

PRESS REVIEW



"Studio sul settore dei giochi In Italia 2022 - Focus su apparecchi con vincita in denaro e online"

21 luglio 2023



PRESS REVIEW

TOTAL: 65

PRESS & WEB: 50

PRESS AGENCIES: 15

Settore a doppia velocità

In crisi slot e Vlt ma il gioco online segna il record

■ Un settore in lenta ripresa dopo la crisi pandemica, ma ancora alle prese con il calo dei posti di lavoro, più di 3mila persi tra il 2021 e il 2022. Ancora in crescita, invece, il gioco online con un gettito record stimato di 909 milioni per il 2022. È il quadro che emerge dal «Percorso di Studio sul settore dei giochi in Italia» condotto dalla Cgia di Mestre, presentato a Roma in collaborazione con l'associazione di categoria As.tro. L'indagine, focalizzata in particolare sugli apparecchi da gioco (le cosiddette Awp e videolottery), evidenzia una contrazione di 2.328 unità tra gli addetti al settore a fine 2022 (da 47.336 a 45.008), il 5% in meno rispetto al 2021, con 1.314 aziende che fuoriescono dalla filiera del gioco lecito tramite Awp/Vlt nel giro di un anno (da 54.429 a 53.115). Un dato che risente ancora del biennio 2020-2021. Il settore

dei giochi «è stato quello che ha subito il più lungo periodo di sospensione dell'attività a causa dell'emergenza sanitaria». Tra le cause della crisi c'è l'introduzione della tessera sanitaria per l'uso delle Vlt, la riduzione del payout e l'aumento della tassa sulle vincite. Sono in calo sia gli esercizi dove sono presenti le slot, sia le sale da gioco che nel 2022 sono 466 in meno. Di conseguenza è calata anche la raccolta, facendo segnare un -28%, pari a una perdita di 12,9 miliardi. Non conosce crisi, invece, il gioco online che, sulla scia del boom durante la pandemia, farà registrare un gettito erariale record di 909 milioni per il 2022. A crescere è anche il tasso di incidenza della spesa online sulla spesa totale del gioco lecito, passato dal 9,5% del 2019 al 20,6% del 2020 e al 24% del 2021 (dagli 1,8 miliardi del 2019 ai 3,7 miliardi del 2021).



LO STUDIO

Occupazione in calo nel settore giochi

Un settore in lenta ripresa dopo la crisi Covid ma con l'occupazione in calo: è quanto emerge da uno studio della Cgia di Mestre sul settore giochi. La contrazione è stata di 2.328 addetti a fine 2022, con 1.314 aziende che fuoriescono dalla filiera del gioco lecito tramite slot e Vlt.



CATEGORIA		VALORI	
Settore giochi	2022	1.314	2.328
Settore giochi	2021	1.314	2.328
Settore giochi	2020	1.314	2.328
Settore giochi	2019	1.314	2.328
Settore giochi	2018	1.314	2.328
Settore giochi	2017	1.314	2.328
Settore giochi	2016	1.314	2.328
Settore giochi	2015	1.314	2.328
Settore giochi	2014	1.314	2.328
Settore giochi	2013	1.314	2.328
Settore giochi	2012	1.314	2.328
Settore giochi	2011	1.314	2.328
Settore giochi	2010	1.314	2.328
Settore giochi	2009	1.314	2.328
Settore giochi	2008	1.314	2.328
Settore giochi	2007	1.314	2.328
Settore giochi	2006	1.314	2.328
Settore giochi	2005	1.314	2.328
Settore giochi	2004	1.314	2.328
Settore giochi	2003	1.314	2.328
Settore giochi	2002	1.314	2.328
Settore giochi	2001	1.314	2.328
Settore giochi	2000	1.314	2.328

Giochi, meno lavoratori ma gettito online da record

Il settore dei giochi perde posti di lavoro ed esercizi ma continua ad accrescere il gettito nei confronti dell'erario, che raggiunge livelli record per quanto riguarda l'online. E quanto emerge dal report «Percorso di studio sul settore dei giochi in Italia» condotto dalla Cgia Mestre, presentato ieri a Roma in collaborazione con As.tro.

L'indagine, focalizzata in particolare sugli apparecchi da gioco (le cosiddette Awp e videolottery), evidenzia una contrazione di 2.328 unità tra gli addetti del settore a fine 2022 (da 47.336 a 45.008), il 5% in meno rispetto al 2021, con 1.314 aziende che fuoriescono dalla filiera del gioco lecito tramite Awp/Vlt nel giro di un anno (da 54.429 a 53.115). Un dato che risente ancora del biennio 2020-2021, definito «drammatico» dalla Cgia. Il settore dei giochi, infatti, «è stato quello che ha subito il più lungo periodo di sospensione dell'attività a causa dell'emergenza sanitaria». Tra le cause della crisi c'è l'introduzione della tessera sanitaria per l'uso delle Vlt, la riduzione del payout e l'aumento della tassa sulle vincite. Sono in calo sia gli esercizi dove sono presenti le slot, sia le sale da gioco che nel 2022 sono 466 in meno. Di conseguenza è calata anche la raccolta, facendo segnare un -28%, pari cioè a una perdita di 12,9 miliardi di euro. Nel 2022, rispetto al 2019 si sono registrati quasi

6.000 (-5.810) esercizi in meno nei quali si possono trovare le Awp, che a loro volta sono calate di circa 13 mila unità (6.949 non sono più in esercizio, mentre altre 6.113 sono andate ad incrementare le 18.305 presenti

nei magazzini nel 2019). Le sale da gioco in cui si trovano le Vlt dal 2019 sono in costante calo: nel 2022 ve ne sono 466 in meno (-9,5%), e si registra un calo di oltre 3.200 Vlt (-5,6%).

Se il settore in generale si sta faticosamente riprendendo dopo la pandemia, il versante online non conosce crisi e, anzi, raggiunge livelli record. Per il 2022 il gettito erariale sarà di 909 milioni di euro, con il tasso di incidenza della spesa totale che è passato dal 9,5% del 2019 al 20,6% del 2020 e al 24% del 2021 (dagli 1,8 miliardi del 2019 ai 3,7 miliardi del 2021).

Un altro tema analizzato dal report è quello dell'elevato numero di controlli: «le possibilità di ricevere un controllo sono molto elevate», si legge nella ricerca, «se si considera che in media vengono effettuati oltre 35 mila controlli annui, con la Corte dei conti che ha sottolineato come il tasso di presidio dei giochi fisici sia di un quinto più elevato rispetto a quello relativo alla totalità dei giochi».

— © Riproduzione riservata — ■



Giochi: nel 2022 persi 2.328 posti di lavoro nel settore slot e videolottery, si fermano 1.314 aziende

Gioco online: in Italia oltre 4mila lavoratori, gettito fiscale record (909 milioni di euro) dopo la pandemia. Nel 2022 da slot e videolottery contributo fiscale di 6,4 miliardi

20 LUGLIO 2023 ALLE 08:00

🕒 3 MINUTI DI LETTURA

ROMA - Un settore in lenta ripresa dopo la crisi pandemica, ma ancora alle prese con il calo dei posti di lavoro, più di 3 mila persi tra il 2021 e il 2022. È il quadro che emerge dal "Percorso di Studio sul settore dei giochi in Italia" condotto dalla CGIA Mestre, presentato a Roma in collaborazione con As.tro. L'indagine, focalizzata in particolare sugli apparecchi da gioco (le slot e le



videolottery), parte dalla stima del numero di addetti del comparto, realizzata sulla base di informazioni fornite dagli archivi camerali e dalla banca dati del Ries, il registro degli operatori di gioco dell'Agenzia Dogane e Monopoli, al quale i soggetti che operano nel settore degli apparecchi sono tenuti a registrarsi. Lo studio evidenzia una contrazione di 2.328 unità tra gli addetti al settore a fine 2022 (da 47.336 a 45.008), il 5% in meno rispetto al 2021, con 1.314 aziende che nel giro di un anno fuoriescono dalla filiera del gioco lecito tramite AWP (le slot, appunto) e le VLT (da 54.429 a 53.115). Un dato che risente ancora del biennio 2020-2021, definito "drammatico" dalla CGIA. Il settore dei giochi, infatti, «è stato quello che ha subito il più lungo periodo di sospensione dell'attività a causa dell'emergenza sanitaria».

LE CAUSE DEL CALO

Il 2022 è stato l'anno di ritorno alla piena operatività; nonostante questo, gli operatori del settore hanno dovuto fare i conti con le conseguenze della pandemia e con le novità normative entrate in vigore nel biennio precedente: tra queste, l'introduzione della tessera sanitaria per l'uso delle VLT, la riduzione del payout, l'aumento della tassa sulle vincite. A partire dal 2021, inoltre, è scattato l'ultimo aumento delle aliquote del PREU. Dal report emerge quindi che rispetto al 2019 sono stati registrati quasi 6.000 esercizi in meno nei quali si possono trovare le AWP, che a loro volta sono calate di circa 13 mila unità. Anche le sale da gioco specializzate in cui si trovano le VLT dal 2019 sono in discesa: nel 2022 ve ne sono 466 in meno (-9,5%), e si registra un calo di oltre



3.200 VLT (-5,6%). Dal 2019 al 2022 la raccolta è calata di quasi il 28% (-12,9 miliardi) passando da 46,5 a 33,6 miliardi di euro, mentre le vincite hanno subito un taglio del 31% (-11,1 miliardi di euro) coerentemente alla riduzione del payout.

Nel 2022 da slot e videolottery contributo fiscale di 6,4 miliardi

Dal punto di vista fiscale, il comparto degli apparecchi continua a fornire un importante contributo per l'erario, sebbene in flessione rispetto al periodo pre-Covid. Nel 2022 - riporta lo studio condotto dalla CGIA Mestre in collaborazione con As.tro - il gettito del PREU derivante dalle AWP e dalle VLT è stato di 5,6 miliardi di euro, pari al 50% del gettito dell'intero settore del gioco lecito. A questi vanno aggiunte le altre imposte, contributi, tributi dovuti dalla filiera AWP/VLT: si tratta di ulteriori 800 milioni di euro, per un contributo fiscale complessivo di 6,4 miliardi di euro: un gettito superiore a quello delle tasse per l'auto pagate dalle famiglie (5,4 miliardi), dell'addizionale comunale Irpef (5,1 miliardi) e della cedolare secca sugli affitti (3,4 miliardi). Rispetto al 2019, tuttavia, si registra una flessione: il PREU si è contratto del 17% (nonostante l'incremento dell'aliquota risente principalmente della riduzione della raccolta), mentre l'ammontare delle altre imposte si è ridotto del 15,3% a causa contrazione dei margini del comparto.

Gioco online: in Italia oltre 4mila lavoratori, gettito fiscale record (909 milioni di euro)

I concessionari autorizzati a operare nel settore del gioco online sono 83, di cui 53 italiani e 30 esteri, per un totale di 4.395 addetti. I risultati economici di queste imprese derivano da diverse attività



connesse con il gioco lecito sia fisico che a distanza; l'esercizio e la raccolta del gioco online è quindi solo una delle attività svolte da queste imprese. La stima è che i soli proventi online dei 53 concessionari italiani rappresentino un ammontare di risorse in grado di sostenere almeno 1.600-1700 lavoratori. Nel corso degli anni, sottolinea il report, è cresciuto in maniera rilevante il gettito per l'erario. Dal 2015 al 2020 il dato è triplicato (da 212 milioni a 634 milioni di euro), mentre nel 2021 è passato a 887 milioni di euro. Nel 2022, inoltre, si stima che il totale abbia raggiunto un ammontare di almeno 909 milioni di euro. A crescere è anche il tasso di incidenza della spesa online sulla spesa totale del gioco lecito. Tale peso è passato dal 9,5% del 2019 al 20,6% del 2020 e al 24% del 2021 (dagli 1,8 miliardi del 2019 ai 3,7 miliardi del 2021). Dietro questi aumenti «vi è sia la crescita del gioco online, ma anche la contrazione che il gioco fisico ha dovuto sopportare a causa dei lunghi periodi di sospensione dell'attività». Non stupisce quindi che nel 2022 - primo anno di ritorno alla normalità - si sia registrata una riduzione rispetto al biennio pandemico. L'incidenza del gioco a distanza si è quindi assestata al 19,2% nel 2022, più del doppio del livello pre-pandemia.

