevolezza della necessità di ridurre l'impronta ecologica, con soluzioni sostenibili volte a minimizzare l'impatto ambientale. L'innovazione gioca un ruolo fondamentale anche nella trasformazione degli strumenti e degli spazi di gioco, che si evolvono verso modelli più responsabili e orientati alla sostenibilità.

Questa strategia ESG riflette l'impegno del comparto nel coniugare sviluppo economico, tutela delle persone e rispetto dell'ambiente, contribuendo alla costruzione di un modello di business sostenibile e responsabile.

miche e centri di studio qualificati per approfondire le dinamiche del gioco e sviluppare strategie di tutela sempre più efficaci.

Nel biennio 2024/2025 sono stati avviati congiuntamente da diversi Concessionari importanti progetti di ricerca scientifica finalizzati a contrastare il Disturbo da Gioco d'Azzardo, con l'obiettivo di migliorare la comprensione del fenomeno e favorire interventi mirati per una regolamentazione responsabile e attenta al benessere della comunità.

## Analisi e Sviluppo della Rete di Distribuzione del Gioco: Struttura Territoriale della Rete Distributiva del Gioco Fisico

Il Rapporto di Sviluppo della Rete del Mercato dei Giochi e Analisi delle Normative Locali, commissionato a PRISMA S.p.A., ha avuto l'obiettivo di analizzare in modo approfondito la rete distributiva del gioco fisico in Italia. La ricerca, svolta tra il 1° aprile e il 31 maggio 2024, ha preso in esame sia le caratteristiche quantitative che qualitative dei punti vendita, soffermandosi sull'influenza delle normative locali e sulla promozione di un gioco consapevole.

### Obiettivi principali

Il rapporto ha fornito una visione dettagliata della distribuzione dei punti vendita dei Giochi Pubblici in concessione al 2023, mettendo in luce l'interazione tra la rete commerciale, le normative locali e le politiche di responsabilità sociale, in un quadro orientato alla tutela del giocatore e alla prevenzione dei rischi.

### Aree di analisi

#### Struttura e Distribuzione della Rete di Gioco.

L'indagine ha evidenziato una distribuzione eterogenea dei punti vendita sul territorio nazionale. In particolare, si osserva una maggiore concentrazione nelle aree urbane, mentre le zone montane o a bassa densità demografica risultano meno coperte. Questa variabilità riflette sia le abitudini di consumo regionali sia l'applicazione di strategie territoriali per contrastare i rischi legati al gioco problematico.

#### Impatto delle Normative Locali.

Uno degli aspetti centrali dell'analisi ha riguardato le regolamentazioni regionali e comunali che incidono sull'ubicazione e sull'accessibilità delle sale da gioco. Tra le misure più diffuse figurano limiti agli orari di apertura e vincoli sulle distanze minime dai cosiddetti "luoghi sensibili". Il rapporto rileva che, sebbene queste disposizioni influenzino in modo diretto la geografia della rete, la loro efficacia varia sensibilmente tra le Regioni.

#### Analisi Economica del Mercato del Gioco.

L'ultima sezione del rapporto esplora la dimensione economica del settore

del gioco fisico in Italia, valutando il contributo fiscale dei giochi e l'impatto economico in termini di spesa per i consumatori. La ricerca evidenzia come la spesa pro capite nel gioco e il contributo all'erario siano distribuiti in maniera disomogenea tra le Regioni italiane, riflettendo differenze nelle preferenze di gioco e nella capacità di spesa dei residenti. Particolare attenzione è stata riservata alle Regioni con una spesa pro capite più elevata, analizzando le possibili correlazioni con il reddito disponibile e con il contesto socioeconomico locale.

### Innovazione e sostenibilità nella riqualificazione dell'offerta di gioco fisico

Un team degli Osservatori Digital Innovation della School of Management del Politecnico di Milano ha condotto, tra marzo e settembre 2024, una ricerca finalizzata a individuare strategie innovative e sostenibili per la riqualificazione dell'offerta di gioco fisico in Italia. Lo studio si è focalizzato sull'adozione tecnologica e sulla sostenibilità, con l'obiettivo di promuovere un ecosistema di gioco più sicuro e responsabile.

### Obiettivi della Ricerca

Il rapporto ha approfondito le potenzialità delle tecnologie emergenti per incentivare un gioco consapevole e conforme ai criteri normativi ed ESG. Particolare attenzione è stata rivolta all'utilizzo di strumenti digitali per supportare e proteggere il giocatore nel contesto del gioco fisico.

### Principali Aree di Analisi

**Innovazioni Tecnologiche nel Settore del Gioco Fisico.** Lo studio ha individuato tecnologie come Intelligenza Artificiale (IA), Big Data, Internet of Things (IoT) e realtà aumentata, tutte orientate a monitorare e gestire il comportamento di gioco. L'integrazione di queste tecnologie punta a personalizzare l'esperienza del giocatore e a promuovere il controllo consapevole del gioco, con strumenti come assistenti virtuali e applicazioni dedicate.

**Sostenibilità e responsabilità sociale.** Il rapporto evidenzia l'importanza di allineare il settore del gioco ai criteri ESG, promuovendo la tutela dei giocatori vulnerabili e pratiche sostenibili nella gestione dei punti gioco.

**Sviluppo di una App per il Gioco Consapevole.** La ricerca propone una soluzione

concreta attraverso un'applicazione che supporti il gioco consapevole, dotata di funzionalità quali la verifica della legalità dei punti di gioco, la gestione dei limiti di spesa e tempo, e l'accesso a informazioni sul gioco responsabile. L'app è progettata per incentivare l'autodeterminazione del giocatore, offrendo un punto di riferimento unico e accessibile per le proprie attività di gioco.

### Analisi del Fenomeno del Gioco Minorile in Italia: Dimensioni Psicologiche, Sociali ed Economiche (focus sul territorio di Napoli)

Al fine di contrastare il fenomeno del gioco minorile, è stato affidato all'Università degli Studi di Napoli Federico II un progetto di ricerca avviato a dicembre 2024, della durata di sei mesi. Lo studio si propone di analizzare le dimensioni psicologiche, sociali, familiari e territoriali del gioco tra i minori, con l'obiettivo di formulare proposte operative per la prevenzione efficace di tale fenomeno.

#### Obiettivi del Progetto

- Analizzare i dati nazionali e regionali sul gioco minorile, individuando tendenze e differenze territoriali.
- Esaminare le variabili socioeconomiche legate al fenomeno, come il reddito medio, il livello di istruzione e le origini socio-culturali dei residenti.
- Proporre nuove misure operative per prevenire e contrastare il gioco tra i minori.
- Identificare strumenti innovativi per la qualificazione e il controllo dei punti di gioco legali, promuovendo la responsabilità sociale.

### Principali Aree di Analisi

**Analisi delle Dimensioni Territoriali.** L'analisi si è focalizzata sulla distribuzione territoriale del gioco minorile, con particolare attenzione alle seguenti variabili:

- Reddito medio familiare: le aree con reddito medio più basso presentano una maggiore incidenza di punti di gioco, correlata a una maggiore vulnerabilità economica.
- Livello di istruzione: la presenza di istituzioni educative è inversamente correlata alla densità dei punti di gioco frequentati dai minori.



- Origini socio-culturali: l'analisi delle comunità locali ha evidenziato che le differenze culturali influenzano le abitudini di gioco.

## Revisione delle Normative e Impatti Locali

**Dimensione Economica del Gioco Minorile.** Il rapporto esplora il ruolo del gioco minorile nel contesto economico.

In sintesi, questo studio potrebbe rappresentare un passo importante per comprendere e affrontare il fenomeno del gioco minorile in Italia. La combinazione di analisi dettagliate e proposte operative potrà contribuire a sviluppare un approccio integrato per la prevenzione e il contrasto di questo fenomeno, promuovendo un equilibrio tra la tutela della salute pubblica e la regolamentazione responsabile del mercato dei giochi.

## Rapporto Nomisma: Il valore economico e sociale dei giochi pubblici su rete fisica in Italia

Tra le iniziative più rilevanti in tema di prevenzione del Disturbo da Gioco d'Azzardo, si segnala l'evento "Strategie e innovazione per il gioco responsabile. Le persone al centro di un'industria sostenibile", tenutosi a Roma il 17 giugno 2025. In questa occasione è stato presentato il Rapporto Nomisma "Il valore economico e sociale dei giochi pubblici su rete fisica in Italia", un'analisi che, pur focalizzandosi sull'impatto economico e occupazionale del comparto, ha offerto spunti significativi anche sul piano della tutela dei giocatori e della promozione del gioco responsabile.

L'incontro ha rappresentato un momento di confronto tra istituzioni, mondo scientifico, operatori e stakeholder, con l'obiettivo condiviso di delineare un modello di Giochi Pubblici più sostenibile e attento alla salute dei cittadini. In particolare, è emersa con forza l'importanza della tecnologia – e in particolare dell'intelligenza artificiale – come strumento di player protection e leva per la prevenzione del DGA. Sistemi predittivi e strumenti di monitoraggio intelligente applicati agli apparecchi AWP e VLT sono stati indicati come soluzioni promettenti per l'identificazione precoce dei comportamenti a rischio e l'attivazione di interventi mirati, in continuità con quanto già sperimentato nel gioco online.

Il confronto tra ricercatori, accademici e rappresentanti delle associazioni dei consumatori, ha messo in luce come l'adozione di strategie integrate e l'analisi dei casi concreti – come quello presentato dall'AUSL Romagna – possano rafforzare la prevenzione sul territorio. I dati condivisi hanno evidenziato che i giocatori problematici rappresentano il 3,1% del totale, mentre quelli patologici l'1,3%, con una particolare vulnerabilità riscontrata tra giovani e anziani. È stato anche sottolineato come l'intercettazione precoce e l'inserimento in percorsi di cura personalizzati costituiscano elementi imprescindibili, considerando la riluttanza dei soggetti dipendenti a rivolgersi spontaneamente ai servizi sanitari.

Un aspetto centrale emerso durante il dibattito riguarda il ruolo positivo del retail e del gioco fisico, che rappresenta un presidio cruciale contro l'illegalità. Gli ambienti tradizionali di gioco non solo favoriscono il controllo e la trasparenza, ma offrono anche un contesto in cui il contatto diretto con gli operatori contribuisce a creare un clima di responsabilità e sicurezza per i giocatori. In questo senso, la presenza fisica sul territorio diventa una leva strategica per monitorare i comportamenti, intervenire tempestivamente e diffondere la cultura del gioco responsabile, integrando tecnologie avanzate e azioni di prevenzione sul territorio.

**Nel complesso, l'iniziativa ha confermato il valore delle ricerche e delle strategie integrate come strumenti essenziali per orientare le politiche di prevenzione, promuovendo un approccio innovativo e centrato sulla persona**

## Attività di dialogo con gli stakeholder e confronto istituzionale

Oltre alle attività di ricerca, sono stati promossi numerosi momenti di confronto e approfondimento sul tema del gioco legale e responsabile. Tra i più recenti, si segnalano due webinar realizzati con organizzazione di EGP FIPE:

**Webinar sul Registro Unico degli Esclusi** – 24 febbraio 2025 - Incontro multidisciplinary

dedicato al R.U.E., sistema per l'autoesclusione dal gioco d'azzardo, con focus sull'estensione al gioco fisico. Esperti clinici, giuridici ed economici hanno discusso soluzioni tecnologiche, aspetti normativi e il ruolo degli stakeholder nella tutela del giocatore.

**Webinar FIPE sulla Riforma dei Giochi Pubblici** – 26 marzo 2025 - Webinar incentrato sulla riforma del settore dei giochi, con focus su nuove norme, certificazione dei punti vendita, innovazione digitale, formazione obbligatoria degli operatori e sicurezza. Obiettivo: costruire un sistema sostenibile e regolamentato in sinergia tra istituzioni e imprese.

**Il 25 giugno 2025 a Milano, si è tenuto l'evento "Confronto Aperto – Il futuro del gioco legale con regole condivise", promosso da EGP FIPE. Il format definito dall'organizzazione di rappresentanza degli esercenti prevede un dialogo strutturato tra imprese, istituzioni e operatori del settore sanitario e sociale del territorio, incentrato sulla presentazione di un **Manifesto** articolato attorno ai temi delle Regole, dei Territori e della Salute.**

## Infine, si segnalano due ulteriori iniziative a cui ACADI ha partecipato:

- Il Convegno "Impatto sociale e sanitario del gioco d'azzardo", organizzato presso il Campus dell'Università d'Annunzio di Chieti;
- l'intervento al Master in Anticorruzione dell'Università di Tor Vergata, focalizzato sul valore del gioco legale e sulla condizione di marginalizzazione normativa e competitiva del comparto, che andrebbe superata con una normativa nazionale uniforme, capace di garantire un equilibrio tra peso economico del settore, legalità e adeguata tutela della salute pubblica.



# SICUREZZA E BENESSERE DELLE PERSONE

Il settore dei Giochi Pubblici contribuisce al raggiungimento degli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (OSS/SDGs, Sustainable Development Goals), attraverso la crescita economica sostenibile, creando posti di lavoro sicuri e qualificati e promuovendo lo sviluppo delle persone e delle competenze.

I Concessionari di Giochi Pubblici analizzati mostrano un tasso di contratti a tempo indeterminato significativamente superiore rispetto ad altri settori. Questo fenomeno è influenzato da diversi fattori, tra cui la natura delle attività svolte, la necessità di competenze specialistiche e, soprattutto, le politiche aziendali adottate dalle imprese del gaming, che si distinguono per l'impegno nel valorizzare i propri dipendenti e garantire loro stabilità lavorativa.

La percentuale media di lavoratori con contratto a tempo indeterminato nelle concessionarie esaminate si attesta al 90%, superando la media nazionale. I dipendenti costituiscono quasi la totalità della forza lavoro aziendale, mentre le collaborazioni esterne risultano del tutto marginali.

Nel 2023, il saldo tra nuove assunzioni e turnover si è mantenuto stabile, registrando un andamento positivo.

Oltre alla stabilità lavorativa, il settore investe nella qualità del lavoro, dimostrando una forte attenzione al benessere dei dipendenti e valorizzando il contributo umano nell'ambiente professionale. Le aziende adottano iniziative mirate, tra cui politiche di retribuzione equa, programmi di sviluppo del capitale umano e interventi concreti per garantire un ambiente di lavoro sicuro e salutare.

La promozione del benessere aziendale non solo contribuisce ad una migliore qualità del lavoro, ma favorisce un clima lavorativo positivo e motivante, diffondendo una cultura del wellbeing, che abbraccia sia la dimensione fisica che quella mentale.

## Salute e sicurezza

Le aziende del settore dei giochi pubblici si distinguono per

l'attenzione alla salute e sicurezza dei propri dipendenti, con:

- Implementazione di rigorose misure per prevenire infortuni sul lavoro e malattie professionali.
- Certificazione ISO 45001.
- Formazione continua sulla sicurezza sul lavoro per tutti i dipendenti.
- Creazione di un ambiente di lavoro sano e confortevole per tutti.

**Tra le aziende esaminate, la percentuale di infortuni è molto bassa, pari a circa l'1% della popolazione aziendale, con buona parte degli incidenti che si verifica in itinere.**

## Benessere dei dipendenti

I Concessionari esaminati promuovono il benessere dei dipendenti attraverso diverse iniziative:

- Promozione di un sano equilibrio tra vita privata e professionale attraverso lo smart working e altre forme di flessibilità lavorativa.
- Servizi di prevenzione gratuiti (visite mediche e specialistiche).
- Permessi retribuiti per visite mediche e supporto psicologico.
- Offerta di benefit, convenzioni e iniziative di welfare come la Banca ore solidale e le ferie solidali.
- Tutela della salute fisica e mentale dei dipendenti con polizze sanitarie integrative, programmi di attività sportive e iniziative di team building.
- Programmi per incentivare stili di vita sani e salutari.

# SVILUPPO DELLE PERSONE E CRESCITA DELLE COMPETENZE

## Sviluppo del capitale umano e formazione

Le aziende del settore promuovono lo sviluppo del capitale umano attraverso:

- Formazione continua e programmi di crescita professionale.
- Investimenti in tecnologie e metodologie innovative per

migliorare le competenze dei dipendenti.

- Mentorship e programmi di tutoraggio per favorire lo sviluppo personale e professionale.
- Partenariati con istituti educativi e accademici.

Nel 2023, le Concessionarie esaminate hanno complessivamente svolto circa 187.000 ore di formazione per i dipendenti, in aumento rispetto all'anno precedente, suddivise tra formazione obbligatoria e non obbligatoria (tecnica, trasversale e manageriale), con una media di 20 ore di formazione annua per dipendente.

# DIVERSITÀ, INCLUSIONE E PARI OPPORTUNITÀ

Promuovere un ambiente lavorativo inclusivo e rispettoso è una priorità crescente per le imprese dei Giochi Pubblici, con programmi per la Diversità, Equità e Inclusione (DEI) che rivestono un ruolo fondamentale in questo processo, apportando vantaggi tangibili sia per i dipendenti che per le aziende stesse. Le imprese del settore hanno intrapreso una vasta gamma di iniziative per promuovere la diversità, l'equità e l'inclusione. Questo si è concretizzato attraverso l'adozione di politiche di retribuzione equa, l'implementazione di progetti dedicati a sostenere la partecipazione e lo sviluppo professionale delle donne, compresi incentivi per il reinserimento dopo il periodo post-parto e misure di protezione per le vittime di violenza di genere.

È in costante aumento il numero di aziende che hanno ottenuto la certificazione UNI/PdR 125 o che hanno avviato percorsi per ottenerla. In alcuni casi, sono stati inoltre istituiti comitati aziendali dedicati alla diversity & inclusion.

I Concessionari hanno anche stretto partnership con organizzazioni impegnate nella promozione della diversità e dell'inclusione, adottando politiche anti-discriminazione e sostenendo la formazione continua sui temi della diversità e dell'inclusione. Tale impegno è evidenziato anche attraverso la partecipazione a progetti di sostenibilità sociale e la valorizzazione delle varie dimensioni della diversità, tra cui l'identità di genere, l'intergenerazionalità e l'accessibilità, evidenziando un impegno complessivo verso una cultura

aziendale inclusiva e sostenibile.

**La percentuale media di lavoratrici donne tra le Concessionarie prese in esame è del 44%**, dato molto significativo che dimostra un buon livello di inclusività e pari opportunità di genere nel settore.

A livello di CDA la presenza femminile è pari a circa il 19% (su dati disponibili).

## Formazione e sensibilizzazione

- Percorsi formativi dedicati a tutti i dipendenti su temi cruciali come la parità di genere, l'inclusione, la valorizzazione intergenerazionale e l'accessibilità per le persone con disabilità.
- Sensibilizzazione e promozione di una cultura aziendale inclusiva e rispettosa delle diversità.

## Pari opportunità e valorizzazione delle persone

- Garanzia di pari opportunità di carriera e retribuzione a tutti i dipendenti, indipendentemente da genere, orientamento sessuale, età, disabilità, ecc.
- Valutazione delle performance e dei piani di sviluppo basati sul merito e sulle capacità individuali.
- Promozione della leadership femminile e valorizzazione delle competenze di ogni persona.
- Programmi di sviluppo professionale mirati a ridurre il divario retributivo tra generi.
- Congedo parentale, contributi per asilo nido e scuola materna.
- Congedo per le donne vittime di violenza di genere.
- Eliminazione delle barriere architettoniche.

## Collaborazioni e impegni concreti

- Collaborazioni e partnership con associazioni specializzate per promuovere la diversità e l'inclusione a tutti i livelli.
- Adesione a iniziative come Valore D e Parks - Liberi e Uguali, a dimostrazione di un impegno concreto per i diritti umani e la lotta alle discriminazioni.

Le aziende del settore dei Giochi Pubblici stanno adottando politiche e procedure interne conformi ai principi dei diritti umani. Tuttavia vanno oltre, implementando diverse azioni per garantire tali obiettivi. Tra questi sforzi si annoverano l'adozione di una Policy contro la discriminazione, il Codice Etico e l'istituzione di canali di whistleblowing. Quest'ultimo, in particolare, rappresenta un importante mezzo per assicurare la tutela degli interessi dei lavoratori, incoraggiando la segnalazione di comportamenti illeciti da parte di dipendenti che ne vengono a conoscenza. Questo sistema offre ampie garanzie di protezione per i "whistleblower".

Tra le Concessionarie esaminate, nel 2023, non si evidenziano episodi accertati di discriminazione.



# La gestione responsabile per la crescita sostenibile

## LA SOSTENIBILITÀ LUNGO LA CATENA DEL VALORE

La gestione dei fornitori nel settore del gioco pubblico fisico italiano si caratterizza per una crescente attenzione alla sostenibilità, al rispetto normativo e alla qualità dell'offerta. Le aziende stanno evolvendo verso modelli sempre più integrati, che vedono nella catena di fornitura non solo un supporto operativo ma anche **un veicolo strategico per la responsabilità sociale e ambientale**. La qualificazione ESG, il controllo delle performance, la riduzione dell'impatto ambientale e il sostegno all'economia locale rappresentano elementi ormai imprescindibili per tutti i principali operatori del settore.

Le aziende analizzate condividono valori fondamentali nell'approccio alla catena di fornitura, tra cui:

- **Legalità, etica, trasparenza** e rispetto delle normative vigenti.
- **Qualità e affidabilità** dei beni e dei servizi acquistati.
- **Imparzialità** nei processi di selezione e assegnazione.
- **Sostenibilità ambientale e sociale** come criterio strategico.
- **Controlli preventivi e periodici** su reputazione, performance e conformità normativa dei fornitori.

Tutte le aziende riconoscono il ruolo strategico della **catena di fornitura sostenibile** nel perseguire gli obiettivi ESG (ambientali, sociali e di governance). Alcuni elementi distintivi:

- Misurazione dell'impatto ambientale lungo tutta la supply chain (Scope 1, 2 e 3) e per il programma di valutazione ESG.
- Governance dei fornitori incentrata su criteri ESG, con valutazione dell'impegno alla decarbonizzazione.

- Alcuni puntano fortemente sull'indotto locale e sulla responsabilità territoriale, in particolare nei settori a forte radicamento.

Fornitori sottoposti a valutazione anche attraverso l'utilizzo di criteri sociali **81,8%**.

Fornitori valutati anche utilizzando criteri ambientali **81,8%**.

Viene privilegiato l'utilizzo di forniture ecologiche, sia nella scelta di prodotti di uso quotidiano (ad esempio favorendo l'uso di carta riciclata nelle sedi e nelle sale), sia nell'ambito di specifiche attività aziendali.



# L'IMPEGNO VERSO LA COMUNITÀ

Le aziende operanti nel settore dei Giochi Pubblici si impegnano attivamente nella creazione di valore condiviso, contribuendo alla crescita economica e sociale dei territori in cui operano. Attraverso strategie responsabili e sostenibili, favoriscono il benessere delle persone e delle comunità, supportando iniziative che promuovono inclusione e sviluppo.

Le imprese del settore hanno integrato la responsabilità sociale nelle loro strategie, creando un sistema di sostegno concreto alle comunità e promuovendo la crescita sociale ed economica. Attraverso donazioni, collaborazioni con enti non-profit e fondazioni, hanno attivato reti di solidarietà, garantendo assistenza a chi ne ha più bisogno. Inoltre, il volontariato aziendale ha coinvolto i dipendenti in iniziative di supporto, rafforzando il legame tra imprese e territorio.