Il lavoro contro il mercato illegale di Agenzia Dogane e Monopoli

Rilevante diventa quindi anche l'attività di contrasto dell'Agenzia Dogane e Monopoli ai siti di gioco non autorizzati: dal 2006 al 2022 ne sono stati inibiti oltre 9.800 e, nel corso degli ultimi anni, si nota un calo dei tentativi di accesso: nel 2021 (ultimo dato disponibile) sono stati 260mila, rispetto agli oltre 64 milioni dell'anno precedente. Una flessione dovuta all'ampliamento



dell'offerta legale e a una maggiore consapevolezza dei consumatori, ma anche al crescente utilizzo di canali alternativi, come ad esempio i social network. Per questo, dal 2020 sono stati ampliati i poteri di inibizione di ADM, comprendendo anche la possibilità di ordinare ai gestori di siti di rimuovere i contenuti pubblicitari relativi al gioco illecito.



Cgia, contrazione delle slot, gettito record per il gioco online

Ricerca, in calo esercizi e sale, -2.328 lavoratori nel 2022

ROMA, 20 luglio 2023,

Un settore in lenta ripresa dopo la crisi pandemica, ma ancora alle prese con il calo dei posti di lavoro, più di 3 mila persi tra il 2021 e il 2022.

Ancora in crescita, invece, il gioco online con un gettito record stimato di 909 milioni di euro per il 2022.

È il quadro che emerge dal "Percorso di Studio sul settore dei giochi in Italia" condotto dalla Cgia di Mestre, presentato a Roma in collaborazione con l'associazione di categoria As.tro.

L'indagine, focalizzata in particolare sugli apparecchi da gioco (le cosiddette Awp e videolottery), evidenzia una contrazione di 2.328 unità tra gli addetti al settore a fine 2022 (da 47.336 a 45.008), il 5% in meno rispetto al 2021, con 1.314 aziende che fuoriescono dalla filiera del gioco lecito tramite Awp/Vlt nel giro di un anno (da 54.429 a 53.115). Un dato che risente ancora del biennio 2020-2021, definito "drammatico" dalla Cgia. Il settore dei giochi, infatti, "è stato quello che ha subito il più lungo periodo di sospensione dell'attività a causa dell'emergenza sanitaria". Tra le cause della "crisi" c'è l'introduzione della tessera sanitaria per l'uso delle Vlt, la riduzione del payout e l'aumento della tassa sulle vincite. Sono in calo sia gli esercizi dove sono presenti le slot, sia le sale da gioco che nel 2022 sono 466 in meno. Di conseguenza è calata anche la raccolta, facendo segnare un -28%, pari cioè a una perdita di 12,9 miliardi di euro. Non sembra conoscere crisi, invece, il settore del gioco online che, sulla scia del boom durante gli anni della pandemia, farà registrare un gettito erariale record di 909 milioni per il 2022. A crescere è anche il tasso di incidenza della spesa online sulla spesa totale del gioco lecito. Tale peso è passato dal 9,5% del 2019 al 20,6% del 2020 e al 24% del 2021 (dagli 1,8 miliardi del 2019 ai 3,7 miliardi del 2021). Dietro questi aumenti - spiega la Cgia - "vi è sia la crescita del gioco online, ma anche la contrazione che il gioco fisico ha dovuto sopportare a causa dei lunghi periodi di sospensione dell'attività".

Non stupisce quindi che nel 2022 - primo anno di ritorno alla normalità - si sia registrata una riduzione rispetto al biennio pandemico. L'incidenza del gioco a distanza si è quindi assestata al 19,2% nel 2022, più del doppio però del livello pre-pandemia.

Riproduzione riservata © Copyright ANSA



Italia Oggi Milano Finanza MF Fashion Class Xinhua Class Abbonamenti news, articoli, rubriche Cerca

Italia Oggi QUOTIDIANO ECONOMICO, GIURIDICO E POLITICO Registrati Login **ABBONATI ORA** LEGGI IL GIORNALE DI OGGI ONLINE

Home News Banche Dati Politica Marketing Fisco Lavoro EntiLocali Scuola Agricoltura Appalti Guide Edicola My IO

Politica Attualità estero Marketing Economia Diritto e Fisco Diritto e Sport Fisco Giustizia PA Lavoro Professioni Ordini e Associazioni Scuola Agricoltura Contabilità

Europa

NEWS

TUTTE LE NEWS INDIETRO

ITALIAOGGI - NUMERO 171 PAG. 30 DEL 21/07/2023

DIRITTO E FISCO

Giochi, meno lavoratori ma gettito online da record

Il settore dei giochi perde posti di lavoro ed esercizi ma continua ad accrescere il gettito nei confronti dell'erario, che raggiunge livelli record per quanto riguarda l'online. È quanto emerge dal report «Percorso di studio sul settore dei giochi in Italia» condotto dalla Cgia Mestre, presentato ieri a Roma in collaborazione con As.tro.

L'indagine, focalizzata in...

Sei già abbonato? [Accedi](#)

Continua a leggere l'articolo, abbonati a Italia Oggi

PROMO ESTATE

Digital mese

- Il quotidiano in versione digitale dall'1 del mattino
- Accesso illimitato a italiaoggi.it
- ItaliaOggi Sette disponibile dalla domenica

7€ al mese per 3 mesi
19,99 €/mese

SCEGLI

PROMO ESTATE

Digital Premium mese

- Il quotidiano in versione digitale dall'1 del mattino
- Accesso illimitato a italiaoggi.it
- ItaliaOggi Sette disponibile dalla domenica
- Le Guide Fiscali e Giuridiche di ItaliaOggi

9€ al mese per 3 mesi
23,00 €/mese

SCEGLI

Le News più lette

1. Cinque piattaforme (private) per la cessione dei crediti
2. Agenzia delle entrate, consultazione online delle planimetrie catastali
3. In condominio non sempre l'amministratore ha diritto al compenso
4. Un esercito di funzionari fiscali
5. Troppi falsi positivi negli algoritmi del fisco

Le News più commentate

Tutte

1. A New York nel distretto Flatiron apre pasticceria di lusso coreana
04/07/2023
2. Supervernice bianca riduce il caldo in casa
14/07/2023
3. Usa, esercito a corto di reclute
13/07/2023
4. Ora Zelensky sbaglia di grosso
13/07/2023

sette Vlt gioco meno giochi Awp

Gioco. In Emilia-Romagna nel 2022 chiuse 14 sale slot e videolottery

Redazione Web
20 Lug 2023

Nel 2022, in Emilia-Romagna, 14 imprese che operavano nel settore giochi hanno chiuso, mentre il numero di addetti è rimasto sostanzialmente stabile (+0,69%).

Emerge dal "percorso di studio sul settore dei giochi in Italia", condotto dalla Cgia di Mestre e Astro (l'associazione dei gestori di sale giochi), presentato oggi a Roma. In dettaglio gli addetti totali del comparto in regione sono 2.033. Le imprese attive erano l'anno scorso 358 imprese contro le 372 del 2021, con un calo quindi del 3,7%. Si tratta di "un effetto della legge regionale particolarmente severa, che ha previsto l'applicazione retroattiva del distanziometro di 500 metri dai luoghi sensibili, che dal 31 dicembre 2024 sarà esteso anche agli esercizi generalisti come i bar", spiegano i curatori della ricerca.



[Home](#) » [LUDOPATIA. DE BERTOLDI \(FDI\): GIOCO LEGALE SIA AVAMPOSTO CONTRO DEGENERAZIONI](#)

20 Luglio 2023

LUDOPATIA. DE BERTOLDI (FDI): GIOCO LEGALE SIA AVAMPOSTO CONTRO DEGENERAZIONI

POLITICA INTERNA —By Redazione

(AGENPARL) – gio 20 luglio 2023 LUDOPATIA. DE BERTOLDI (FDI): GIOCO LEGALE SIA AVAMPOSTO CONTRO DEGENERAZIONI

“Le ludopatie, cioè le degenerazioni del gioco, potranno essere combattute solamente con l’apporto determinante degli operatori del gioco legale. Il gioco legale, vero avamposto della legalità contro le mafie e le bische clandestine, ovvero contro il gioco online dai paradisi fiscali, può così rappresentare non solamente un’importante fonte di entrate erariali per lo Stato, circa 12 miliardi che costituiscono un fondamento del bilancio pubblico, ma può costituire pure l’avamposto dello Stato per tutelare la salute pubblica dalle degenerazioni del gioco stesso”. Lo ha detto Andrea de Bertoldi, deputato di Fratelli d’Italia in commissione Finanze alla camera nel corso di un convegno di Astro e CGIA

Mestre sul gioco pubblico.

“Come infatti un pubblico esercente non desidera popolare di alcolisti il proprio locale – ha detto ancora De Bertoldi – così un imprenditore del gioco può essere colui che individua le patologie e pone quindi un freno alle ludopatie in continuità con l’interesse nazionale. La riforma del gioco legale dovrà quindi porre l’operatore del gioco al centro dell’interesse nazionale, sia per l’importante ruolo che esercita per l’erario dello Stato, ma anche per fronteggiare direttamente il fenomeno. Non può essere infatti una risposta il proibizionismo, che in questo settore sarebbe del tutto inadeguato ed inopportuno, anzi – conclude -sarebbe un regalo alle mafie”.

Maurizio Sansone

fdi

SHARE.



Redazione

ARTICOLI CORRELATI

[MAFIA, FOTI \(FDI\): POLEMICHE ASSENZA MELONI INVENTATE](#)

[GIUSTIZIA, FOTI \(FDI\): SU DDL NORDIO PARLAMENTO FARÀ VALUTAZIONI](#)



[Polizia di Stato – Contrasto dei crimini finanziari on-line, sequestro deposito di criptovalute](#)



STATOTV

☀️ 37.4 °C Manfredonia

CONTATTI

Disattiva le notifiche

STATO

10
ANNI

quotidiano

MENU

FOGGIA

MANFREDONIA

CRONACA

POLITICA

LAVORO

EVENTI



VUOI SEGNALARE UN DISSERVIZIO IN CITTÁ?

SCRIVI A STATO

Cronaca > "Percorso di Studio sul settore dei giochi in Italia". Focus su apparecchi...

Scopri di più su:

CRONACA

ECONOMIA

SEGUICI SUI SOCIAL



“Percorso di Studio sul settore dei giochi in Italia”. Focus su apparecchi da gioco

La crescita del gioco online innescata dall'emergenza sanitaria e dal lockdown premia l'erario: per il 2022 stimato un gettito record di 909 milioni



LE ULTIME SU STATO



Modugno: spaccio di droga. 15 condanne definitive (NOMI)

BARI

Fonte: adnkronos

AUTORE

Redazione

PUBBLICATO IL

20 Luglio 2023

CATEGORIE

Cronaca Economia



0 Commenta

ROMA – Un settore in lenta ripresa dopo la crisi pandemica, ma ancora alle prese con il calo dei posti di lavoro, più di 3 mila persi tra il 2021 e il 2022. È il quadro che emerge dal “Percorso di Studio sul settore dei giochi in Italia” condotto dalla CGIA Mestre, presentato oggi a Roma in collaborazione con l’associazione As.tro.

L’indagine, focalizzata in particolare sugli apparecchi da gioco (le cosiddette AWP e le videolottery), parte dalla stima del numero di addetti del comparto, realizzata sulla base di informazioni fornite dagli archivi camerale e dalla banca dati del Ries, il registro degli operatori di gioco dell’Agenzia Dogane e Monopoli, al quale i soggetti che operano nel settore degli apparecchi sono tenuti a registrarsi.

Lo studio evidenzia una contrazione di 2.328 unità tra gli addetti al settore a fine 2022 (da 47.336 a 45.008), il 5% in meno rispetto al 2021, con 1.314 aziende che fuoriescono dalla filiera del gioco lecito tramite AWP/VLT nel giro di un anno (da 54.429 a 53.115). Un dato che risente ancora del biennio 2020-2021, definito “drammatico” dalla CGIA. Il settore dei giochi, infatti, «è stato quello che ha subito il più lungo periodo di sospensione dell’attività a causa dell’emergenza sanitaria».

LE CAUSE DELLA CRISI – Il 2022 è stato l’anno di ritorno alla piena operatività; nonostante questo, gli operatori del settore hanno dovuto fare i conti con le conseguenze della pandemia e con le novità normative entrate in vigore nel biennio precedente: tra queste, l’introduzione della tessera sanitaria per l’uso delle vlt, la riduzione del payout, l’aumento della tassa sulle vincite. A partire dal 2021, inoltre, è scattato l’ultimo aumento delle aliquote del PREU. Dal report emerge quindi che rispetto al 2019 sono stati registrati quasi 6.000 esercizi in meno nei quali si possono trovare le AWP, che a loro volta sono calate di circa 13 mila unità.

Anche le sale da gioco specializzate in cui si trovano le VLT dal 2019 sono in discesa: nel 2022 ve ne sono 466 in meno (-9,5%), e si registra un calo di oltre 3.200 VLT (-5,6%). Dal 2019 al 2022 la raccolta è calata di quasi il 28% (-12,9 miliardi) passando da 46,5 a 33,6 miliardi di euro, mentre le vincite hanno subito un taglio del 31% (-11,1 miliardi di euro) coerentemente alla riduzione del payout.

IL CONTRIBUTO FISCALE – Dal punto di vista fiscale, il comparto degli apparecchi continua comunque a fornire un importante contributo per l’erario, sebbene in flessione rispetto al periodo pre-Covid. Nel 2022 gettito del PREU (derivante dalle AWP e dalle VLT) è stato di 5,6 miliardi di euro (pari al 50% del gettito dell’intero settore del gioco lecito). A questi vanno aggiunte le altre imposte, contributi, tributi dovuti dalla filiera AWP/VLT: si tratta di ulteriori 800 milioni di

La Puglia in Cina con la mostra “I doni degli Dei. L’Apulia felix tra greci, indigeni e romani”

CULTURA

Lucera Capitale della Cultura, Coscia: “Al fianco del centro svevo”

FOGGIA

“Percorso di Studio sul settore dei giochi in Italia”. Focus su apparecchi da gioco

CRONACA

Salute lago di Varano. De Leonardis: “Hanno abbandonato il Gargano”

GARGANO

@statoquotid...

3.448 Follower

Segui

ULTIMI COMMENTI



euro, per un contributo fiscale complessivo di 6,4 miliardi di euro: un gettito superiore a quello delle tasse per l'auto pagate dalle famiglie (5,4 miliardi), dell'addizionale comunale Irpef (5,1 miliardi) e della cedolare secca sugli affitti (3,4 miliardi).

Rispetto al 2019, tuttavia, si registra una flessione: il PREU si è contratto del 17% (nonostante l'incremento dell'aliquota risente principalmente della riduzione della raccolta), mentre l'ammontare delle altre imposte si è ridotto del 15,3% a causa contrazione dei margini del comparto.

PIU' DI 4MILA LAVORATORI PER IL GIOCO ONLINE – Riguardo il gioco online, i concessionari autorizzati a operare nel settore sono 83 di cui 53 italiani e 30 esteri. Per il segmento lavorano circa 4.395 addetti. I risultati economici di queste imprese derivano da diverse attività connesse con il gioco lecito sia fisico che a distanza; l'esercizio e la raccolta del gioco online è quindi solo una delle attività svolte da queste imprese. La stima è che i soli proventi online dei 53 concessionari italiani rappresentino un ammontare di risorse in grado di sostenere almeno 1.600-1700 lavoratori.

Nel corso degli anni, sottolinea il report, è cresciuto in maniera rilevante il gettito per l'erario. Dal 2015 al 2020 il dato è triplicato (da 212 milioni a 634 milioni di euro), mentre nel 2021 è passato a 887 milioni di euro. Nel 2022, inoltre, si stima che il totale abbia raggiunto un ammontare di almeno 909 milioni di euro. A crescere è anche il tasso di incidenza della spesa online sulla spesa totale del gioco lecito.

Tale peso è passato dal 9,5% del 2019 al 20,6% del 2020 e al 24% del 2021 (dagli 1,8 miliardi del 2019 ai 3,7 miliardi del 2021). Dietro questi aumenti «vi è sia la crescita del gioco online, ma anche la contrazione che il gioco fisico ha dovuto sopportare a causa dei lunghi periodi di sospensione dell'attività». Non stupisce quindi che nel 2022 – primo anno di ritorno alla normalità – si sia registrata una riduzione rispetto al biennio pandemico. L'incidenza del gioco a distanza si è quindi assestata al 19,2% nel 2022, più del doppio del livello pre-pandemia.

CONTRASTO ALL'ILLEGALITÀ E NORME LOCALI – Lo studio si sofferma infine anche sulla differenza tra gioco legale – che risponde a regole precise, assicura determinate percentuali di vincite ed è una risorsa preziosa per l'erario – e quello illegale, che sfugge a qualsiasi forma di tassazione e non ha regole che tutelino i giocatori. Sulla quantificazione di quest'ultimo non vi sono dati puntuali; nel 2022, tuttavia, l'Agenzia Dogane e Monopoli ha dichiarato che sulla base delle ultime stime il gioco illegale vale «tra gli 10 e i 15 miliardi di euro».

Altro nodo per il settore rimane legato alle leggi regionali e delibere degli enti locali che negli ultimi anni hanno puntato a contenere il comparto del gioco lecito con disposizioni come il “distanziometro” e i limiti orari. Le diverse norme locali hanno disciplinato la materia con un diverso grado di severità, in alcuni casi con una forte riduzione delle attività sul territorio.



0 Commenta

Friday, July 21, 2023

 Search**Libertà di Stampa**Italia al 58° posto. Russia al 155°
e Ucraina al 106°**il Metropolitano.it****Intervista a Valeria Giannotta**

Turchia al centro della geopolitica

CRONACA ▾ POLITICA ▾ ESTERO SPORT ▾ ECONOMIA EVENTI ▾ SOCIETA' ▾ COMUNICATI ▾

IL METROPOLITANO TV LA METROPOLITANA METRO-INSTAGRAM YOU FUTURE RETE ITALIAWEB LAVORO

PUBBLICITÀ ELETTORALE

ECONOMIA

Giochi. Online, in Italia oltre 4mila lavoratori



Redazione ilMetropolitano — 20 Luglio 2023 • comments off

**Gettito fiscale record (909 milioni di Euro) dopo la pandemia**

(DIRE) Roma, 20 Lug. – I concessionari autorizzati a operare nel settore del gioco online sono 83, di cui 53 italiani e 30 esteri, per un totale di 4.395 addetti. È il dato che emerge dallo studio condotto dalla CGIA Mestre, presentato oggi a Roma in collaborazione con As.tro. I risultati economici di queste imprese derivano da diverse attività connesse con il gioco lecito sia fisico che a distanza; l'esercizio e la raccolta del gioco online è quindi solo una delle attività svolte da queste imprese.

La stima è che i soli proventi online dei 53



RECENT POSTS



Caldo: fa volare gli acquisti di gelato, +19% prezzi

21 Luglio 2023



Pastorizia ed ambiente in Aspromonte. Prosegue la ricerca dell'Università di Newcastle

21 Luglio 2023



Vicenza: un arresto e sequestrato mezzo chilo di sostanza stupefacente

21 Luglio 2023



Maximilian Maeder vince la 2° giornata di gare di Formula Kite U21 per la categoria maschile, 1° classificata della categoria femminile Lysa Caval

20 Luglio 2023



Lavoro. Cattaneo (FI): i giovani chiedono opportunità non il salario minimo!

20 Luglio 2023



PNRR. Osnato (Fdi): OK a terza rata, è successo del Governo Meloni

20 Luglio 2023



La GdF di Palermo: ha sequestrato oltre 5,3 t di cocaina, il più ingente mai eseguito in Italia. Arrestati 5 soggetti

20 Luglio 2023



Trasporti. Caro voli, Santanchè: bene intervento

concessionari italiani rappresentino un ammontare di risorse in grado di sostenere almeno 1.600-1700 lavoratori. Nel corso degli anni, sottolinea il report, è cresciuto in maniera rilevante il gettito per l'erario. Dal 2015 al 2020 il dato è triplicato (da 212 milioni a 634 milioni di euro), mentre nel 2021 è passato a 887 milioni di euro.



foto di GNS

Nel 2022, inoltre, si stima che il totale abbia raggiunto un ammontare di almeno 909 milioni di euro. A crescere è anche il tasso di incidenza della spesa online sulla spesa totale del gioco lecito. Tale peso è passato dal 9,5% del 2019 al 20,6% del 2020 e al 24% del 2021 (dagli 1,8 miliardi del 2019 ai 3,7 miliardi del 2021).

Dietro questi aumenti "vi è sia la crescita del gioco online, ma anche la contrazione che il gioco fisico ha dovuto sopportare a causa dei lunghi periodi di sospensione dell'attività". Non stupisce quindi che nel 2022, primo anno di ritorno alla normalità, si sia registrata una riduzione rispetto al biennio pandemico. L'incidenza del gioco a distanza si è quindi assestata al 19,2% nel 2022, più del doppio del livello pre-pandemia.

Rilevante diventa quindi anche l'attività di contrasto dell'Agenzia Dogane e Monopoli ai siti di gioco non autorizzati: dal 2006 al 2022 ne sono stati inibiti oltre 9.800 e, nel corso degli ultimi anni, si nota un calo dei tentativi di accesso: nel 2021 (ultimo dato disponibile) sono stati 260mila, rispetto agli oltre 64 milioni dell'anno precedente.

Una flessione dovuta all'ampliamento dell'offerta legale e a una maggiore consapevolezza dei consumatori, ma anche al crescente utilizzo di canali alternativi, come ad esempio i social network. Per questo, dal 2020 sono stati ampliati i poteri di inibizione di ADM, comprendendo anche la possibilità di ordinare ai gestori di siti di rimuovere i contenuti pubblicitari relativi al gioco illecito. (Com/Mem/ Dire) 11:56 20-07-23

- consumatori
- gioco online
- lavoro
- pandemia

banner

Recommended For You



Urso-Salvini
20 Luglio 2023



PNRR. Barelli (FI): Bernini porta avanti un lavoro straordinario
20 Luglio 2023



Reggio Calabria. Cade altro grande pino e devasta una pensilina. Ma se non ci scappa il morto non fa più notizia ..
20 Luglio 2023



Comune e Città Metropolitana di Reggio Calabria al lavoro sulla transizione digitale
20 Luglio 2023



Revisione geografia giudiziaria, Rapani: «Nuovi passi avanti, ddl in fase di predisposizione»
20 Luglio 2023



La Regione pubblica l'avviso Attività Culturali 2023, Princi: «Valorizziamo le iniziative che promuovono il patrimonio culturale»
20 Luglio 2023



L'estate metropolitana decolla con le Freccie Tricolori: tutto pronto per il Festival dell'Aria dal 28 al 30 luglio sul Lungomare Falcomatà
20 Luglio 2023



A Reggio Calabria rinasce la pallavolo maschile: presentata a Palazzo Alvaro la Sport Specialist Asd
20 Luglio 2023



Perù: nuove proteste contro il Governo
20 Luglio 2023



Tik Tok VS Spotify
20 Luglio 2023



Colombia: esondazioni, il bilancio dei morti sale a 20
20 Luglio 2023



Viterbo. Disarticolata banda dedita alla ricettazione di veicoli rubati
20 Luglio 2023



Incendi. 2 Canadair impegnati sulle zone di Scoppo e Camaro a Messina
20 Luglio 2023

venerdì, Luglio 21, 2023 Sign in / Join

GAZZETTA DELLA LOMBARDIA GAZZETTA DI ROMA GAZZETTA DI NAPOLI GAZZETTA DI SALERNO SAPORI CONDIVISI CHARME HOME CONTATTI

Pubblicità e Partnership

🔍 f @ in 🐦

GAZZETTA
diMilano.it

HOME GAZZETTAECONOMY ▾ CULTURA ▾ EVENTI ▾ GAZZETTASTYLE FOOD SALUTE ▾ SPORT ▾ RUBRICHE ▾

Home > GazzettaEconomy > Gioco, CGIA-Astro: volumi di gioco nel 2022 tornati a livelli pre-pandemia

GazzettaEconomy

Gioco, CGIA-Astro: volumi di gioco nel 2022 tornati a livelli pre-pandemia

By redazione - 20 Luglio 2023

condividi



E' stato presentato oggi a Roma lo Studio di CGIA Mestre e Astro sul settore dei giochi in Italia, con particolare attenzione agli apparecchi con vincita in denaro. I numeri fotografano il 2022 come "anno del ritorno alla normalità" per l'industria del gioco in Italia, dopo le pesanti chiusure dovute alla pandemia da Covid-19 dei due anni precedenti. Come riferisce l'agenzia Agimeg, dallo studio emerge che: Il Gioco Legale tramite AWP e VLT, risponde a regole precise, è fortemente controllato, assicura determinate % di vincite, è fonte preziosa di gettito per l'erario e di occupazione per

- Advertisement -

www.gruppogalileus.it

www.gazzettadellalombardia.it

resta aggiornato

migliaia di lavoratori, si contrappone al gioco illegale.