## Interventi solidali e sostegno nelle emergenze:

Attraverso charity e donazioni, il settore ha fornito aiuti in situazioni critiche, come l'alluvione in Emilia-Romagna nel 2023, le difficili condizioni in Ucraina e il terremoto in Turchia e Siria.

## Crescita delle comunità locali:

Oltre a favorire l'occupazione, le aziende hanno investito in progetti di sviluppo urbano e sociale, sostenendo iniziative di interesse locale.

## Tutela della salute e prevenzione:

Il settore ha promosso programmi per la prevenzione delle malattie e l'assistenza a bambini e persone fragili, contribuendo al miglioramento del benessere collettivo.

## Impegno per l'equità di genere:

Sono stati attivati progetti concreti per promuovere la parità e la tutela dei diritti delle donne, favorendo una società più inclusiva e sicura.

## Sport, cultura e aggregazione:

Le aziende hanno investito in attività sportive e culturali per rafforzare l'inclusione sociale, promuovendo lo sport come strumento di coesione e realizzando infrastrutture di pubblica utilità, come parchi e spazi di aggregazione.

## Educazione e innovazione:

Attraverso percorsi formativi e partnership universitarie, il settore ha supportato la crescita delle nuove generazioni, offrendo opportunità di formazione nelle tecnologie emergenti e nella sostenibilità.

**Il forte impegno delle aziende si traduce in un impatto tangibile sulla società, migliorando la qualità della vita delle comunità locali e promuovendo valori di solidarietà, inclusione e progresso.**

## Best Practice:

### Le iniziative delle Aziende per la Comunità

Negli anni, le aziende del settore hanno consolidato il loro impegno nella sostenibilità, traducendo gli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile delle Nazioni Unite in azioni concrete a favore delle comunità. Attraverso strategie mirate e interventi strutturati, ogni impresa contribuisce attivamente al raggiungimento di questi obiettivi, integrandoli nelle proprie politiche e iniziative.





## Inclusione Sociale e Solidarietà

Le aziende si impegnano nel supporto alle fasce più vulnerabili, promuovendo iniziative per la riduzione della povertà e il sostegno alle comunità.

- **Supporto alimentare e lotta alla povertà:** progetti come Food4People e Banco Alimentare garantiscono la distribuzione di beni di prima necessità e riducono lo spreco alimentare.
- **Risposta alle emergenze:** interventi per fronteggiare crisi come alluvioni, terremoti e guerre, fornendo risorse essenziali e assistenza diretta.
- **Protezione dell'infanzia:** collaborazione con la Fondazione Francesca Rava e Ai.Bi. per migliorare le condizioni di vita dei bambini in difficoltà.
- **Assistenza alle famiglie ospedalizzate:** supporto a Casa Ronald McDonald, offrendo un ambiente accogliente durante le cure mediche.
- **Solidarietà internazionale:** aiuti umanitari per la popolazione ucraina e per le vittime del terremoto in Turchia e Siria.
- **Promozione del volontariato aziendale:** coinvolgimento dei dipendenti in attività sociali per rafforzare la rete solidale con le associazioni locali.



## Sport e Benessere come Strumento di Inclusione

Lo sport favorisce il benessere fisico e sociale, contribuendo anche all'integrazione di categorie vulnerabili.

- **Special Olympics Italia:** iniziative sportive per persone con disabilità, favorendo la loro inclusione nella società.
- **Sponsorizzazioni sportive:** supporto alla Rimini Marathon e alle principali squadre di basket locali, incentivando la pratica sportiva e rafforzando il senso di comunità.
- **Progetti di sport e ricreazione per persone con disabilità:** sostegno ad associazioni sportive, organizzazione di camp estivi e tornei sportivi inclusivi.
- **Utilizzo dello sport per protezione ambientale e inclusione digitale:** supporto a realtà che integrano lo sport con nuove tecnologie per favorire la sostenibilità.



## Prevenzione e Contrasto della Violenza di Genere

Le aziende sostengono programmi di sensibilizzazione e protezione contro la violenza sulle donne.

- **Progetto Valigia di Salvataggio:** iniziativa per offrire rifugio e assistenza concreta alle donne vittime di violenza.
- **Empowerment femminile:** progetti di formazione, borse di studio e premi dedicati alle donne.
- **Helpline e centri di accoglienza e aggregazione per donne:** spazi sicuri per offrire sostegno e formazione.
- **Federazione Italiana Judo, Lotta, Karate e Arti Marziali:** percorsi di sensibilizzazione e autodifesa, rafforzando la consapevolezza e l'autostima delle donne.



## Assistenza Sanitaria e Promozione della Salute

L'accesso alle cure e la prevenzione sono al centro di numerose iniziative per il benessere collettivo.

- **Supporto ad associazioni che operano in ambito sanitario:** collaborazione con AROP e AIL per la cura di pazienti oncologici e pediatrici.
- **Donazione del sangue:** organizzazione di eventi per sensibilizzare alla donazione.
- **Telemedicina per pazienti oncologici:** progetti in Puglia con la Fondazione Ant per migliorare l'assistenza medica a distanza.
- **CEPID – Centro Integrato per le Dipendenze:** ricerca e prevenzione delle dipendenze con programmi di riabilitazione.
- **Partecipazione alla Race for the Cure** per la lotta contro il cancro.



## Formazione, Educazione e Innovazione

Investire nella crescita professionale e culturale delle nuove generazioni è fondamentale per uno sviluppo sostenibile.

- **Educazione digitale e STEM:** progetti come High Tech High School e collaborazioni con il Politecnico di Bari per formare i giovani nelle nuove tecnologie.
- **Inclusione scolastica:** iniziative come Compiti@Casa e il programma della Fondazione Cometa per contrastare la dispersione scolastica.
- **Educazione alla legalità:** partnership con Università Luiss per sensibilizzare i giovani al rispetto delle regole.
- **Programmi di stage internazionali:** avvio di percorsi formativi con istituzioni accademiche per favorire l'apprendimento globale.
- **Progetto Y-ACT:** percorso educativo promosso da AMREF Health Africa, per contrastare le mutilazioni genitali femminili e rafforzare l'empowerment giovanile.
- **Cultural Box (Cu.Bo):** nuovo hub del Campus Biomedico di Roma, che collega Università e Policlinico per innovazione e ricerca interdisciplinare.
- **Supporto a progetti di ricerca, master e borse di studio:** in collaborazione con le più prestigiose università italiane, per incentivare l'innovazione e la crescita accademica.



## Patrimonio Artistico, Cultura e Rigenerazione Urbana

Arte, cultura e riqualificazione urbana contribuiscono alla crescita delle comunità e alla valorizzazione dei territori.

- **Borghi dei Tesori Fest:** iniziativa per riscoprire e preservare il patrimonio artistico dei borghi siciliani.
- **Tunnel Boulevard Urbano:** trasformazione di un'area ferroviaria milanese in uno spazio pubblico inclusivo, con murale Airlite che purifica l'aria.
- **Progetti di gestione e valorizzazione degli ippodromi storici,** creazione di spazi polifunzionali di aggregazione e svago.

# La gestione responsabile degli impatti ambientali

## L'IMPEGNO PER L'AMBIENTE

Il rispetto del nostro Pianeta è oggi un valore imprescindibile per ogni settore economico. Le aziende dei Giochi Pubblici, consapevoli della loro responsabilità nei confronti dell'ambiente, hanno integrato la tutela della natura come pilastro della loro strategia di sviluppo sostenibile.

Le imprese operano nel rispetto delle leggi e delle normative ambientali, promuovendo politiche volte alla salvaguardia del territorio e alla riduzione delle emissioni. Con una crescente attenzione al proprio impatto sulle comunità e sugli ecosistemi, il settore si impegna in ogni fase dell'attività: dalla progettazione sostenibile di prodotti e processi alla formazione del personale, alla mobilità sostenibile, fino alla scelta di partner lungo l'intera catena di fornitura che condividano gli stessi valori ecologici.

La transizione digitale, che sta investendo il comparto, rappresenta una svolta significativa in questo percorso. Da un lato, la digitalizzazione riduce l'impiego di materiali fisici, limita i trasporti e abbassa i consumi indiretti; dall'altro, comporta nuove sfide, come l'aumento della domanda energetica e la crescita dei rifiuti elettronici.

Per affrontare questi problemi complessi, le imprese del settore adottano un approccio sostenibile integrato: non si limitano a dematerializzare i processi, ma puntano anche a ottimizzare l'efficienza energetica delle infrastrutture digitali, a fare largo uso di fonti rinnovabili e a gestire in modo responsabile le apparecchiature obsolete, favorendo

il recupero e il riuso applicando un modello di economia circolare. La sfida, dunque, è profondamente culturale: si tratta di costruire un settore del gioco che evolva responsabilmente, capace di coniugare innovazione tecnologica e rispetto per l'ambiente, con lo sguardo rivolto alle generazioni future.

### Best practices

In linea con gli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile ONU 7 (energia pulita e accessibile), 12 (consumi e produzioni responsabili), 13 (azione per il clima) e 15 (vita sulla terra), le imprese dei giochi pubblici hanno adottato una serie di best practices in queste aree, che includono l'efficientamento energetico delle infrastrutture e l'utilizzo di fonti rinnovabili; l'ottimizzazione della gestione e del riciclo dei rifiuti, inclusi quelli elettronici; l'adozione di un approccio di economia circolare per ridurre l'impatto ambientale lungo tutto il ciclo produttivo; l'implementazione di pratiche volte a contenere il consumo di risorse naturali, contribuendo attivamente allo sviluppo sostenibile.

## Analisi dei processi e definizione degli obiettivi ambientali

- Attività di analisi sulle diverse aree aziendali per individuare i processi più impattanti e le leve di intervento.
- Definizione di specifici obiettivi aziendali.

## Riduzione dei rifiuti e gestione responsabile delle risorse:

- Analisi dei rischi ambientali e riduzione dei rifiuti prodotti.
- Adozione di approcci di economia circolare: acquisto di cabinet usati che vengono ricondizionati; rigenerazione delle AWP, riparazione e ricondizionamento delle apparecchiature elettriche ed elettroniche.
- Donazione delle apparecchiature tecnologiche non più usate ma in buono stato ad associazioni senza scopo di lucro.
- Impegno a ridurre al minimo l'uso delle risorse, ad esempio il consumo di acqua.
- Adozione di procedure per il corretto smaltimento dei rifiuti, programmi di riciclaggio e miglioramento della qualità del riciclo.
- Dematerializzazione di processi, prodotti e servizi per ridurre consumo di carta e toner.
- Riduzione del consumo di carta e utilizzo di carta certificata FSC.
- Eliminazione progressiva dell'uso della plastica soprattutto monouso.
- Gestione responsabile delle eccedenze di cibo nelle mense aziendali.

## Gestione delle emissioni e dell'energia:

- Razionalizzazione nell'utilizzo delle risorse energetiche impiegate.
- Misurazione delle emissioni GHG (Greenhouse Gases) basata su Scope 1/Scope 2/Scope 3 e identificazione delle principali aree di impatto. Rendicontazione di misure ed indicatori adottati per la loro riduzione.
- Adozione di tecnologie a minor impatto ambientale, ad es. progettazione di app di gioco in una logica di green design.
- Efficientamento energetico di cabinet, terminali di gioco e piattaforme di gioco.
- Interventi di efficientamento degli edifici e investimenti in efficienza energetica.
- Installazione lampade a LED.
- Produzione di energia rinnovabile attraverso l'installazione di impianti fotovoltaici.
- Aumento percentuale dell'utilizzo di energia proveniente da fonti rinnovabili.

- Implementazione di sistemi di gestione ambientale certificati: ISO 14001, ISO 50001.
- Adesione a progetti di compensazione delle emissioni di CO2 attraverso il finanziamento di interventi di sostenibilità ambientale.
- Calcolo della Carbon Footprint e sviluppo di un piano di azioni per la riduzione delle emissioni.