Il biennio 2020-2021 è stato drammatico per il comparto del gioco lecito tramite apparecchi con vincite in denaro che è stato quello che ha subito il più lungo periodo di sospensione dell'attività a causa dell'emergenza sanitaria: 166 giorni nel 2020 e da 151 a 178 nel 2021 a seconda delle Regioni. Negli anni 2020-2021, la raccolta si è pesantemente contratta, arrivando (nel 2021 rispetto al 2019) a un calo di oltre 28,3 miliardi (-61%), rilevanti i danni per le casse dello Stato che ha perso 3,5 miliardi nel 2020 e ulteriori 3,7 nel 2021. Grave l'impatto per le aziende del settore che hanno subito un dimezzamento del fatturato per due anni di fila (-56,8% nel 2020 e -54% nel 2021). A partire dal 2020 sono state introdotte alcune novità destinate ad impattare negativamente sulla raccolta: introduzione della tessera sanitaria per accedere alle VLT, la riduzione delle soglie del payout e l'aumento della tassa sulle vincite.

Inoltre, nel 2020 e nel 2021 si è assistito rispettivamente al 6° e 7° incremento annuo consecutivo delle aliquote del PREU. Nel 2022, rispetto al 2019 vi sono quasi 6.000 (-5.810) esercizi in meno nei quali si possono trovare le AWP, che a loro volta sono calate di circa 13 mila unità (6.949 non sono più in esercizio, mentre altre 6.113 sono andate ad incrementare le 18.305 presenti nei magazzini nel 2019). Le sale da gioco in cui si trovano le VLT dal 2019 sono in costante calo: nel 2022 ve ne sono 466 in meno (-9,5%), e si registra un calo di oltre 3.200 VLT (-5,6%). Nel 2022, rispetto al 2019 la raccolta è calata di quasi il 28% (-12,8 miliardi) passando da 46,5 a 33,6 miliardi di euro, le vincite del 31% (-11,1 miliardi di euro) coerentemente alla riduzione del payout. Dal punto di vista fiscale, il comparto fornisce un contributo ancora importante per l'erario, sebbene in flessione rispetto al pre-Covid. Il gettito del PREU (derivante dalle AWP e dalle VLT) nel 2022 è stato pari a quasi 5,6 miliardi di euro (49,9% del gettito dell'intero settore del gioco lecito). Si tenga presente che a questo ammontare vanno aggiunte tutte le altre imposte, contributi, tributi che le aziende della filiera AWP/VLT versano, si tratta di almeno ulteriori 800 milioni di euro; di conseguenza, il contributo fiscale complessivo del comparto arriva a superare i 6,4 miliardi di euro. Rispetto al 2019 tuttavia si registra una flessione: il PREU si è contratto del 17% (nonostante l'incremento dell'aliquota risente principalmente della riduzione della raccolta) l'ammontare delle altre imposte si è ridotto del 15,3% a causa della rilevante contrazione dei margini del comparto. Il fatturato (raccolta al netto delle vincite e del PREU) realizzato nel 2022 dal comparto è stato pari a 3 miliardi, in calo di oltre 500 milioni di euro rispetto al pre-Covid (-15%), tale contrazione riflette il forte calo della raccolta e l'ennesimo inasprimento del PREU; il crollo è mitigato solo dalla riduzione del payout che tuttavia è tra i fattori che concorre a deprimere la raccolta. La progressiva riduzione dei margini del settore che si è succeduta dal 2018 ha concorso a ridurre il numero degli occupati sostenibili dalla filiera del Gioco Lecito tramite AWP/VLT; Osservando la ricostruzione della serie storica esposta nello studio, si può vedere come nel 2022, rispetto al 2018 si siano persi oltre 11 mila addetti. Inoltre nel 2022, rispetto al 2019 (anno pre-pandemia) si stima un calo di 6.500 occupati (- 12,6%). Allargando lo sguardo all'intero settore del Gioco Lecito si osserva come il comparto delle AWP/VLT sembri andare in controtendenza: la raccolta dell'intero settore (al netto di quella delle AWP/VLT) è stata costantemente in crescita anche durante la pandemia (grazie al Gioco online); le vincite del comparto AWP/VLT, dopo ripetuti ritocchi al payout sono più basse di quasi 1/3 rispetto al 2011, mentre quelle dei rimanenti comparti (complessivamente considerati) sono aumentate di oltre 3,5 volte. Solo sul versante del prelievo il comparto delle AWP/VLT ha corso di più: nel periodo 2011 - 2022 si è avuto un

SMART WATCH

AMAZFIT GTS
da € 118,00

ACQUISTA ORA



Visita Salerno, Amalfi, Positano, Pompei, Paestum

camere da €39

B&B Amalfi Coast

PRENOTA ORA



Tutto quello che pensi debba avere una cartoleria!

www.cartolibreriaishop.it

REGISTRATI ORA
sconto 10% per i nuovi clienti

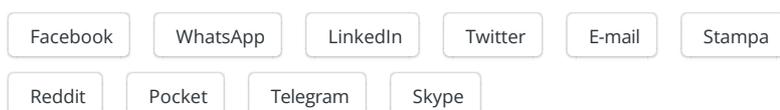
CARTOLIBRERIA PEGASUS

SPEDIZIONE GRATIS




incremento del 43% a fronte di una crescita dell'intero comparto del 19%. In termini di incidenza delle varie componenti sulla raccolta, si osserva che il peso delle vincite sulla raccolta delle AWP/VLT è decisamente calato (dal 80% del 2011 al 74% del 2022), mentre ha avuto un andamento inverso quello dei rimanenti comparti (dal 74% del 2011 al 89% del 2022). E' inoltre aumentato il peso della tassazione sulla raccolta delle AWP/VLT (dal 9% del 2011 al 17% del 2022), mentre è diminuita l'incidenza dell'erario sulla raccolta dei rimanenti comparti del gioco lecito (dal 13% del 2011 al 5% del 2022). La ricerca pone poi l'accento anche sul gioco online. Nel corso degli anni il peso della spesa del Gioco on line sul totale della spesa del Gioco Lecito è andata progressivamente aumentando. Nel biennio 2020-2021 tale incidenza è salita passando dal 9,5% del 2019 al 20,6% del 2020 e al 24% del 2021. Nel corso degli ultimi anni (2015 - 2021) la crescita del Gioco a distanza è stata a due cifre %; In particolare nel 2020 la crescita è stata del 45% (la spesa è passata dai 1,8 miliardi di euro del 2019 ai 2,6 del 2020), rilevante anche la crescita del 2021 pari al 39% sfiorando i 4 miliardi di spesa (3.719 milioni di euro). Nel 2022, l'ammontare di spesa raggiunto (pari a 3.900 milioni di euro), non solo si è consolidato, ma è cresciuto di un ulteriore 5%. In concomitanza con il maggior peso che il Gioco on line ha assunto negli anni, è aumentato anche il gettito che affluisce nelle casse dello Stato. In soli 5 anni (dal 2015 al 2020) è passato da 212 milioni di euro nel 2015 a 634 milioni del 2020, passando poi a 887 milioni nel 2021. Nel 2022 si può ritenere che le imposte che gravano sul Gioco on line abbiano raggiunto un ammontare almeno pari a 909 milioni di euro. ADM svolge una costante opera di contrasto dei siti illegali, dal 2006 al 2022 ne sono stati inibiti oltre 9.800. I Concessionari autorizzati ad operare nel settore del Gioco on line sono 83, di cui 53 italiani e 30 esteri. I risultati economici delle imprese italiane derivano da diverse attività connesse con il Gioco lecito sia fisico che a distanza, complessivamente occupano 4.395 addetti. Da una prima analisi si stima che i proventi del Gioco on line dei 53 Concessionari italiani rappresentino un ammontare di risorse in grado di sostenere almeno 1600 - 1.700 lavoratori. lb/AGIMEG

Condividi:



TAGS astro **attualità milano** cgia **economia** **gioco** **gioco pubblico** **milano attualità**
news milano **notizie milano**

Articoli collegati **MORE FROM AUTHOR**



Stretta monetaria, costo del credito e trend prestiti alle imprese nell'estate 2023, focus Lombardia



Caldo Estremo. Sindacato edili in allarme per 150 mila addetti lombardi. Se incidenti mortali



Borsa, giornata in rialzo



Advertisements

venerdì, Luglio 21, 2023

GAZZETTA DI MILANO GAZZETTA DI ROMA GAZZETTA DI SALERNO SAPORI CONDIVISI PUBBLICITA' ELETTORALE REDAZIONE KYNETIC CONTATTI
PUBBLICITA' E PARTNERSHIP

GAZZETTA

diNapoli.it

Publicità

Realizziamo il tuo ecommerce davvero profittevole

HOME POLITICA ECONOMIA ▾ CULTURA ▾ EVENTI TURISMO E SAPORI ▾ SPORT ANNUNCI ▾ RUBRICHE ▾

PUBBLICITÀ

Home > Economia > Gioco pubblico, Studio CGIA Mestre-Astro: nel 2022 ritorno alla normalità dopo la...

Economia

Gioco pubblico, Studio CGIA Mestre-Astro: nel 2022 ritorno alla normalità dopo la pandemia

Di Redazione Gazzetta di Napoli - 20 Luglio 2023



SPONSOR

Parti per le vacanze organizzato!

ZAINI DA € 29

fun shopping

F@RESOCIAL

OTTIENI IL MASSIMO DA FACEBOOK ED INSTAGRAM

KYNETIC

www.kynetic.it

E' stato presentato oggi a Roma lo Studio di CGIA Mestre e Astro sul settore dei

giochi in Italia, con particolare attenzione agli apparecchi con vincita in denaro. I numeri fotografano il 2022 come "anno del ritorno alla normalità" per l'industria del gioco in Italia, dopo le pesanti chiusure dovute alla pandemia da Covid-19 dei due anni precedenti.

Come riferisce l'agenzia Agimeg, dallo studio emerge che:

Il **Gioco Legale tramite AWP e VLT**, risponde a regole precise, è fortemente controllato, assicura determinate % di vincite, è fonte preziosa di gettito per l'erario e di occupazione per migliaia di lavoratori, si contrappone al gioco illegale.

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

Negli anni 2020-2021, la **raccolta** si è pesantemente contratta, arrivando (nel 2021 rispetto al 2019) a un calo di oltre 28,3 miliardi (-61%), rilevanti i danni per le casse dello Stato che ha perso 3,5 miliardi nel 2020 e ulteriori 3,7 nel 2021. Grave l'impatto per le aziende del settore che hanno subito un dimezzamento del fatturato per due anni di fila (-56,8% nel 2020 e -54% nel 2021).

A partire dal 2020 sono state introdotte alcune **novità destinate ad impattare negativamente sulla raccolta**: introduzione della tessera sanitaria per accedere alle VLT, la riduzione delle soglie del payout e l'aumento della tassa sulle vincite. Inoltre, nel 2020 e nel 2021 si è assistito rispettivamente al 6° e 7° incremento annuo consecutivo delle aliquote del PREU.

Nel 2022, rispetto al 2019 vi sono **quasi 6.000 (-5.810) esercizi in meno** nei quali si possono trovare le AWP, che a loro volta sono calate di circa 13 mila unità (6.949 non sono più in esercizio, mentre altre 6.113 sono andate ad incrementare le 18.305 presenti nei magazzini nel 2019). Le sale da gioco in cui si trovano le VLT dal 2019 sono in costante calo: nel 2022 ve ne sono 466 in meno (-9,5%), e si registra un calo di oltre 3.200 VLT (-5,6%).

Nel 2022, rispetto al 2019 la **raccolta è calata di quasi il 28%** (-12,8 miliardi) passando da 46,5 a 33,6 miliardi di euro, le vincite del 31% (-11,1 miliardi di euro) coerentemente alla riduzione del payout.

Dal punto di vista **fiscale**, il comparto fornisce un contributo ancora importante per l'erario, sebbene in flessione rispetto al pre-Covid. Il gettito del PREU (derivante dalle AWP e dalle VLT) nel 2022 è stato pari a quasi 5,6 miliardi di euro (49,9% del gettito dell'intero settore del gioco lecito).

Si tenga presente che a questo ammontare vanno aggiunte **tutte le altre imposte, contributi, tributi** che le aziende della filiera AWP/VLT versano, si tratta di almeno ulteriori 800 milioni di euro; di conseguenza, il contributo fiscale complessivo del comparto arriva a superare i 6,4 miliardi di euro.

Rispetto al 2019 tuttavia si registra una flessione: il **PREU** si è contratto del 17% (nonostante l'incremento dell'aliquota risente principalmente della riduzione della raccolta) l'ammontare delle altre imposte si è ridotto del 15,3% a causa della



rilevante contrazione dei margini del comparto.

Il **fatturato** (raccolta al netto delle vincite e del PREU) realizzato nel 2022 dal comparto è stato pari a 3 miliardi, in calo di oltre 500 milioni di euro rispetto al pre-Covid (-15%), tale contrazione riflette il forte calo della raccolta e l'ennesimo inasprimento del PREU; il crollo è mitigato solo dalla riduzione del payout che tuttavia è tra i fattori che concorre a deprimere la raccolta.

La progressiva **riduzione dei margini del settore** che si è succeduta dal 2018 ha concorso a ridurre il numero degli occupati sostenibili dalla filiera del Gioco Lecito tramite AWP/VLT; Osservando la ricostruzione della serie storica esposta nello studio, si può vedere come nel 2022, rispetto al 2018 si siano persi oltre 11 mila addetti. Inoltre nel 2022, rispetto al 2019 (anno pre-pandemia) si stima un calo di 6.500 occupati (- 12,6%).

Allargando lo sguardo all'**intero settore del Gioco Lecito** si osserva come il comparto delle AWP/VLT sembri andare in controtendenza: la raccolta dell'intero settore (al netto di quella delle AWP/VLT) è stata costantemente in crescita anche durante la pandemia (grazie al Gioco online); le vincite del comparto AWP/VLT, dopo ripetuti ritocchi al payout sono più basse di quasi 1/3 rispetto al 2011, mentre quelle dei rimanenti comparti (complessivamente considerati) sono aumentate di oltre 3,5 volte.

Solo sul versante del **prelievo il comparto delle AWP/VLT** ha corso di più: nel periodo 2011 - 2022 si è avuto un incremento del 43% a fronte di una crescita dell'intero comparto del 19%. In termini di incidenza delle varie componenti sulla raccolta, si osserva che il peso delle vincite sulla raccolta delle AWP/VLT è decisamente calato (dal 80% del 2011 al 74% del 2022), mentre ha avuto un andamento inverso quello dei rimanenti comparti (dal 74% del 2011 al 89% del 2022).

E' inoltre **aumentato il peso della tassazione** sulla raccolta delle AWP/VLT (dal 9% del 2011 al 17% del 2022), mentre è diminuita l'incidenza dell'erario sulla raccolta dei rimanenti comparti del gioco lecito (dal 13% del 2011 al 5% del 2022).

La ricerca pone poi l'accento anche sul **gioco online**. Nel corso degli anni il peso della spesa del Gioco on line sul totale della spesa del Gioco Lecito è andata progressivamente aumentando. Nel biennio 2020-2021 tale incidenza è salita passando dal 9,5% del 2019 al 20,6% del 2020 e al 24% del 2021.

Nel corso degli ultimi anni (2015 - 2021) la **crescita del Gioco a distanza** è stata a due cifre %; In particolare nel 2020 la crescita è stata del 45% (la spesa è passata dai 1,8 miliardi di euro del 2019 ai 2,6 del 2020), rilevante anche la crescita del 2021 pari al 39% sfiorando i 4 miliardi di spesa (3.719 milioni di euro). Nel 2022, l'ammontare di spesa raggiunto (pari a 3.900 milioni di euro), non solo si è consolidato, ma è cresciuto di un ulteriore 5%.

In concomitanza con il maggior peso che il Gioco on line ha assunto negli anni, è aumentato anche il **gettito che affluisce nelle casse dello Stato**. In soli 5 anni (dal 2015 al 2020) è passato da 212 milioni di euro nel 2015 a 634 milioni del 2020, passando poi a 887 milioni nel 2021. Nel 2022 si può ritenere che le imposte che gravano sul Gioco on line abbiano raggiunto un ammontare almeno pari a 909 milioni



REGISTRATI ORA
sconto 10% per i nuovi clienti

CARTOLIBRERIA PEGASUS

VUOI OTTENERE RISULTATI DAI TUOI SOCIAL NETWORK?

+ 5000 MI PIACE IN 72 ORE
+ IOK FOLLOWER IN 48 ORE

formula soddisfatti o rimborsati

COMINCIA ORA



KYMETIC

Vuoi vendere on line i tuoi prodotti?

Crea gratis il tuo negozio on line e comincia a guadagnare subito!!



WWW.FUNSHOPPING.IT
il marketplace amico dei commercianti

SCOPRI DI PIU'

E-COMMERCE BUSINESS

di euro.

ADM svolge una costante **opera di contrasto dei siti illegali**, dal 2006 al 2022 ne sono stati inibiti oltre 9.800. I Concessionari autorizzati ad operare nel settore del Gioco on line sono 83, di cui 53 italiani e 30 esteri. I risultati economici delle imprese italiane derivano da diverse attività connesse con il Gioco lecito sia fisico che a distanza, complessivamente occupano 4.395 addetti. Da una prima analisi si stima che i **proventi del Gioco on line** dei 53 Concessionari italiani rappresentino un ammontare di risorse in grado di sostenere almeno 1600 – 1.700 lavoratori.

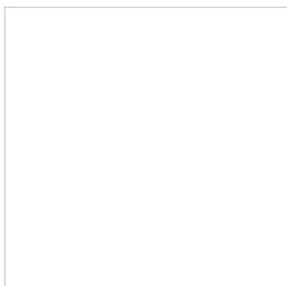
Ib/AGIMEG

Advertisements

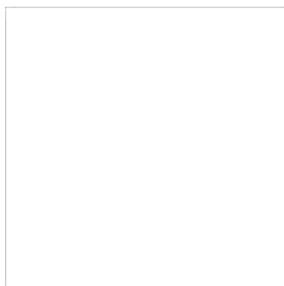
Condividi:



1 maggio triste per 345.000 lavoratori autonomi, le partite Iva chiuse durante la pandemia, lo studio di CGIA Mestre.
3 Maggio 2021
In "Economia"



CGIA Mestre: nei prossimi 2 mesi 91 miliardi dalle imprese al Fisco.
18 Ottobre 2014
In "Cronaca"



CGIA di Mestre: dalla Bce 94 miliardi alle banche ma calano i prestiti alle imprese.
20 Giugno 2015
Articolo simile



REPORT THIS AD



- TAGS
- cgia mestre
- economia
- gioco
- gioco pubblico
- napoli attualità
- news napoli
- notizie napoli

Articolo precedente

Il sindaco Manfredi: L'Amministrazione di Napoli al fianco dei progetti del Centro Ester

Articolo successivo

Terzo settore, report sulle professioni



Redazione Gazzetta di Napoli

Cerca

STUDIO SUL SETTORE DEI GIOCHI IN ITALIA: NONOSTANTE IL RITORNO ALLA PIENA OPERATIVITÀ, IL COMPARTO DEGLI APPARECCHI REGISTRA ANCORA PERDITE DI LAVORO E RIDUZIONI DI AZIENDE



Michele | 21 Luglio 2023

Ma prima ti consigliamo di dare un'occhiata ai [siti scommesse](#) del MESE:

BRAND	BONUS	INFORMAZIONE
	BONUS 100% FINO 122€	SITO WEB
	BONUS 100% FINO 100€	SITO WEB
	BONUS 100% FINO 150€	SITO WEB



0

CONDIVIS

Ultime Notizie

FARANTUBE: LA RIPRESA DEL GIOCO ONLINE DOPO IL LOCKDOWN PORTA BENEFICI SIGNIFICATIVI ALL'ERARIO

Il settore del gioco sta riprendendo lentamente dopo la crisi pandemica, tuttavia, la perdita di posti di lavoro continua a rappresentare una sfida, con oltre 3.000 posti persi tra il 2021 e il 2022. Il quadro emerge dal "Percorso di Studio sul settore dei giochi in Italia", un'indagine condotta da CGIA Mestre, in collaborazione con l'associazione As.tro.

Il Panorama Dell'industria Del Gioco In Italia

L'indagine si concentra principalmente sugli apparecchi da gioco (AWP e videolottery) e stima il numero di lavoratori nel settore. A fine 2022, si evidenzia una contrazione di 2.328 unità tra gli addetti al settore, con 1.314 aziende che hanno lasciato la filiera del gioco lecito tramite AWP/VLT in un anno. Questo dato risente ancora dell'impatto del biennio 2020-2021, che ha visto il settore del gioco subire il periodo di sospensione dell'attività più lungo a causa dell'emergenza sanitaria.

Le Cause Della Crisi

Nonostante il ritorno alla piena operatività nel 2022, gli operatori del settore hanno dovuto affrontare le conseguenze della pandemia e le nuove normative entrate in vigore nel biennio precedente. Tra queste, l'introduzione della tessera sanitaria per l'uso delle vlt, la riduzione del payout, l'aumento della tassa sulle vincite e l'ultimo aumento delle aliquote del PREU a partire dal 2021.

Il Contributo Fiscale

Sebbene in flessione rispetto al periodo pre-Covid, il comparto degli apparecchi continua a fornire un importante contributo fiscale. Nel 2022, il gettito del PREU derivante dalle AWP e dalle VLT è stato di 5,6 miliardi di euro, pari al 50% del gettito dell'intero settore del gioco lecito. A questi si aggiungono ulteriori 800 milioni di euro di altre imposte, contributi e tributi, per un totale di 6,4 miliardi di euro.

L'importanza Del Gioco Online

Per quanto riguarda il gioco online, ci sono 83 concessionari autorizzati a operare nel settore, di cui 53 italiani e 30 stranieri, impiegando circa 4.395 addetti. Dal 2015 al 2020, il gettito per l'erario è triplicato, passando da 212 milioni a 634 milioni di euro. Nel 2021, il totale è aumentato a 887 milioni di euro e si prevede che nel 2022 raggiungerà almeno 909 milioni di euro. Anche la spesa online ha visto un aumento significativo, passando dal 9,5% del 2019 al 24% del 2021.

Contrasto All'illegalità E Normative Locali

Esports

Activision Blizzard sta pianificando il ritiro dall'Esport?



Calcio

Milan sbarca un cinque stelle con Pulisic, Loftus-Cheek tardivo ma già cruciale per Pioli | Serie A

Esports

Cosa Significa Fakirhane nel Contesto della Demonologia?