## Mobilità sostenibile:

- Rinnovo della flotta auto aziendale con vetture elettriche o ibride.
- Piani di Mobility Management per ottimizzare gli spostamenti.
- Incentivazione all'utilizzo di mezzi pubblici o alternativi (es. bicicletta).
- Iniziative di car pooling e car sharing tra dipendenti.
- Implementazione dello smart working e orari flessibili per ridurre gli spostamenti dei dipendenti.

## Formazione e sensibilizzazione:

- Coinvolgimento della catena di approvvigionamento assumendo le questioni ambientali quale requisito significativo per la selezione e la gestione di partner e fornitori ("Green procurement"; "Clausole green" per i partner, ad es. richiesta di impegno ad attivare un contratto di fornitura di energia elettrica proveniente da fonte rinnovabile).
- Attività di formazione e sensibilizzazione ambientale per il personale aziendale.
- Progetti dedicati per promuovere stili di vita con minor impatto ambientale e accrescere la consapevolezza e il senso di responsabilità.
- Adesione ad iniziative dedicate al risparmio energetico.
- Partnership con Enti no profit per sostenere la piantumazione di alberi e progetti di sostenibilità aziendale.
- Adesione aziendale a giornate dedicate alla pulizia di aree contaminate da rifiuti plastici e campagne di sensibilizzazione sull'impatto ambientale della plastica.
- Sostegno al FAI (Fondo Ambiente Italiano).





## Stima del totale delle aziende concessionarie del comparto:

**Rifiuti prodotti dalle aziende concessionarie del comparto**

**5.580 tonn.**

Di cui non pericolosi e urbani

**4.284 tonn.**

(elaborazioni interne sulla base dei dati pubblicati dalle aziende analizzate)

**Carta consumata**

**8.585 tonn.**

Non tutte le aziende analizzate forniscono il dato

## Stima del totale delle emissioni delle aziende concessionarie del comparto:

Emissioni dirette GHG (scope 1)

<sup>CO2e</sup>  
**2023** **18.015 tonn.**

<sup>CO2e</sup>  
per milione di  
euro di raccolta **0,11 tonn.**

<sup>CO2e</sup>  
**2022** **21.150 tonn.**

Emissioni indirette di GHG da consumi energetici (scope 2)

<sup>CO2e</sup>  
**2023** **26.763 tonn.**

<sup>CO2e</sup>  
per milione di  
euro di raccolta **0,17 tonn.**

<sup>CO2e</sup>  
**2022** **30.150 tonn.**

Emissioni indirette di GHG da consumi energetici (scope 3)

CO<sub>2</sub>e  
2023 346.081 tonn.

CO<sub>2</sub>e  
per milione di  
euro di raccolta 2,20 tonn. (elaborazioni interne sulla base  
dei dati pubblicati dalle aziende  
analizzate)

Per quanto riguarda l'intensità delle emissioni di GHG non tutte le aziende adottano la stessa metodologia:  
le emissioni vengono rapportate al fatturato o in alternativa al numero dei dipendenti:

CO<sub>2</sub>e/mln  
euro di ricavi 1,1 tonn.

CO<sub>2</sub>e/N° 29,58 tonn.

Stima del totale dei consumi energetici  
delle aziende concessionarie del comparto:

Intensità  
energetica 562.000 GJ

Anche l'intensità energetica è calcolata in modi diversi:

GJ/N°  
di persone 90,02

GJ / Ric. 11,1 milioni  
di euro

% di fonti rinnovabili del mix energetico utilizzato per la produzione di energia elettrica dal fornitore energetico:

94,6 %

Prelievo  
idrico 478.260 mc (esclusa la gestione  
degli ippodromi)

per milione di  
euro di giocate 3,04 mc

4+



# FOCUS GIOCHI PUBBLICI





# Le principali leve specifiche del comparto

La presenza dei Giochi Pubblici sul territorio è il tema centrale. Ad oggi è minata dalla questione territoriale che dovrà trovare necessariamente una soluzione nel riordino del comparto previsto nella Delega al Governo per la riforma fiscale.

La presenza sul territorio è fondamentale perché in questo modo si riesce ad agire sulle seguenti quattro leve:

## RESPONSABILITÀ: LA TUTELA DELL'UTENTE

---

## LEGALITÀ: IL PRESIDIO DEI TERRITORI

---

## FISCALITÀ: IL CONTRIBUTO FISCALE DA EMERSIONE

---

## OCCUPAZIONE: IL CONTRIBUTO OCCUPAZIONALE

---

# RESPONSABILITÀ: LA TUTELA DELL'UTENTE

La principale forma di tutela dei consumatori va individuata nell'esistenza stessa di un'offerta regolata e controllata dallo Stato, affidata a soggetti selezionati tramite gare pubbliche e supportata da filiere competenti, sempre più formate e qualificate, mentre il presidio efficace del territorio è fondamentale per assicurare una protezione adeguata ai consumatori.

La disponibilità di prodotti sottoposti a verifiche statali e la presenza di una rete ben strutturata di punti di gioco generalisti, che offrono servizi sotto il controllo del monopolio statale, garantiscono sicurezza e tutela ai giocatori.

## Piano di sviluppo ADM

A dicembre 2023 ADM ha trasmesso ai Concessionari per la raccolta del gioco tramite apparecchi da gioco con vincite in denaro, le linee guida per il piano di sviluppo 2024, basate su quattro principali attività:

- Le attività volte a migliorare la sicurezza della registrazione e trasmissione dei dati.
- Le innovazioni necessarie per le esigenze di tutela dell'ordine pubblico e della sicurezza degli utenti.
- **Le iniziative di comunicazione ed informazione per la tutela del gioco legale e responsabile;**
- Le disposizioni per salvaguardare le potenzialità del comparto.

## Il gioco responsabile come pilastro dell'offerta pubblica

I concessionari sono oggi tutti impegnati in programmi di gioco responsabile, articolati su più livelli:

## Protezione dei minori

- Obbligo di tessera sanitaria per accedere alle VLT (dal 2020).
- Segnaletica e materiali informativi ben visibili nei punti gioco.
- Divieto assoluto di accesso e gioco ai minori di 18 anni.

## Divieto di pubblicità

Dal 2018, è vietata ogni forma di pubblicità o sponsorizzazione del gioco con vincite in denaro. L'obiettivo è evitare che i minori (e non solo) siano esposti a messaggi che possano incoraggiare il gioco.

## Servizi di supporto terapeutico

I concessionari promuovono:

- **Terapie individuali** con psicologi specializzati.
- **Gruppi di auto-aiuto** per condividere esperienze e strategie.
- **Supporto per familiari e amici**, per aiutare chi vive accanto a un giocatore problematico.

## Test di autovalutazione

Sono disponibili nei punti vendita e online strumenti semplici e anonimi per aiutare i giocatori a capire se il loro comportamento sta diventando a rischio. Non sono strumenti diagnostici, ma servono a stimolare consapevolezza.



## Informazione

L'informazione è considerata centrale. I concessionari:

- Affiggono avvisi e messaggi di allerta su tutti i materiali e le macchine da gioco.
- Distribuiscono opuscoli informativi.
- Collaborano con ASL, esperti e terzo settore per produrre materiali di prevenzione da distribuire nei punti gioco.

## Comunicazione sociale e digitale

Le aziende usano i social media e i siti aziendali per diffondere messaggi di sensibilizzazione e offrire strumenti concreti: numeri verdi, sezioni di "gioco responsabile", contatti di supporto.

## Ricerca e innovazione

I concessionari investono in **ricerca scientifica** e partecipano a **progetti con ADM** per migliorare la protezione dei giocatori, anche grazie all'intelligenza artificiale. Questa tecnologia aiuta ad analizzare i comportamenti di gioco e individuare per tempo segnali di rischio.

## Registro degli Autoesclusi (RUA)

Dal 2019 esiste un registro che permette al giocatore di **autoescludersi dal gioco online**. È in corso l'estensione anche al gioco fisico.

Il giocatore può chiedere il blocco temporaneo o permanente, e ciò si applica a **tutti i concessionari**, senza eccezioni.

La richiesta è personale e determina l'impossibilità di:

- Aprire nuovi conti di gioco a distanza.
- Giocare utilizzando i propri conti di gioco aperti con qualsiasi Concessionario autorizzato al gioco a distanza.

La revoca è prevista solo per l'autoesclusione a tempo indeterminato, e può essere richiesta qualora siano trascorsi almeno sei mesi dalla data di inizio dell'autoesclusione.

L'abilitazione al gioco diverrà effettiva dopo sette giorni dalla richiesta di revoca dell'autoesclusione.

La tecnologia può essere un alleato prezioso per migliorare i sistemi di controllo e prevenzione. Un esempio è il **registro di autoesclusione**, già attivo per il gioco online, che permette a chi riconosce in sé un problema con il gioco d'azzardo di bloccare il proprio accesso. Questo strumento potrebbe essere esteso anche al gioco fisico, migliorando ancora di più la tutela delle persone vulnerabili.

Vi sono studi scientifico-universitari per l'attuabilità del programma di esclusione anche sugli apparecchi, approfondendo le relative specifiche tecnologiche come quelle sulla tutela della privacy. Ad esempio la ricerca di nuove strategie per l'autoesclusione di giocatori problematici nel settore del gioco pubblico in Italia, non solo per quanto riguarda l'online ma anche relativamente alla rete fisica, attraverso l'applicazione di moderne soluzioni tecnologiche, è stato l'obiettivo della seconda fase della ricerca presentata nel luglio 2024 dal Dipartimento di Scienze Cliniche e Medicina Traslazionale dell'Università di Tor Vergata.

**I dati forniti dall'Agenzia riportano che nel 2024 sono state iscritte nel RUA circa 188.000 persone**

## Formazione degli operatori

Un'area cruciale è la **formazione del personale**, spesso imposta anche da normative regionali. I concessionari:

- Organizzano corsi (in presenza e online) per istruire operatori a riconoscere segnali di rischio.
- Forniscono strumenti di identificazione del giocatore problematico.
- Collaborano con partner e istituzioni per garantire qualità e uniformità nella formazione.

## Presidio del territorio

È essenzialmente il presidio del territorio che, assicurando la presenza di prodotti misurati e controllati dallo Stato, permette una efficace tutela del consumatore.

Le sale e i punti di gioco generalisti (non specializzati) che offrono i giochi pubblici per definizione esprimono la legalità sul territorio, proponendo un prodotto in monopolio statale e quindi controllato, misurato, valutato a tutti i livelli, in modo tale che risponda ai criteri definiti dalla normativa.

Il sistema normativo che regola il gioco pubblico – soprattutto quello fisico – è complesso e disomogeneo, con un forte impatto delle normative regionali e comunali. Le misure più controverse sono i **distanziometri** (distanze minime da luoghi sensibili) e le **limitazioni orarie**, che generano conflitti istituzionali, inefficienze e stalli regolatori.

Le continue proroghe delle concessioni che si registrano in alcuni settori del gioco pubblico sono la risposta obbligata dello Stato alla consapevolezza dell'effetto espulsivo dei distanziometri e delle limitazioni orarie. Questi strumenti regolatori, imponendo distanze minime tra punti di gioco e "luoghi sensibili" (di tanti tipi come istituti scolastici, luoghi di culto e strutture sanitarie), ovvero imponendo limitazioni di orari molto restrittive, rendono impraticabile la grande maggioranza del territorio e per i vincitori di eventuali bandi diventerebbe impossibile l'implementazione dei punti di gioco assegnati. Lo dice il Consiglio di Stato nel 2018.

La normativa regionale e comunale ha, nel tempo, influenzato significativamente l'ordinamento giuridico nazionale, creando sovrapposizioni e conflitti che hanno portato a una paralisi nelle procedure di assegnazione delle concessioni. Allo stesso tempo si sono posti temi di distribuzione del gioco in considerazione del fatto che le misure in questione



trovano applicazione solo con riferimento ad alcune tipologie di prodotti come gli apparecchi.

Le attuali restrizioni territoriali non tutelano la salute. La protezione della salute dei cittadini deve rimanere il centro delle politiche pubbliche in materia di gioco pubblico. Tuttavia, l'analisi dei dati relativi a quindici anni di applicazione di distanziometri e restrizioni orarie indica risultati contrari alle aspettative.

Si è registrata una diminuzione della spesa per il gioco tramite apparecchi distribuiti sui territori ma vi è stato un concomitante e più consistente aumento della spesa per altre forme di gioco non soggette alle medesime limitazioni, portando a una crescita complessiva della spesa degli utenti nell'intero settore.

Alla luce di queste criticità è emersa con forza la necessità di una riforma strutturale del sistema normativo.

Le iniziative in atto delle Istituzioni di questi tempi potrebbero portare ad un riordino legislativo unitario, che stabilisca parametri chiari e uniformi per la regolamentazione di tutti i prodotti del territorio come l'armonizzazione fiscale tra prodotti e canali distributivi pure prevista dalla Delega Fiscale.

Per il tema sanitario legato alle misure attuali il discorso è delicato. Al riguardo va anzitutto riconosciuto che tali misure non abbiano raggiunto lo scopo prefissato.

Al loro posto vanno individuate e implementate strategie alternative più efficaci per la prevenzione e il trattamento delle dipendenze da gioco.

**Sono necessarie politiche attive a livello territoriale, un processo di qualificazione dell'offerta con la formazione degli operatori, con l'implementazione di un registro di autoesclusione anche per il gioco fisico degli apparecchi, sul modello di quanto già previsto per il gioco online. E in parallelo va portato avanti un processo di qualificazione anche della domanda con la spiegazione continua della reale natura di intrattenimento.**

Un elemento cruciale è anche la necessità di un dialogo trasparente e inclusivo tra tutte le parti coinvolte nel settore del gioco pubblico.

Dunque la regolamentazione del gioco pubblico va ripensata in una prospettiva più ampia e coerente affinché sia allo stesso tempo realmente efficace e sostenibile. Le misure attualmente in vigore, pur mosse da intenti condivisibili, hanno prodotto effetti distorsivi che richiedono una revisione critica.

**La tutela della salute dell'utente va messa al primo posto. E va assicurata in concreto e non in astratto e con la piena consapevolezza che la delicatezza e la complessità del tema richiedono.**

La regolazione del gioco pubblico deve essere **razionale, efficace e sostenibile**. La tutela della salute deve essere concreta, non solo formale, basata su dati reali e non su presupposti ideologici.

Serve una **visione d'insieme**, capace di bilanciare salute, legalità, occupazione e finanza pubblica.

La tecnologia può fare molto con gli apparecchi cosiddetti safe che sono parte integrante della transizione tecnologica verso un sistema di gioco:

- **PIÙ RESPONSABILE** (tutela della salute pubblica).
- **PIÙ SICURO** (contro frodi e irregolarità).
- **PIÙ TRASPARENTE** (fiscalmente e socialmente).

Possono essere molto utili per rafforzare le misure di controllo dell'età e di contrasto del gioco patologico, per migliorare il controllo fiscale e contrastare il gioco illegale.

**Infine, nella tutela della salute degli utenti hanno un ruolo importante gli operatori della filiera della rete generalista degli apparecchi anche per la loro ineguagliabile esperienza storica nella gestione di prodotti altrettanto delicati come bar e tabacchi.**







# LEGALITÀ: IL PRESIDIO DEI TERRITORI

La leva per garantire legalità e tutela è la **presenza capillare sul territorio** di un'offerta regolamentata e controllata dallo Stato. È grazie a questa rete che si possono offrire ai cittadini prodotti trasparenti, sicuri e affidabili.

In particolare, ciò che assicura davvero un controllo efficace è una distribuzione equilibrata dei punti di gioco tra esercizi specializzati (come le sale dedicate) e quelli generalisti (come bar e tabaccherie). Questa presenza diffusa consente allo Stato di operare concretamente attraverso soggetti selezionati e monitorati, spesso già esperti nella gestione di altri prodotti sensibili come alcolici e tabacco.

## Le aree dell'illecito

L'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli opera per una puntuale regolamentazione del settore, al fine di favorire sia l'offerta di nuove tipologie di intrattenimento che un efficace contrasto al gioco illegale.

L'attività di ADM è finalizzata all'individuazione di tutte le forme di irregolarità nell'ambito dell'offerta di gioco autorizzato e allo svolgimento di un'efficace azione di contrasto al gioco illegale attraverso l'effettuazione di verifiche capillari sul territorio e l'irrogazione di sanzioni.

Nel 2024 l'Agenzia ha intensificato in modo significativo la propria attività di vigilanza nel settore dei giochi, registrando un sensibile aumento degli interventi rispetto agli anni precedenti. In particolare, il numero di siti web inibiti è salito a 721, con una crescita del 47% rispetto al 2023 (490) e quasi triplicato rispetto al 2022 (261).

L'attività ispettiva ha portato al controllo di 19.210 esercizi fisici e all'erogazione di 3.319 sanzioni.

Dal punto di vista economico, l'attività di controllo ha consentito di accertare imposte evase per un totale di 72,56 milioni di euro.

L'Agenzia presiede il CoPReGI - il Comitato per la prevenzione e la repressione del gioco illegale, la sicurezza del gioco e la tutela dei minori - di cui fanno parte il Dipartimento della Pubblica Sicurezza, il Comando Generale della Guardia di Finanza e il Comando Generale dell'Arma dei Carabinieri, la cui collaborazione è volta ad eseguire operazioni coordinate sul territorio per il contrasto del gioco illegale; partecipa inoltre attivamente all'Unità di Informazione sulle Scommesse Sportive del Ministero dell'Interno.

Le aree dell'illecito riguardano essenzialmente i seguenti comparti:

- Il gioco fisico o a distanza mediante i cosiddetti "totem", tablet o dispositivi digitali diversi privi di connessioni a reti in concessione.

- Il gioco a distanza effettuato mediante i CTD (Centri Trasmissione Dati) o, tramite intermediazione delle puntate da parte degli esercenti, in altri punti vendita seppure inseriti nelle reti autorizzate o collegate contrattualmente ai Concessionari.
- L'alterazione degli apparecchi da intrattenimento (AWP e VLT).
- L'offerta di gioco illegale su siti web o applicazioni mobili privi delle autorizzazioni previste dal sistema concessorio.

Si tratta di tipologie di gioco per le quali risulta possibile aggirare le disposizioni e i vincoli del sistema concessorio, utilizzando canali alternativi a quelli ufficiali, sia per sottrarsi al pagamento delle imposte, sia per occultare i destinatari dei relativi profitti.

La criminalità vede nel gioco in denaro un settore altamente remunerativo se gestito al di fuori delle reti legali od alterando le procedure di offerta o di controllo di quello legale, in grado di garantire in tal modo, da un lato, il controllo del territorio e, dall'altro, il raggiungimento di un elevato potere economico, anche attraverso il riciclaggio dei proventi delle attività illecite "tradizionali" (estorsioni, usura, traffico di sostanze stupefacenti, contrabbando di sigarette, ecc.) nelle infiltrazioni illecite nelle reti legali.

## Un presidio fondamentale di legalità

Molto spesso, nel dibattito pubblico si parla del numero totale dei punti di gioco, ma la vera questione è un'altra: **quanti comuni sono effettivamente presidiati da un'offerta legale e controllata?**

**Rispetto ai 7.896 comuni italiani, i 43.000 punti vendita della rete generalista presidiano 5.900 comuni, mentre i 4.400 punti specializzati presidiano 1.680 comuni.**

Rispetto agli anni passati i dati si sono ridotti (dati 2023: rete generalista raggiunge 5.980 comuni, rete specializzata raggiunge 1.715 comuni), fermo restando il ruolo determinante della rete generalista.

Comuni raggiunti	2018	2024	Differenza
Rete Generalista	6.427	5.900	-527
Rete Specializzata	1.815	1.680	-135



Per questo motivo, è fondamentale mantenere un **giusto equilibrio** tra le diverse tipologie di punti vendita e assicurare che i criteri di distribuzione vengano aggiornati, basandosi non solo su vincoli “a priori”, ma anche sulla reale domanda dei territori.

In sintesi, il controllo del territorio attraverso una rete legale e capillare è lo strumento più potente per combattere l’illegalità nel settore del gioco. Solo un’offerta pubblica ben organizzata, supportata da regole intelligenti e strumenti moderni, può garantire la sicurezza degli utenti, la tutela della salute pubblica e la tenuta economica del comparto.



# FISCALITÀ: IL CONTRIBUTO FISCALE DA EMERSIONE

Il contributo erariale (prelievi ed utili erariali, imposta unica, prelievi sulle vincite) dalle attività dal comparto del gioco è stato pari a 11,6 miliardi di euro nel 2024, contro 11,8 miliardi di euro nel 2023, in diminuzione di 200 milioni di euro, pari a 1,7%. Nel 2022 era stato di 11,2 miliardi di euro e di 8,4 miliardi di euro del 2021. (Dati ADM)

**Il decremento di circa 200 milioni di euro del 2024**, è causato essenzialmente dalla diminuzione della spesa degli apparecchi dovuta alle ben note limitazioni alle quali sono sottoposti.

Gli apparecchi da gioco pesano circa il 46% del totale dei prelievi dalle attività di gioco.

Il peso delle entrate erariali (prelievi sulla raccolta o sulle somme giocate) rinvenienti dalla rete “fisica” (retail) è circa l’89%; in esso la rete “generalista” (che offre i giochi numerici, le lotterie e gli apparecchi AWP a piccola vincita) incide circa il 61%, mentre quella delle sale specializzate circa il 28%. Il gioco online contribuisce con l’11%.

Il gioco pubblico dai primi anni Duemila ha fatto emergere dal mercato illegale circa 10 miliardi di euro all’anno in gettito altrimenti non disponibile, oltre ad un comparto industriale ad elevata tecnologia e decine di migliaia di redditi da lavoro creati, con un conseguente impatto positivo sul PIL nazionale e ulteriore gettito erariale determinato dalle imposte sul reddito delle persone fisiche e delle società attive nel settore.

Complessivamente le entrate tributarie beneficate dai giochi pubblici sono state di circa 93,5 miliardi negli ultimi 10 anni, nonostante i 2 anni di pandemia quando le entrate fiscali sono drasticamente calate.

Secondo lo studio NOMISMA sul Valore economico e sociale dei giochi pubblici su rete fisica in Italia, “le imprese impegnate nell’esercizio delle concessioni, nella gestione e nella distribuzione dei giochi pubblici su rete fisica (ossia apparecchi da intrattenimento, giochi numerici, lotterie e Gratta e Vinci, scommesse in sale e corner e bingo in sala) grazie alla propria attività hanno generato a livello nazionale un impatto in termini di valore aggiunto prodotto pari a ben 20,8 miliardi di euro nel 2024.

Di questi, 6,2 miliardi di euro sono riconducibili all’effetto diretto, ovvero agli effetti direttamente attribuibili a concessionari, gestori, rete specializzata e generalista. L’effetto indiretto, cioè l’effetto prodotto dai diversi fornitori delle imprese operanti nella concessione, gestione e distribuzione dei giochi pubblici retail e dalla domanda che a loro volta tali fornitori generano (sub-fornitori), è pari a 8,1 miliardi di euro. Parliamo quindi di fornitori di apparecchi da gioco (VLT e

AWP) e software, servizi per il funzionamento dei punti fisici (si pensi ad esempio ai servizi di vigilanza e pulizia dei punti vendita, ai costi legati ad utenze e affitti oppure ai servizi di noleggio), altri servizi (es. logistica e trasporti, consulenze, ecc.). L’effetto indotto, ossia quello generato dall’incremento di reddito percepito da tutti i soggetti coinvolti a vario titolo in questo processo, risulta pari a 6,5 miliardi di euro”.