Lo studio evidenzia anche la differenza tra il gioco legale, che segue regole precise e contribuisce all'erario, e il gioco illegale, che sfugge alla tassazione e non ha regole a tutela dei giocatori. L'Agenzia Dogane e Monopoli ha stimato che il gioco illegale vale tra i 10 e i 15 miliardi di euro. Il settore deve anche affrontare le sfide poste dalle leggi regionali e dalle delibere degli enti locali che hanno cercato di contenere il settore del gioco lecito con disposizioni come il "distanziometro" e i limiti orari.



Articoli Correlati:



Fun88 presenta la nuova versione dei giochi Live Casino di Ezugi



Victor Wembanyama Non Parteciperà alla NBA Summer League



Estrazione settimanale e mensile della Lotteria degli Scontrini del 13



Victor Wembanyama Splende nella Summer League NBA



Sardegna Reporter

Il quotidiano della Sardegna

HOME PROVINCE ▾ CRONACA ▾ POLITICA ATTUALITÀ ▾ ECONOMIA ▾ MORE ▾



Home > Notizie Nazionali > Gioco pubblico, Studio CGIA Mestre-Astro: nel 2022 ritorno alla normalità dopo la...

Attualità Copertina Evidenza Notizie Nazionali

- Advertisement -

Gioco pubblico, Studio CGIA Mestre-Astro: nel 2022 ritorno alla normalità dopo la pandemia. Tutti i numeri su Awp e Slot

Di **La Redazione Elena** - 20 Luglio 2023



Print



Facebook



Twitter



LinkedIn



WhatsApp

[Gioco pubblico, Studio CGIA](#)

Gioco pubblico, Studio CGIA Mestre-Astro: nel 2022 ritorno alla normalità dopo la pandemia. Tutti i numeri su Awp e Slot

*E' stato presentato oggi a Roma lo **Studio di CGIA Mestre e Astro sul settore dei giochi in Italia**, con particolare attenzione agli apparecchi con vincita in denaro. I numeri fotografano il 2022 come "anno del ritorno alla normalità" per l'industria del gioco in Italia, dopo le pesanti chiusure dovute alla pandemia da Covid-19 dei due anni precedenti.*

advertisement

Gioco pubblico, Studio CGIA Mestre-Astro: nel 2022 ritorno alla normalità dopo la pandemia. Tutti i numeri su Awp e Slot

Come riferisce l'agenzia Agimeg, dallo studio emerge che:

Il **Gioco Legale tramite AWP e VLT**, risponde a regole precise, è fortemente controllato, assicura determinate % di vincite, è fonte preziosa di gettito per l'erario e di occupazione per migliaia di lavoratori, si contrappone al gioco illegale.

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

Negli anni 2020-2021, la **raccolta** si è pesantemente contratta, arrivando (nel 2021 rispetto al 2019) a un calo di oltre 28,3 miliardi (-61%), rilevanti i danni per le casse dello Stato che ha perso 3,5 miliardi nel 2020 e ulteriori 3,7 nel 2021. Grave l'impatto per le aziende del settore che hanno subito un dimezzamento del fatturato per due anni di fila (-56,8% nel 2020 e -54% nel 2021).

Novità destinate ad impattare negativamente sulla raccolta

A partire dal 2020 sono state introdotte alcune **novità destinate ad impattare negativamente sulla raccolta**: introduzione della tessera sanitaria per accedere alle VLT, la riduzione delle soglie del payout e l'aumento della tassa sulle vincite. Inoltre, nel 2020 e nel 2021 si è assistito rispettivamente al 6° e 7° incremento annuo consecutivo delle aliquote del PREU.

Nel 2022, rispetto al 2019 vi sono **quasi 6.000 (-5.810) esercizi in meno** nei quali si possono trovare le AWP, che a loro volta sono calate di circa 13 mila unità (6.949 non sono più in esercizio, mentre altre 6.113 sono andate ad incrementare le 18.305 presenti nei magazzini nel 2019). Le sale da gioco in cui si trovano le VLT dal 2019 sono in costante calo: nel 2022 ve ne sono 466 in meno (-9,5%), e si registra un calo di oltre 3.200 VLT (-5,6%).

Nel 2022, rispetto al 2019 la **raccolta è calata di quasi il 28%** (-12,8 miliardi) passando da 46,5 a 33,6 miliardi di euro, le vincite del 31% (-11,1 miliardi di euro) coerentemente alla riduzione del payout.

Il punto di vista fiscale

Dal punto di vista **fiscale**, il comparto fornisce un contributo ancora importante per l'erario, sebbene in flessione rispetto al pre-Covid. Il gettito del PREU (derivante dalle AWP e dalle VLT) nel 2022 è stato pari a quasi 5,6 miliardi di euro (49,9% del gettito dell'intero settore del gioco lecito).

Si tenga presente che a questo ammontare vanno aggiunte **tutte le altre imposte, contributi, tributi** che le aziende della filiera AWP/VLT versano, si tratta di almeno ulteriori 800 milioni di euro; di conseguenza, il contributo fiscale complessivo del comparto arriva a superare i 6,4 miliardi di euro.

Rispetto al 2019 tuttavia si registra una flessione: il **PREU** si è contratto del 17% (nonostante l'incremento dell'aliquota risente principalmente della riduzione della raccolta) l'ammontare delle altre imposte si è ridotto del 15,3% a causa della rilevante contrazione dei margini del comparto.

Il fatturato nel 2022

Il **fatturato** (raccolta al netto delle vincite e del PREU) realizzato nel 2022 dal comparto è stato pari a 3 miliardi, in calo di oltre 500 milioni di euro rispetto al pre-Covid (-15%), tale contrazione riflette il forte calo della raccolta e l'ennesimo inasprimento del PREU; il crollo è mitigato solo dalla riduzione del payout che tuttavia è tra i fattori che concorre a deprimere la raccolta.

La progressiva **riduzione dei margini del settore** che si è succeduta dal 2018 ha concorso a ridurre il numero degli occupati sostenibili dalla filiera del Gioco Lecito tramite AWP/VLT; Osservando la ricostruzione della serie storica esposta nello studio, si può vedere come nel 2022, rispetto al 2018 si siano persi oltre 11 mila addetti. Inoltre nel 2022, rispetto al 2019 (anno pre-pandemia) si stima un calo di 6.500 occupati (- 12,6%).

Allargando lo sguardo all'**intero settore del Gioco Lecito** si osserva come il comparto delle AWP/VLT sembri andare in controtendenza: la raccolta dell'intero settore (al netto di quella delle AWP/VLT) è stata costantemente in crescita anche durante la pandemia (grazie al Gioco online); le vincite del comparto AWP/VLT, dopo ripetuti ritocchi al payout sono più basse di quasi 1/3 rispetto al 2011, mentre quelle dei rimanenti comparti (complessivamente considerati) sono aumentate di oltre 3,5 volte.

Il comparto delle AWP/VLT

Solo sul versante del **prelievo il comparto delle AWP/VLT** ha corso di più: nel periodo 2011 - 2022 si è avuto un incremento del 43% a fronte di una crescita dell'intero comparto del 19%. In termini di incidenza delle varie componenti sulla raccolta, si osserva che il peso delle vincite sulla raccolta delle AWP/VLT è decisamente calato (dal 80% del 2011 al 74% del 2022), mentre ha avuto un andamento inverso quello dei rimanenti comparti (dal 74% del 2011 al 89% del 2022).

E' inoltre **aumentato il peso della tassazione** sulla raccolta delle AWP/VLT (dal 9% del 2011 al 17% del 2022), mentre è diminuita l'incidenza dell'erario sulla raccolta dei rimanenti comparti del gioco lecito (dal 13% del 2011 al 5% del 2022).

Gioco online

La ricerca pone poi l'accento anche sul **gioco online**. Nel corso degli anni il peso della spesa del Gioco on line sul totale della spesa del Gioco Lecito è andata progressivamente aumentando. Inoltre, nel biennio 2020-2021 tale incidenza è salita passando dal 9,5% del 2019 al 20,6% del 2020 e al 24% del 2021.

Nel corso degli ultimi anni (2015 - 2021) la **crescita del Gioco a distanza** è stata a due cifre %; In particolare nel 2020 la crescita è stata del 45% (la spesa è passata dai 1,8 miliardi di euro del 2019 ai 2,6 del 2020), rilevante anche la crescita del 2021 pari al 39% sfiorando i 4 miliardi di spesa (3.719 milioni di euro). Nel 2022, l'ammontare di spesa raggiunto (pari a 3.900 milioni di euro), non solo si è

consolidato, ma è cresciuto di un ulteriore 5%.

Aumento del gettito che affluisce nelle casse dello Stato

In concomitanza con il maggior peso che il Gioco on line ha assunto negli anni, è aumentato anche il **gettito che affluisce nelle casse dello Stato**. In soli 5 anni (dal 2015 al 2020) è passato da 212 milioni di euro nel 2015 a 634 milioni del 2020, passando poi a 887 milioni nel 2021. Nel 2022 si può ritenere che le imposte che gravano sul Gioco on line abbiano raggiunto un ammontare almeno pari a 909 milioni di euro.

ADM svolge una costante **opera di contrasto dei siti illegali**, dal 2006 al 2022 ne sono stati inibiti oltre 9.800. I Concessionari autorizzati ad operare nel settore del Gioco on line sono 83, di cui 53 italiani e 30 esteri. I risultati economici delle imprese italiane derivano da diverse attività connesse con il Gioco lecito sia fisico che a distanza, complessivamente occupano 4.395 addetti. Da una prima analisi si stima che i **proventi del Gioco on line** dei 53 Concessionari italiani rappresentino un ammontare di risorse in grado di sostenere almeno 1600 - 1.700 lavoratori.

AGIMEG

TAGS 2022 AWP CGIA Mestre-Astro Gioco pubblico numeri ritorno alla normalità slot studio



Articolo precedente

In Italia cresce la raccolta della carta

Articolo successivo

Definito nel dettaglio il quadro amichevoli
Torres del ritiro pre campionato



La Redazione Elena

Magazine

Giochi, in Campania 1.903 imprese attive nel settore slot e vlt, 5.847 gli occupati

da napoliz - 20/07/2023  0

CAMPANIA – In Campania, nel 2022, risultano attive 1.903 imprese nel settore delle slot e delle vlt (+1,49% rispetto all'anno precedente), con 5.847 addetti, un dato in crescita del 7,07% rispetto ai 5.461 lavoratori impiegati nel 2021. È il quadro che emerge dal "Percorso di Studio sul settore dei giochi in Italia" condotto dalla CGIA di Mestre, in collaborazione con As.tro, presentato oggi a Roma. Attualmente, la legge regionale della Campania sul gioco, approvata nel 2020, prevede l'applicazione di un distanziometro di 250 metri dai luoghi sensibili.

Giochi: nel 2022 persi 2.328 posti di lavoro nel settore slot e videolottery, si fermano 1.314 aziende

Un settore in lenta ripresa dopo la crisi pandemica, ma ancora alle prese con il calo dei posti di lavoro, più di 3 mila persi tra il 2021 e il 2022. È il quadro che emerge dal "Percorso di Studio sul settore dei giochi in Italia" condotto dalla CGIA Mestre, presentato oggi a Roma in collaborazione con As.tro. L'indagine, focalizzata in particolare sugli apparecchi da gioco (le slot e le videolottery), parte dalla stima del numero di addetti del comparto, realizzata sulla base di informazioni fornite dagli archivi camerali e dalla banca dati del Ries, il registro degli operatori di gioco dell'Agenzia Dogane e Monopoli, al quale i

- Sponsorizzato -



**Audio
Live^{fm}**
musica e cultura

**CORSO
EIPASS 7
MODULI USER**
CON E-CARD, LIBRO E SESSIONE D'ESAME

CHIAMA ORA
+39 0816582106
WWW.FORMAZIONESRL.IT

FORMAZIONE SRL
LEARNING CENTER

ei^{pass}
european informatics passport



soggetti che operano nel settore degli apparecchi sono tenuti a registrarsi. Lo studio evidenzia una contrazione di 2.328 unità tra gli addetti al settore a fine 2022 (da 47.336 a 45.008), il 5% in meno rispetto al 2021, con 1.314 aziende che nel giro di un anno fuoriescono dalla filiera del gioco lecito tramite AWP (le slot, appunto) e le VLT (da 54.429 a 53.115). Un dato che risente ancora del biennio 2020-2021, definito "drammatico" dalla CGIA. Il settore dei giochi, infatti, «è stato quello che ha subito il più lungo periodo di sospensione dell'attività a causa dell'emergenza sanitaria».