“Il valore aggiunto creato dal settore dei giochi pubblici su rete fisica in termini di impatto diretto, indiretto e indotto è pari all’1,1% del valore aggiunto nazionale (che può essere considerata una proxy del PIL nazionale)”.

Per assicurare la stabilità del sistema concessorio è indispensabile mantenere su livelli di sostenibilità la pressione fiscale sui differenti prodotti, per continuare ad assicurare sviluppo, investimenti, occupazione e gettito erariale e per non rischiare altrimenti la nuova crescita del sommerso.

## Il tema della Fiscalità

**Il gettito erariale riveniente dal gioco regolamentato nella sua interezza è generato quasi al 90% dal retail.**

Il gettito erariale riveniente dal retail è a sua volta generato per larga parte dalla verticale distributiva degli apparecchi da gioco; ciò anche in ragione dei progressivi aumenti di prelievo intervenuti nel tempo con l’incrementare delle aliquote sulle somme raccolte e, più recentemente, con l’incremento delle basi imponibili e delle aliquote di prelievo sulle vincite delle Videolotterie (aumenti i quali, specularmente, hanno imposto la progressiva riduzione delle percentuali riconosciute in vincite tanto per gli apparecchi a piccola vincita AWP quanto per le Videolotterie).

Rispetto al gettito erariale di circa 9,2 miliardi di euro derivato dal retail (esclusa la tassazione sulle vincite), il gettito erariale generato dalla verticale distributiva degli apparecchi da gioco è stimabile in circa 5,3 miliardi di euro, circa il 50,5% del totale dei prelievi del 2024 (esclusa la tassazione sulle vincite).

Infine, va rilevato quanto il gettito erariale che deriva dagli Apparecchi sia a sua volta generato per larga parte dalla verticale distributiva degli Apparecchi collocati presso la rete generalista.

Entrando ancor più nel dettaglio, il contributo al gettito erariale 2024 della rete generalista composta da bar ed altri esercizi pubblici o commerciali (o circoli privati) con apparecchi AWP a piccola vincita è stimabile complessivamente in circa 2,9 miliardi di euro, quello della rete generalista composta da tabaccherie e ricevitorie con AWP è stimabile in meno di 500 milioni di euro; gli apparecchi da gioco nelle sale specializzate (AWP e Videolotterie) sempre nel 2024 hanno

generato oltre 1,9 miliardi di euro di gettito PREU.

Quindi anche per il mantenimento dei livelli di gettito erariale – che è gettito da emersione - è fondamentale il presidio del territorio assicurato da parte della rete generalista, nonché da un’equilibrata distribuzione tra punti specializzati e punti generalisti nel territorio. E quindi è opportuno un criterio che adotti, per nuove realtà da insediare, distanze tra punti esistenti (e non da luoghi sensibili legati alla potenziale presenza di soggetti sensibili), in un quadro distributivo sempre attento alla domanda di giochi esistente, calibrata (come per altri prodotti di gioco o di monopolio) in ragione della popolazione e della spesa storica.



Gettito fiscale	2018	2024	Differenza
Del comparto	10,70	11,60	+0,90
Del territorio	9,80	9,20	-0,60
Degli apparecchi	6,20	5,30	-0,90

(dati in miliardi di euro)

# OCCUPAZIONE: IL CONTRIBUTO OCCUPAZIONALE

L'aggiornamento delle stime sul numero degli occupati delle filiere dei giochi pubblici successivamente al periodo pandemico ed alle modifiche alle filiere distributive correlate alla più ampia diffusione dell'accesso tramite canali online mantengono intorno a 150.000 gli occupati nelle attività di giochi pubblici, ma con significative modifiche nella composizione delle attività.

Gli occupati del comparto giochi sono stimati sulla base del numero dei punti vendita (o dei siti di gioco online) operativi nel 2024, nei quali tali occupati hanno prestato il loro lavoro per il funzionamento organizzativo, tecnico, operativo o commerciale. Per occupati si intendono (Glossario Istat) coloro che hanno svolto lavoro retribuito in attività di lavoro dipendente o d'impresa, ovvero lavoro non retribuito in attività di impresa familiari con le quali collaborano abitualmente.

I valori di stima aggiornati sono per numero di occupati, indipendentemente dall'impegno a tempo pieno, parziale o stagionale. I parametri di ponderazione del numero di occupati sono definiti in funzione dei valori medi forniti dalle aziende associate per le attività in gestione diretta od appartenenti alle filiere in concessione gestite, verificati con visure a campione e con i valori medi di remunerazione dei punti vendita secondo le previsioni di legge, convenzionali o gli accordi commerciali più utilizzati.

I valori tengono inoltre conto della più o meno diffusa presenza diretta degli imprenditori nella gestione dei punti vendita a seconda della loro tipologia.

Il numero degli occupati ai diversi livelli produttivi e di servizio è in diminuzione rispetto agli esercizi precedenti per una combinazione di elementi: in primo luogo, riduzione complessiva del numero dei punti vendita di giochi, in tutte le concessioni retail; modifica delle tipologie di rapporti lavorativi, con diminuzione dei lavoratori dipendenti ed aumento delle figure imprenditoriali o professionali; tra queste ultime, aumento degli occupati con ruoli esclusivamente commerciali, talvolta solo parzialmente attivi nel segmento dei giochi pubblici (p.e. promoter dei giochi a distanza o punti vendita ricariche).

## Il tema dell'occupazione

I livelli occupazionali più elevati rimangono assicurati dalla rete del territorio ed in particolare dalla rete generalista e da tutta la sua filiera.

Rielaborando nella stessa logica di questo studio i valori occupazionali per il segmento retail nel suo complesso, per la verticale distributiva degli Apparecchi e, in essa, per gli occupati che tale offerta di prodotto garantisce nei punti generalisti dei pubblici esercizi, delle tabaccherie e ricevitorie e delle sale specializzate, è possibile stimare al 2024

- Oltre **139.000** nel canale retail.
- Oltre **104.000** occupati nei punti nei quali è presente l'offerta di apparecchi.
- Oltre **75.000** occupati attivi direttamente nella gestione delle concessioni, della distribuzione, dell'offerta di apparecchi nei punti vendita.

**Per metodologia:** Gli occupati del comparto giochi sono stimati sulla base del numero dei punti vendita (o dei siti di gioco online) operativi nel 2024, nei quali tali occupati hanno prestato il loro lavoro, sulla base di valori occupazionali medi (numero degli occupati, indipendentemente dal tipo di regime lavorativo e della sua durata nell'anno) del campione delle aziende associate ovvero ricavabili dai report esaminati. La stessa logica è stata seguita nel calcolo dei valori occupazionali per il segmento retail nel suo complesso, per la verticale distributiva degli apparecchi e, in essa, per gli occupati che operano direttamente nell'offerta di questi prodotti nei punti generalisti (pubblici esercizi, tabaccherie e ricevitorie) e nelle sale specializzate.





Occupati	2022	2024	Differenza
Del comparto	150.000	150.000	-
Del territorio	140.000	139.000	-1.000
Degli apparecchi	79.500	75.000	-4.500



# LA QUESTIONE TERRITORIALE: IL GIOCO PUBBLICO TRA PRESIDIO DI LEGALITÀ E RIORDINO NORMATIVO

Il gioco pubblico in Italia non è solo un fenomeno economico, ma un sistema regolato che rappresenta per lo Stato uno strumento di controllo, prevenzione e legalità.

Il settore garantisce risorse fondamentali per l'erario, genera valore aggiunto per l'economia, crea occupazione, ma soprattutto costituisce un presidio fisico sul territorio in grado di assicurare un'offerta tracciata, trasparente e sicura per milioni di cittadini.

Nel solo 2024, i canali fisici hanno generato 65,3 miliardi di euro di giocate, contribuendo a un gettito erariale di oltre 9 miliardi. A questi numeri si affianca un valore aggiunto di 20,8 miliardi, pari all'1,1% del PIL, e una forza lavoro diretta e indiretta di oltre 320.000 persone. Parliamo di un settore che sostiene concretamente l'economia del Paese, con particolare incidenza nei piccoli centri, dove la presenza di esercizi generalisti (come bar e tabaccherie) garantisce una rete di distribuzione capillare.

Tuttavia, nonostante la sua rilevanza, il gioco pubblico fisico soffre da anni una condizione di profonda instabilità a causa della cosiddetta questione territoriale, una distorsione normativa che ha prodotto frammentazione, incertezza regolatoria e ostacoli all'insediamento e alla gestione degli esercizi. È una criticità che impedisce lo sviluppo del comparto, blocca le gare pubbliche per le concessioni e mina la sostenibilità dell'intero sistema.

## La questione territoriale: origini e conseguenze di un blocco normativo

A partire dal 2010, numerose Regioni e Comuni hanno esercitato le proprie competenze normative adottando regolamenti sempre più restrittivi sul gioco, con l'intento dichiarato di tutelare i cittadini dalle patologie legate al gioco d'azzardo. In realtà, questi interventi – spesso scollegati da evidenze scientifiche – hanno determinato effetti opposti a quelli desiderati. Distanziometri e limitazioni orarie, infatti, hanno finito per espellere progressivamente l'offerta legale da ampie porzioni del territorio.

In molte città, i vincoli territoriali hanno reso indisponibile fino al 95-99% della superficie urbana per l'insediamento di nuovi punti gioco. In alcune realtà, come Milano, Roma o Napoli, questo ha comportato la chiusura di decine di attività regolari, a fronte della crescita di canali di gioco non regolamentati o completamente illegali. A ciò si aggiungono le restrizioni orarie, spesso arbitrarie, difformi tra comune e comune, ma soprattutto idonee a rendere impossibile lo svolgimento dell'attività per troppe ore durante la giornata che rendono il quadro ancora più instabile.

Il risultato è un doppio paradosso: da un lato l'intento di tutelare la salute pubblica è stato disatteso, visto che la domanda di gioco non si è ridotta ma semplicemente spostata verso canali meno controllati; dall'altro lo Stato ha perso entrate, e il settore ha visto calare la propria capacità di investimento, innovazione e presidio del territorio.

Questo contesto ha reso impossibile la pubblicazione di nuovi bandi di gara per le concessioni. Nessun operatore può ragionevolmente partecipare a una gara se non ha la certezza di poter attivare i punti di gioco sul territorio. La conseguenza è che da anni le concessioni in essere vengono prorogate tecnicamente, alimentando una situazione di precarietà cronica.

## La mancata attuazione dell'Intesa Stato-Regioni del 2017

Nel tentativo di superare questa impasse, nel 2017 fu raggiunta un'Intesa in Conferenza Unificata tra Stato, Regioni ed Enti locali. Tale accordo prevedeva una riduzione ordinata dei punti gioco, una distribuzione più equilibrata sul territorio e l'applicazione di criteri uniformi a livello nazionale, tenendo conto delle specificità locali. Tuttavia, l'Intesa non fu mai attuata, né seguita da un intervento legislativo risolutivo. Il risultato è l'attuale stallo normativo, che si protrae da anni e che ostacola ogni forma di programmazione e investimento.

## L'urgenza di un riordino nazionale del comparto fisico

A questa situazione la legge delega n. 111 del 2023 ha cercato di rispondere, affidando al Governo il compito di riordinare in modo organico l'intero settore. Il primo passo è stato fatto con il D.lgs. 41/2024, che ha riformato il gioco online. Ora occorre completare l'opera regolamentando in modo uniforme la rete fisica, in modo da garantire certezza, equità e coerenza normativa su tutto il territorio nazionale.

Un sistema nazionale armonizzato è indispensabile per superare la frammentazione attuale, riequilibrare il rapporto tra gioco fisico e gioco online, e promuovere una reale sostenibilità economica e sociale del comparto. In assenza di questo riordino, il rischio è che il canale fisico venga progressivamente marginalizzato, con gravi conseguenze in termini di perdita di gettito, crescita del gioco illegale, aumento della vulnerabilità dei giocatori e perdita di migliaia di posti di lavoro.

## Le priorità del riordino: legalità, innovazione, equilibrio fiscale

Per rendere effettivo il riordino, gli operatori e le associazioni di categoria propongono una serie di misure concrete:

1. **Sostituire le distanze fisiche con "distanze giuridiche"**, con il processo di qualificazione dell'offerta fondato su criteri oggettivi di qualità, sicurezza, tracciabilità e formazione del personale. La certificazione della rete di esercizi specializzati e generalisti passa attraverso

percorsi formativi obbligatori e controlli standardizzati. Gli esercizi devono diventare veri e propri "sportelli informativi" del gioco responsabile.

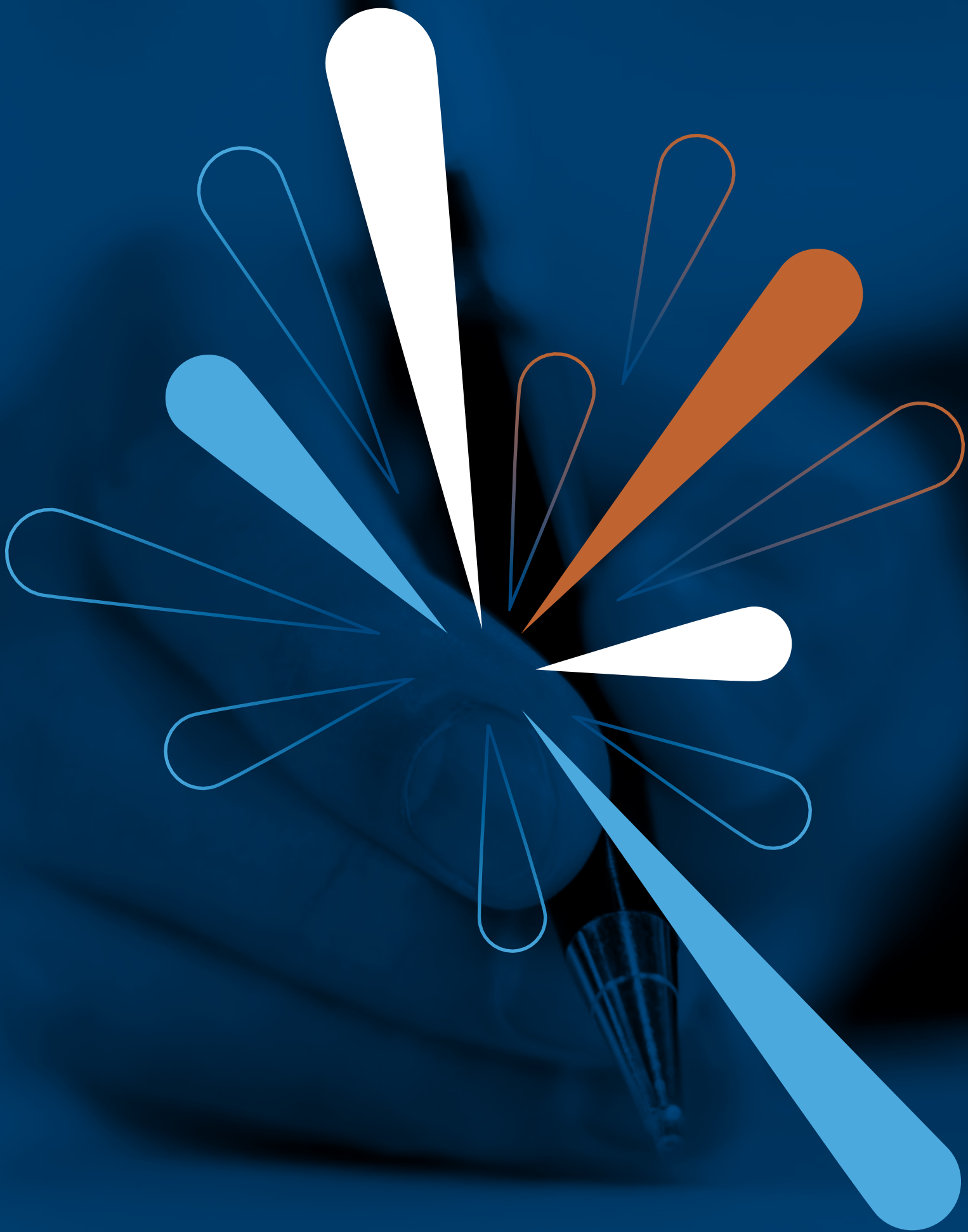
2. **Superare distanze, orari e distanze tra punti che applicate solo agli apparecchi non tutelano l'utente, sostituendole con le misure adeguate della innovazione tecnologica**, eliminando controproducenti restrizioni sproporzionate e discriminatorie tra i diversi tipi di gioco.
3. **Puntare sull'innovazione tecnologica**, con l'introduzione di apparecchi "safe" capaci di tenere lontani soggetti autoesclusi e minorenni, e di rilevare comportamenti problematici con attivazione in tempo reale di messaggi di allerta o di sensibilizzazione. Il tutto nel pieno anonimato e rispetto della privacy dell'utente.
4. **Riequilibrare il carico fiscale**, rivedendo il payout e la tassazione degli apparecchi per renderli competitivi con gli altri prodotti di gioco. L'obiettivo è evitare la fuga dell'utenza verso canali meno controllati, garantendo al contempo il mantenimento del gettito.
5. **Coinvolgere le Regioni e i Comuni nella gestione del gettito**, destinando agli enti locali per finanziare attività di prevenzione, assistenza e formazione una quota delle entrate rivenienti da tutte le tipologie di giochi già esistenti. Un meccanismo di compartecipazione virtuosa, senza ulteriori aggravii fiscali, può favorire una maggiore collaborazione istituzionale e una più equa distribuzione delle risorse.

## Conclusioni: regolare per tutelare

Il comparto del gioco pubblico fisico è oggi a un bivio. Senza un riordino deciso, condiviso e orientato alla sostenibilità, il rischio è un progressivo arretramento della legalità, un'espansione del gioco non controllato e una perdita secca per le finanze pubbliche. Al contrario, una regolazione intelligente può fare del gioco pubblico uno strumento di politica sociale, sanitaria e fiscale, capace di coniugare libertà individuale, protezione dei soggetti fragili e sviluppo responsabile.

In attesa che si concretizzino gli effetti del riordino del territorio occorrono misure tempestive che assicurino da subito un riequilibrio dei parametri dei prodotti ed in particolare di quelli riferiti agli apparecchi, a partire dal PREU. Solo così e tutelando gli utenti si potrà arginare la continua perdita di gettito erariale del prodotto che contribuisce maggiormente all'erario.





# Nota Metodologica

Il Bilancio di Sostenibilità 2024 del Comparto del Gioco Pubblico vuol essere uno strumento per rendicontare le esperienze e l'impegno degli operatori del settore del Gioco Pubblico e per evidenziarne la rilevanza strategica per il Paese nel contesto ESG.

I dati, gli indicatori e le attività indicate nel presente lavoro fanno riferimento ai Bilanci di Sostenibilità pubblicati da Concessionari del Comparto del Gioco Pubblico nel 2024 e relativi al 2023 e sono frutto di elaborazioni interne. Sono stati utilizzati anche i dati messi a disposizione dall'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli (ADM) per diversi prodotti di gioco, anche in questo caso elaborati internamente, oltre a stime degli operatori per altri prodotti di gioco ove non disponibili i dati ADM.

I dati di mercato sono aggiornati al 31 dicembre 2024. I dati sono stati elaborati e verificati.

Eventuali eccezioni al perimetro di reporting sono state riportate nelle singole sezioni. In particolare, sono state descritte alcune iniziative CSR avviate nel 2025.

Nella sezione relativa alla Sostenibilità Economica le elaborazioni relative all'impatto socio-economico sulla Collettività derivano dalla ricerca Valore socio-economico generato dai giochi pubblici su rete fisica realizzato da Nomisma per conto di Novomatic Italia.

La stima della distribuzione dei punti vendita sul territorio è stata effettuata attraverso una rielaborazione dei dati ADM.

Gli occupati del comparto giochi sono stimati sulla base del numero dei punti vendita (o dei siti di gioco online) operativi nel 2024, nei quali tali occupati hanno prestato il loro lavoro, sulla base di valori occupazionali medi del campione delle aziende associate ovvero ricavabili dai report esaminati.

La stessa logica è stata seguita nel calcolo dei valori occupazionali per il segmento retail nel suo complesso, per la verticale distributiva degli apparecchi e, in essa, per gli occupati che tale offerta di prodotto garantisce nei punti generalisti dei pubblici esercizi, delle tabaccherie e ricevitorie e delle sale specializzate.

Per gli altri dati forniti dal Bilancio di Sostenibilità 2024 per quanto possibile sono stati seguiti gli Standards GRI Universali maggiormente rendicontati tra le aziende del comparto dei giochi pubblici rilevati attraverso un'analisi di benchmark.

Il Bilancio di Sostenibilità 2024 del Comparto del Gioco Pubblico è consultabile nel sito:

[www.acadi.it](http://www.acadi.it)



# Tabelle GRI

STANDARD GRI	INFORMATIVA	SEZIONI/NOTE
<b>INFORMATIVA GENERALE</b>		
<b>GRI 2</b> Informativa generale	<b>GRI 2-1</b> Dettagli sull'organizzazione	ACADI
	<b>GRI 2-2</b> Entità incluse nella rendicontazione	Nota Metodologica
	<b>GRI 2-3</b> Periodo di rendicontazione	Nota Metodologica
	<b>GRI 2-9</b> Struttura e composizione della governance	La Governance per la sostenibilità e i sistemi di controllo interno
<b>TEMI MATERIALI</b>		
<b>GRI 3</b> Temi materiali	<b>GRI 3-1</b> Processo di determinazione dei temi materiali	La Matrice di Materialità
	<b>GRI 3-2</b> Elenco dei temi materiali	La Matrice di Materialità
<b>ETICA ED INTEGRITÀ DEL BUSINESS</b>		
<b>GRI 200</b> Etica e integrità del business	<b>GRI 205-3</b> Episodi di corruzione accertati	Etica, compliance e trasparenza
	<b>GRI 206-1</b> Azioni legali per comportamenti anticoncorrenziali, antitrust e pratiche monopolistiche	Etica, compliance e trasparenza
<b>PROMOZIONE DEL GIOCO LEGALE E RESPONSABILE</b>		
<b>GRI 416</b> Salute e sicurezza dei clienti	<b>GRI 416-1</b> Valutazione degli impatti sulla salute e sulla sicurezza di categorie di prodotti e servizi	Il gioco legale e responsabile
<b>SICUREZZA DEI DATI E TUTELA DELLA PRIVACY</b>		
<b>GRI 418</b> Privacy dei clienti	<b>GRI 418-1</b> Fondati reclami riguardanti violazioni della privacy dei clienti e perdita dei loro dati	La matrice di Materialità
<b>CONTRIBUTO E TRASPARENZA FISCALE</b>		
<b>GRI 207</b> Imposte	<b>GRI 207-1</b> Approccio alla fiscalità	L'impatto economico, fiscale e occupazionale. I profili di tassazione del comparto dei Giochi Pubblici. Il contributo alla fiscalità Fiscale
<b>DIPENDENTI</b>		
<b>GRI 2-7</b> Dipendenti <b>GRI 401-1</b> Assunzioni <b>GRI 404-1</b> Formazione	<b>GRI 2-7</b> Dipendenti	Sicurezza e benessere delle persone
	<b>GRI 2-8</b> Lavoratori non dipendenti	Sicurezza e benessere delle persone
	<b>GRI 401-1</b> Nuove assunzioni e turn over	Sicurezza e benessere delle persone
	<b>GRI 404-1</b> Ore medie di formazione annua per dipendente	Sicurezza e benessere delle persone
<b>SALUTE E SICUREZZA SUL LAVORO</b>		
<b>GRI 403</b> Salute e sicurezza sul lavoro	<b>GRI 403-9</b> Infortuni sul lavoro	Sicurezza e benessere delle persone