LE CAUSE DEL CALO – Il 2022 è stato l'anno di ritorno alla piena operatività; nonostante questo, gli operatori del settore hanno dovuto fare i conti con le conseguenze della pandemia e con le novità normative entrate in vigore nel biennio precedente: tra queste, l'introduzione della tessera sanitaria per l'uso delle VLT, la riduzione del payout, l'aumento della tassa sulle vincite. A partire dal 2021, inoltre, è scattato l'ultimo aumento delle aliquote del PREU. Dal report emerge quindi che rispetto al 2019 sono stati registrati quasi 6.000 esercizi in meno nei quali si possono trovare le AWP, che a loro volta sono calate di circa 13 mila unità. Anche le sale da gioco specializzate in cui si trovano le VLT dal 2019 sono in discesa: nel 2022 ve ne sono 466 in meno (-9,5%), e si registra un calo di oltre 3.200 VLT (-5,6%). Dal 2019 al 2022 la raccolta è calata di quasi il 28% (-12,9 miliardi) passando da 46,5 a 33,6 miliardi di euro, mentre le vincite hanno subito un taglio del 31% (-11,1 miliardi di euro) coerentemente alla riduzione del payout.

Giochi, nel 2022 da slot e videolottery contributo fiscale di 6,4 miliardi

Dal punto di vista fiscale, il comparto degli apparecchi continua a fornire un importante contributo per l'erario, sebbene in flessione rispetto al periodo pre-Covid. Nel 2022 – riporta lo studio condotto dalla CGIA Mestre in collaborazione con As.tro – il gettito del PREU derivante dalle AWP e dalle VLT è stato di 5,6 miliardi di euro, pari al 50% del gettito dell'intero settore del gioco lecito. A questi vanno aggiunte le altre imposte, contributi, tributi dovuti dalla filiera AWP/VLT: si tratta di ulteriori 800 milioni di euro, per un contributo fiscale complessivo di 6,4 miliardi di euro: un gettito superiore a quello delle tasse per l'auto pagate dalle famiglie (5,4 miliardi), dell'addizionale comunale Irpef (5,1 miliardi) e della cedolare secca sugli affitti (3,4 miliardi).

Rispetto al 2019, tuttavia, si registra una flessione: il PREU si è contratto del 17% (nonostante l'incremento dell'aliquota risente principalmente della riduzione della raccolta), mentre l'ammontare delle altre imposte si è ridotto del 15,3% a causa contrazione dei margini del comparto.

Gioco online: in Italia oltre 4mila lavoratori, gettito fiscale record (909 milioni di euro) dopo la pandemia

ROMA – I concessionari autorizzati a operare nel settore del gioco online sono 83, di cui 53 italiani e 30 esteri, per un totale di 4.395 addetti. È il dato che emerge dallo studio condotto dalla CGIA Mestre, presentato oggi a Roma in collaborazione con As.tro. I risultati economici di queste imprese derivano da diverse attività connesse con il gioco lecito sia fisico che a distanza; l'esercizio e la raccolta del gioco online è quindi solo una delle attività svolte da queste imprese. La stima è che i soli proventi online dei 53 concessionari italiani rappresentino un ammontare di risorse in grado di sostenere almeno 1.600-1700 lavoratori. Nel corso degli anni, sottolinea il report, è cresciuto in maniera rilevante il gettito per l'erario. Dal 2015 al 2020 il dato è triplicato (da 212 milioni a 634 milioni di euro), mentre nel 2021 è passato a 887 milioni di euro. Nel 2022, inoltre, si stima che il totale abbia raggiunto un ammontare di almeno 909 milioni di euro. A crescere è anche il tasso di incidenza della spesa online sulla spesa totale del gioco lecito. Tale peso è passato dal 9,5% del 2019 al 20,6% del 2020 e al 24% del 2021 (dagli 1,8 miliardi del 2019 ai 3,7 miliardi del 2021).

Dietro questi aumenti «vi è sia la crescita del gioco online, ma anche la contrazione che il

Maria
Carmen
La sartoria che cresce con te



Campus Salute

ALESSANDRO PONE
STUDIO



- Sponsorizzato -



gioco fisico ha dovuto sopportare a causa dei lunghi periodi di sospensione dell'attività». Non stupisce quindi che nel 2022 – primo anno di ritorno alla normalità – si sia registrata una riduzione rispetto al biennio pandemico. L'incidenza del gioco a distanza si è quindi assestata al 19,2% nel 2022, più del doppio del livello pre-pandemia.

Rilevante diventa quindi anche l'attività di contrasto dell'Agenzia Dogane e Monopoli ai siti di gioco non autorizzati: dal 2006 al 2022 ne sono stati inibiti oltre 9.800 e, nel corso degli ultimi anni, si nota un calo dei tentativi di accesso: nel 2021 (ultimo dato disponibile) sono stati 260mila, rispetto agli oltre 64 milioni dell'anno precedente. Una flessione dovuta all'ampliamento dell'offerta legale e a una maggiore consapevolezza dei consumatori, ma anche al crescente utilizzo di canali alternativi, come ad esempio i social network. Per questo, dal 2020 sono stati ampliati i poteri di inibizione di ADM, comprendendo anche la possibilità di ordinare ai gestori di siti di rimuovere i contenuti pubblicitari relativi al gioco illecito.



Articolo precedente

Prossimo articolo

Samsung Electronics Air Conditioner Europe inaugura la SmartHome a Napoli

La riforma Cartabia si studia online con l'Università Federico II di Napoli

ARTICOLI CORRELATI **ALTRI ARTICOLI DELL'AUTORE**



Magazine

La riforma Cartabia si studia online con l'Università Federico II di Napoli



Magazine

Samsung Electronics Air Conditioner Europe inaugura la SmartHome a Napoli



Magazine

Proclamazione dei primi laureati a Nola con Sindaco Manfredi e Sindaco Buonauro



Magazine

Nola, arriva Hyrialand: l'area giochi per bambini



Magazine

Napoli, dopo tre mesi di successo "The lobster Empire" lascia San Martino



Magazine

Contro il caldo smart working e ghiaccioli: l'idea dell'agenzia napoletana Hubstrat



✉ Subscribe ▼

La voce del
Patriota[HOME](#) [EDITORIALI](#) [COMMENTI](#) [POLITICA](#) [ECONOMIA](#) [ESTERI](#) [CULTURA](#) [APPROFONDIMENTI](#)

Ludopatia. De Bertoldi (Fdl): gioco legale sia avamposto contro degenerazioni

BOLLETTINO PATRIOTTICO | 20 Luglio 2023 | Aggiornato: 7 ore fa |

di **Comunicato Stampa**

“Le ludopatie, cioè le degenerazioni del gioco, potranno essere combattute solamente con l’apporto determinante degli operatori del gioco legale. Il gioco legale, vero avamposto della legalità contro le mafie e le bische clandestine, ovvero contro il gioco online dai paradisi fiscali, può così rappresentare non solamente un’importante fonte di entrate erariali per lo Stato, circa 12 miliardi che costituiscono un fondamento del bilancio pubblico, ma può costituire pure l’avamposto dello Stato per tutelare la salute pubblica dalle degenerazioni del gioco stesso”. Lo ha detto Andrea de Bertoldi, deputato di Fratelli d’Italia in commissione Finanze alla camera nel corso di un convegno di Astro e CGIA Mestre sul gioco pubblico.

“Come infatti un pubblico esercente non desidera popolare di alcolisti il proprio locale – ha detto ancora De Bertoldi – così un imprenditore del gioco può essere colui che individua le patologie e pone quindi un freno alle ludopatie in continuità con l’interesse nazionale. La riforma del gioco legale dovrà quindi porre l’operatore del gioco al centro dell’interesse nazionale, sia per l’importante ruolo che esercita per l’erario dello Stato, ma anche per fronteggiare direttamente il fenomeno. Non può essere infatti una risposta il proibizionismo, che in questo settore sarebbe del tutto inadeguato ed inopportuno, anzi – conclude -sarebbe un regalo alle mafie”.

DiscussioniAlessandro on **Biancaneve senza il Principe racconta una società senza più identità**Roberto on **Ritorna la giustizia ad orologeria?**emanuele.proverbio on **Arriva la rivoluzione del fisco: Stato “amico” e tasse più semplici e snelle**Alessandro on **Arriva la rivoluzione del fisco: Stato “amico” e tasse più semplici e snelle**Alessandro0971 on **Arriva la rivoluzione del fisco: Stato “amico” e tasse più semplici e snelle****Utenti TOP**

Classifica degli utenti più attivi nei commenti

- Isabella (317)
- gustavo (95)
- GENNARO TERMINE (73)
- ferddinando gallozzi (69)
- giovanni (67)
- Franco Pezzali (65)
- BRUNO D'ARPINO (61)
- giambattista (61)
- Gian (49)
- XMAS (47)



la difesa del popolo

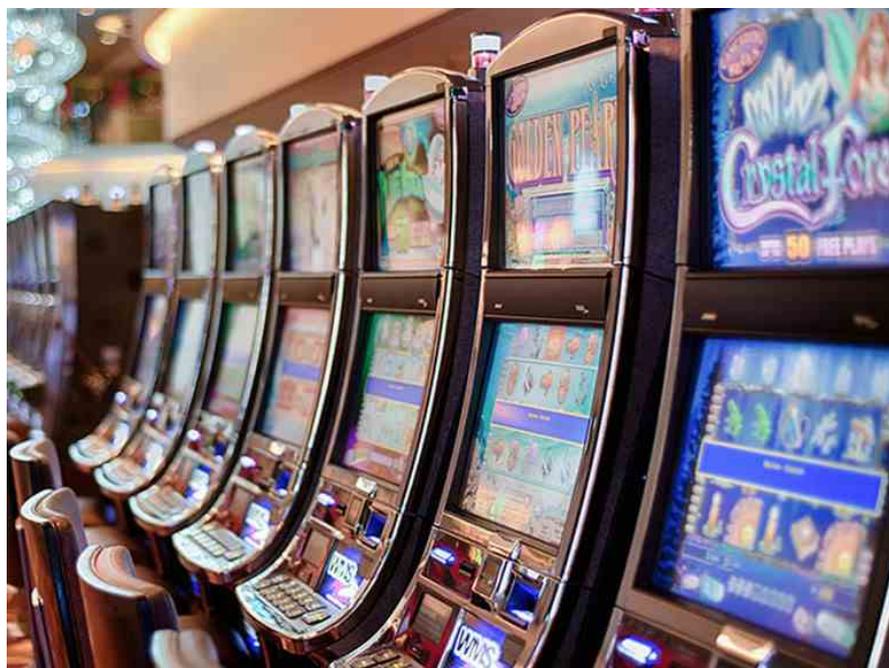
SETTIMANALE DELLA DIOCESI DI PADOVA

Venerdì 21 Luglio 2023

Prossimo numero

Giochi: nel 2022 quasi 6 mila esercizi in meno con apparecchi elettronici e Vlt. Online in crescita

I dati della Cgia di Mestre. Il settore delle Awp/Vlt in controtendenza rispetto all'intero comparto dei giochi: la raccolta dell'intero settore è stata costantemente in crescita anche durante la pandemia; le vincite del comparto Awp/Vlt sono più basse di quasi 1/3 rispetto al 2011. Gioco online, il peso sul totale della spesa del gioco lecito è in aumento: nel biennio 2020-2021 tale incidenza è passata dal 9,5% del 2019 al 20,6% del 2020, e al 24% del 2021



20/07/2023

Presentato oggi a Roma lo **Studio di CGIA Mestre e Astro sul settore dei giochi in Italia**, con particolare attenzione agli apparecchi con vincita in denaro. I numeri fotografano il 2022 come "anno del ritorno alla normalità" per l'industria del gioco in Italia, dopo le pesanti chiusure dovute alla pandemia da Covid-19 dei due anni precedenti. Ecco ciò che emerge allo studio.