STANDARD GRI	INFORMATIVA	SEZIONI/NOTE
<b>DIVERSITÀ, INCLUSIONE E PARI OPPORTUNITÀ</b>		
<b>GRI 405</b> Diversità e pari opportunità	<b>GRI 405-1</b> Diversità negli organi di governo e tra i dipendenti	Diversità, inclusione e pari opportunità
<b>GRI 406</b> Non discriminazione	<b>GRI 406-1</b> Episodi di discriminazione e misure correttive adottate	Diversità, inclusione e pari opportunità
<b>GESTIONE DELLE RISORSE ENERGETICHE E IDRICHE</b>		
<b>GRI 302</b> Energia	<b>GRI 302-1</b> Energia consumata all'interno dell'organizzazione	La gestione responsabile degli impatti ambientali
<b>GRI 303</b> Acqua e scarichi idrici	<b>GRI 302-4</b> Intensità energetica	La gestione responsabile degli impatti ambientali
	<b>GRI 303-3</b> Prelievo idrico	La gestione responsabile degli impatti ambientali
<b>CAMBIAMENTO CLIMATICO</b>		
<b>GRI 305</b> Emissioni	<b>GRI 305-1</b> Emissioni dirette GHG (Scope 1)	La gestione responsabile degli impatti ambientali
	<b>GRI 305-2</b> Emissioni indirette GHG da consumi energetici (Scope 2)	La gestione responsabile degli impatti ambientali
	<b>GRI 305-3</b> Emissioni indirette GHG da consumi energetici (Scope 3)	La gestione responsabile degli impatti ambientali
	<b>GRI 305-4</b> Intensità delle emissioni di GHG	La gestione responsabile degli impatti ambientali
<b>COMUNITÀ LOCALI</b>		
<b>GRI 413</b> Comunità locali	<b>GRI 413-1</b> Operazioni con il coinvolgimento della comunità locale, valutazioni degli impatti e programmi di sviluppo	L'impegno verso la Comunità
<b>VALORE ECONOMICO GENERATO E DISTRIBUITO</b>		
<b>GRI 201</b> Performance economiche	<b>GRI 201-1</b> Valore economico direttamente generato e distribuito	L'impatto economico, fiscale e occupazionale
<b>GESTIONE DELLA CATENA DI FORNITURA</b>		
<b>GRI 308</b> Valutazione ambientale dei fornitori	<b>GRI 308-1</b> Nuovi fornitori che sono stati valutati utilizzando criteri ambientali	La sostenibilità lungo la catena del valore
<b>GRI 414</b> Valutazione sociale dei fornitori	<b>GRI 414-1</b> Nuovi fornitori che sono stati sottoposti a valutazione attraverso l'utilizzo di criteri sociali	La sostenibilità lungo la catena del valore
<b>GESTIONE DEI RIFIUTI</b>		
<b>GRI 306</b> Rifiuti	<b>GRI 306-3</b> Rifiuti prodotti	La gestione responsabile degli impatti ambientali
<b>MATERIALI</b>		
<b>GRI 301</b> Materiali	<b>GRI 301-1</b> Materiali utilizzati per peso o volume	La gestione responsabile degli impatti ambientali
	<b>GRI 301-1</b> Carta consumata	La gestione responsabile degli impatti ambientali

**Oggetto:** *Relazione di asseverazione indipendente sul Bilancio di Sostenibilità 2024 del Comparto del Gioco Pubblico promosso da ACADI*

---

## **Premessa**

Il presente documento rappresenta la relazione di asseverazione indipendente sul Bilancio di Sostenibilità 2024 predisposto da ACADI – Associazione Concessionari di Giochi Pubblici, con riferimento al comparto nazionale dei giochi pubblici.

L'incarico è stato svolto in coerenza con quanto previsto dal Protocollo di Assurance – ISAE 3000 (Revised) redatto specificamente per tale esercizio e tenendo conto dell'assenza di sistemi di reporting consolidati a livello di settore, della natura non finanziaria delle informazioni fornite e della composizione mista (quantitativa e qualitativa) dei contenuti.

L'attività di asseverazione è stata condotta con riferimento ai GRI Standards 2021 – opzione “with reference”, tenendo conto del particolare approccio metodologico adottato da ACADI, con l'obiettivo di offrire una valutazione indipendente circa l'affidabilità, la trasparenza e la coerenza delle informazioni presentate.

## **1. Oggetto dell'incarico**

In qualità di soggetto terzo indipendente e in conformità al principio internazionale **ISAE 3000 (Revised)** – “*Assurance Engagements Other Than Audits or Reviews of Historical Financial Information*”, emanato dall'International Auditing and Assurance Standards Board (IAASB) e le relative linee guida applicative “*International Assurance Engagements Practice Standard*” (IAEPS) – abbiamo svolto un incarico di verifica limitata (*limited assurance engagement*) sull'insieme delle informazioni contenute nel **Bilancio di Sostenibilità 2024 del Comparto del Gioco Pubblico**, predisposto da ACADI – Associazione Concessionari di Giochi Pubblici e relativo all'esercizio dal 1 gennaio al 31 dicembre 2024.

Pertanto, il nostro esame ha comportato un'estensione del lavoro inferiore rispetto a quella richiesta per lo svolgimento di un incarico di asseverazione ragionevole secondo lo standard **ISAE 3000 (Revised)** e, conseguentemente, non ci consente di ottenere la sicurezza di essere venuti a conoscenza di tutti i fatti e le circostanze significativi che potrebbero emergere nel contesto di un simile esame.

È opportuno precisare che il Bilancio oggetto di verifica **non si riferisce a un singolo soggetto giuridico**, bensì fornisce una rendicontazione aggregata **su base settoriale**, con riferimento alle attività svolte, ai risultati raggiunti e agli impatti generati dall'intero comparto nazionale del Gioco Pubblico, con particolare focus sulla rete fisica.

## **2. Responsabilità delle parti**

La responsabilità della redazione del Bilancio, dell'individuazione dei contenuti, della raccolta dei dati e della definizione del perimetro informativo è interamente attribuibile ad ACADI, come specificato nella sezione “Nota metodologica” del documento. La nostra responsabilità è quella di esprimere una conclusione limitata sulla base delle procedure svolte, secondo lo standard internazionale **ISAE 3000 (Revised)**, emesso dall'International Auditing and Assurance Standards Board (IAASB). La rendicontazione è stata predisposta secondo l'approccio “**with reference**” dei **GRI Standards 2021**, adottati dalla Global Reporting Initiative quale quadro metodologico riconosciuto a livello internazionale.

## **3. Standard di riferimento**

La nostra attività è stata condotta secondo:

- **ISAE 3000 (Revised)** – Assurance Engagements Other Than Audits or Reviews of Historical Financial Information;
- **GRI Standards 2021** (GRI 1: Foundation, GRI 2: General Disclosures, GRI 3: Material Topics) – opzione “with reference”;

## **4. Ambito dell'incarico**

Il nostro intervento ha avuto a oggetto la verifica della **correttezza formale, coerenza metodologica e attendibilità sostanziale** delle informazioni non finanziarie – qualitative e quantitative – contenute nel Bilancio di Sostenibilità per l'anno 2024.

In particolare, i temi analizzati sono stati i seguenti:

- **Matrice di materialità:** validità del processo di identificazione e selezione dei temi materiali;
- **Valore economico e contributo al PIL:** coerenza delle fonti, correttezza dei calcoli aggregati;
- **Dati occupazionali:** verifica delle fonti esterne;
- **Legalità e gioco responsabile:** allineamento con la normativa ADM e quadro regolatorio vigente;
- **Governance e aspetti ESG:** valutazione delle strutture di governance e delle politiche dichiarate;
- **Dichiarazione GRI:** verifica di conformità al framework GRI 2021 – “with reference”.

## 5. Attività svolte

Le attività sono state svolte mediante:

- Analisi documentale della struttura, delle fonti informative, del perimetro di rendicontazione.
- Confronto diretto con le funzioni preposte alla predisposizione del Bilancio; in particolare, sono state svolte interviste e discussioni con la funzione responsabile della predisposizione del documento di Bilancio e sono state svolte limitate verifiche documentali sulle informazioni di carattere non finanziario.
- Verifica, su base campionaria, della coerenza tra dati dichiarati e documentazione di supporto; per i dati di carattere finanziario si è fatto riferimento alle informazioni diffuse dalla società “Nomisma S.p.a.”, ai dati forniti dall’Agenzia delle Accise, Dogane e Monopoli (ADM) e, in particolare, ai dati provenienti dai bilanci di sostenibilità pubblicati da alcune aziende del settore.
- Valutazione dei criteri utilizzati per l’identificazione dei temi materiali, con riferimento agli standard GRI applicabili a un contesto settoriale.
- Esame della rispondenza generale del documento ai principi di materialità, completezza, inclusività e contestualizzazione.

## 6. Limitazioni

- Le informazioni oggetto di asseverazione non provengono da sistemi informativi aziendali strutturati, ma da dati raccolti da più soggetti aggregati dal committente. Le dichiarazioni qualitative contenute nel Bilancio non sono state oggetto di audit finanziario.
- Non è stata effettuata alcuna verifica sui sistemi interni delle imprese associate.
- L’asseverazione è stata limitata alle sole sezioni sopra indicate.

## Conclusioni

Sulla base delle procedure svolte e delle evidenze acquisite, **non sono pervenuti alla nostra attenzione elementi che ci facciano ritenere che le informazioni contenute nel Bilancio di Sostenibilità 2024 del Comparto del Gioco Pubblico promosso da ACADI siano significativamente errate e che la relativa informativa non sia stata redatta, in tutti gli aspetti significativi, in conformità ai GRI Standards 2021 (opzione “with reference”) e non rappresenti in modo attendibile le performance, le iniziative e gli impatti del comparto nel periodo considerato.**

## Commenti e raccomandazioni

Nel corso delle attività sono emersi alcuni aspetti che, **pur non compromettendo la validità complessiva del documento**, potranno costituire oggetto di miglioramento nella successiva edizione del Bilancio. Il riferimento è ai dati relativi all’occupazione, riportati secondo una logica estimativa.

## Dichiarazione di indipendenza

Confermiamo di essere indipendenti da ACADI e di aver condotto la presente attività in piena autonomia, conformemente ai principi etici dell’IFAC (International Federation of Accountants), in materia di integrità, obiettività, competenza professionale, riservatezza e comportamento professionale.

Milano, 30 luglio 2025

Per lo Studio Legale e Tributario Eversheds-Sutherland



Sebastiano Sciliberto  
Partner





## **ACADI**

ASSOCIAZIONE CONCESSIONARI  
DI GIOCHI PUBBLICI

Piazza Belli, 2 · 00153 ROMA

Telefono 06.31057617

[www.acadi.it](http://www.acadi.it)

[acadi@confcommercio.it](mailto:acadi@confcommercio.it)

Il Bilancio di Sostenibilità  
del Comparto del Gioco  
Pubblico 2024  
è stato realizzato  
con la collaborazione di:

**Admiral Gaming Network S.r.l.**

**Global Starnet S.r.l.**

**NTS Network S.p.A**

Bilancio di Sostenibilità  
del Comparto del Gioco  
Pubblico 2024  
con il supporto di:

Franco Bompani  
Eidos Consulting Srl

Progetto Grafico a cura  
di Collage Branding Agency Srl





**ACADI**  
ASSOCIAZIONE CONCESSIONARI  
DI GIOCHI PUBBLICI

Piazza Belli, 2 · 00153 ROMA  
Telefono 06.31057617  
[www.acadi.it](http://www.acadi.it)  
[acadi@confcommercio.it](mailto:acadi@confcommercio.it)



**CONFCOMMERCIO**  
IMPRESE PER L'ITALIA