Il **Gioco legale tramite Awp e Vlt**, risponde a regole precise, è fortemente controllato, assicura determinate percentuali di vincite, è fonte preziosa di gettito per l'erario e di occupazione per migliaia di lavoratori, si contrappone al gioco illegale. Il **biennio 2020-2021** è stato drammatico per il comparto del gioco lecito tramite apparecchi con vincita in denaro che è stato quello che ha subito il più lungo periodo di sospensione dell'attività a causa dell'emergenza sanitaria: 166 giorni nel 2020 e da 151 a 178 nel 2021 a seconda delle Regioni.

Negli anni 2020-2021, la **raccolta** si è pesantemente contratta, arrivando (nel 2021 rispetto al 2019) a

La Difesa del popolo del 23 luglio
2023



Economia

[archivio notizie](#)

18/07/2023

Stangata vacanze, l'allarme dell'Unione italiana consumatori

Alberghi con più rincari a Firenze (+45,8%), Palermo (+34,2%) e Roma (+23,9%). In un solo mese voli nazionali +17,8%, voli intercontinentali +11,9%

17/07/2023

Povertà. Oxfam: "Il grande inganno del grano ucraino: l'80% è andato ai Paesi più ricchi"

Salta, per l'uscita della Russia, l'accordo sullo sblocco dell'export di grano entrato in vigore un anno fa, ma fino ad oggi agli Stati più poveri e a un passo dalla carestia come Somalia e Sud Sudan è andato appena il 3%. "Solo diversificando la produzione agricola e sostenendo i piccoli produttori nei Paesi in via di sviluppo, si potrà fronteggiare davvero una delle più gravi crisi alimentari della storia recente"

17/07/2023

Da dove arriva l'elettricità? Manca l'energia elettrica, e le fonti per produrla non mettono d'accordo nessuno

Bisognerebbe pensarci, ma non ci sta pensando nessuno (o quasi) in una logica di sistema e di medio-lungo periodo.

12/07/2023

Riforma dello sport, Uisp in Senato. "La riforma non pesi su lavoratori e società"

Il presidente Pesce riconosce l'importanza della riforma, ma chiede "coerenti misure che attutiscano il carico economico relativo alla previdenza in capo a lavoratori, lavoratrici, associazioni e società sportive, nonché agli stessi organismi affilianti"

un calo di oltre 28,3 miliardi (-61%), rilevanti i danni per le casse dello Stato che ha perso 3,5 miliardi nel 2020 e ulteriori 3,7 nel 2021. Importante anche l'impatto per le aziende del settore che hanno subito un dimezzamento del fatturato per due anni di fila (-56,8% nel 2020 e -54% nel 2021).

A partire dal 2020 sono state introdotte alcune **novità destinate ad impattare sulla raccolta**: introduzione della tessera sanitaria per accedere alle Vlt, la riduzione delle soglie del payout e l'aumento della tassa sulle vincite. Inoltre, nel 2020 e nel 2021 si è assistito rispettivamente al 6° e 7° incremento annuo consecutivo delle aliquote del PREU.

Nel 2022, rispetto al 2019 vi sono **quasi 6 mila (-5.810) esercizi in meno** nei quali si possono trovare le Awp, che a loro volta sono calate di circa 13 mila unità (6.949 non sono più in esercizio, mentre altre 6.113 sono andate ad incrementare le 18.305 presenti nei magazzini nel 2019). Le sale da gioco in cui si trovano le Vlt dal 2019 sono in costante calo: nel 2022 ve ne sono 466 in meno (-9,5%), e si registra un calo di oltre 3.200 Vlt (-5,6%).

Nel 2022, rispetto al 2019 la **raccolta è calata di quasi il 28%** (-12,8 miliardi) passando da 46,5 a 33,6 miliardi di euro, le vincite del 31% (-11,1 miliardi di euro) coerentemente alla riduzione del payout. Dal punto di vista **fiscale**, il comparto fornisce un contributo importante per l'erario, sebbene in flessione rispetto al pre-Covid. Il gettito del PREU (derivante dalle Awp e dalle Vlt) nel 2022 è stato pari a quasi 5,6 miliardi di euro (49,9% del gettito dell'intero settore del gioco lecito).

A questo ammontare vanno aggiunte **tutte le altre imposte, contributi, tributi** che le aziende della filiera Awp/Vlt versano, si tratta di almeno ulteriori 800 milioni di euro; di conseguenza, il contributo fiscale complessivo del comparto arriva a superare i 6,4 miliardi di euro.

Rispetto al 2019 tuttavia si registra una flessione: il **PREU** si è contratto del 17% (nonostante l'incremento dell'aliquota risente principalmente della riduzione della raccolta) l'ammontare delle altre imposte si è ridotto del 15,3% a causa della rilevante contrazione dei margini del comparto.

Il **fatturato** (raccolta al netto delle vincite e del PREU) realizzato nel 2022 dal comparto è stato pari a **3 miliardi, in calo di oltre 500 milioni di euro rispetto al pre-Covid (-15%)**; tale contrazione riflette il forte calo della raccolta e l'ennesimo inasprimento del PREU; il crollo è mitigato solo dalla riduzione del payout che tuttavia è tra i fattori che concorre a deprimere la raccolta.

“La progressiva **riduzione dei margini del settore** che si è succeduta dal 2018 ha concorso a ridurre il numero degli occupati sostenibili dalla filiera del Gioco Lecito tramite Awp/Vlt”, si afferma nello studio. Osservando la ricostruzione della serie storica esposta nello studio, si può vedere come nel 2022, rispetto al 2018 si siano persi oltre 11 mila addetti. Inoltre nel 2022, rispetto al 2019 (anno pre-pandemia) si stima un calo di 6.500 occupati (- 12,6%).

Allargando lo sguardo all'**intero settore del Gioco Lecito** si osserva come il comparto delle Awp/Vlt sembri andare in controtendenza: la raccolta dell'intero settore (al netto di quella delle Awp/Vlt) è stata costantemente in crescita anche durante la pandemia (grazie al Gioco online); le vincite del comparto Awp/Vlt, dopo ripetuti ritocchi al payout sono più basse di quasi 1/3 rispetto al 2011, mentre quelle dei rimanenti comparti (complessivamente considerati) sono aumentate di oltre 3,5 volte.

Solo sul versante del **prelievo il comparto delle Awp/Vlt** ha corso di più: nel periodo 2011 - 2022 si è avuto un incremento del 43% a fronte di una crescita dell'intero comparto del 19%. In termini di incidenza delle varie componenti sulla raccolta, si osserva che il peso delle vincite sulla raccolta delle Awp/Vlt è decisamente calato (dal 80% del 2011 al 74% del 2022), mentre ha avuto un andamento inverso quello dei rimanenti comparti (dal 74% del 2011 al 89% del 2022).

E' inoltre **aumentato il peso della tassazione** sulla raccolta delle AWP/VLT (dal 9% del 2011 al 17% del 2022), mentre è diminuita l'incidenza dell'erario sulla raccolta dei rimanenti comparti del gioco lecito (dal 13% del 2011 al 5% del 2022).

Gioco online

La ricerca pone poi l'accento anche sul **gioco online**. Nel corso degli anni il peso della spesa del Gioco on line sul totale della spesa del Gioco Lecito è andata progressivamente aumentando. Nel biennio 2020-2021 tale incidenza è salita passando dal 9,5% del 2019 al 20,6% del 2020 e al 24% del 2021.

Nel corso degli ultimi anni (2015 - 2021) la **crescita del Gioco a distanza** è stata a due cifre percentuali. In particolare, si sottolinea nello studio, “nel 2020 la crescita è stata del 45% (la spesa è passata dai 1,8 miliardi di euro del 2019 ai 2,6 del 2020), rilevante anche la crescita del 2021 pari al 39% sfiorando i 4 miliardi di spesa (3.719 milioni di euro). Nel 2022, l'ammontare di spesa raggiunto (pari a 3.900 milioni di euro), non solo si è consolidato, ma è cresciuto di un ulteriore 5%”.

In concomitanza con il maggior peso che il Gioco on line ha assunto negli anni, è aumentato anche il **gettito che affluisce nelle casse dello Stato**. In soli 5 anni (dal 2015 al 2020) è passato da 212 milioni di euro nel 2015 a 634 milioni del 2020, passando poi a 887 milioni nel 2021. Nel 2022 si può ritenere che le imposte che gravano sul Gioco on line abbiano raggiunto un ammontare almeno pari a 909 milioni di euro.

L'Amministrazione dei Monopoli di Stato svolge una costante **opera di contrasto dei siti illegali**, dal

Ultim'ora

- > [Il presidente Mattarella scrive per i settimanali diocesani nell'80° anniversario del Codice di Camaldoli](#)
- > [Egitto: la “grazia” a Zaki e la necessità di non abbassare la guardia](#)
- > [Detenuti al lavoro nelle stazioni ferroviarie: a Milano i primi 5 assunti](#)
- > [Rifugiati. Italia quarta alla “Unity Euro Cup 2023” di Francoforte, voluta da Uefa e Unhcr](#)
- > [Egitto: la “grazia” a Zaki e la necessità di non abbassare la guardia](#)
- > [80 anni dal Codice di Camaldoli: conciliare gli ideali della dottrina sociale e la ricostruzione del Paese](#)
- > [Stop all'accordo sul grano. Apolito \(Coldiretti\): “Da noi aumento dei costi soprattutto se ci saranno speculazioni”](#)
- > [Stop all'accordo sul grano. Beccagato \(Caritas\): “Avrebbe impatto grave su fame nel mondo”. Appello a mediazione e a ripensamento](#)
- > [Le nomine di mercoledì 19 luglio](#)
- > [Calcrocchi e Lughetto. Estate ricchissima di proposte, sagra del Redentore fino al 18 luglio](#)

Storie per immagini



L'Arcella durante l'isolamento

2006 al 2022 ne sono stati inibiti oltre 9.800. I Concessionari autorizzati ad operare nel settore del Gioco on line sono 83, di cui 53 italiani e 30 esteri. I risultati economici delle imprese italiane derivano da diverse attività connesse con il Gioco lecito sia fisico che a distanza, complessivamente occupano 4.395 addetti.

Copyright Difesa del popolo (Tutti i diritti riservati)

Fonte: Redattore sociale (www.redattoresociale.it)

Ci piace dare **buone notizie**
Diventa anche tu nostro sostenitore 

Home

- » Diocesi
- » Sinodo diocesano
- » Chiesa nel mondo
- » Idee
- » Storie
- » Fatti
- » In agenda
- » Mosaico
- » Rubriche
- » Archivio
- » Presepi
- » Servizio civile

Chi siamo

- » La Storia
- » La Redazione
- » La Pubblicità
- » Punti vendita & Abbonamenti
- » Ultimi numeri

In calendario

Media

- » Video dalla redazione
- » Gallery Toniolo ricerca
- » Diretta streaming
- » Spot pubblicitari
- » Foto
- » Video

[Privacy](#) | [Dichiarazione di accessibilità](#) | [Amministrazione trasparente](#)



La Difesa srl - P.iva 05125420280

La Difesa del Popolo percepisce i contributi pubblici all'editoria

La Difesa del Popolo, tramite la Fisc (Federazione Italiana Settimanali Cattolici) ha aderito allo IAP (Istituto dell'Autodisciplina Pubblicitaria) accettando il Codice di Autodisciplina della Comunicazione Commerciale



HOME ATTUALITÀ POLITICA INCHIESTA CULTURE L'INTERVISTA L'EROE SPORT GALLERY

CAFFETTERIA QUESTA È LA STAMPA TECNOLOGIA STRACULT LIBRI PERSONAGGIO DEL GIORNO

ULTIMA NOTIZIA >

[Luglio 20, 2023] Con "Musica sull'acqua" prosegue l'Orbetello Piano Festival

CERCA ...

HOME > ATTUALITÀ > Gioco pubblico, Studio CGIA Mestre-Astro: nel 2022 ritorno alla normalità dopo la pandemia

Gioco pubblico, Studio CGIA Mestre-Astro: nel 2022 ritorno alla normalità dopo la pandemia

🕒 Luglio 20, 2023 ➔ Attualità



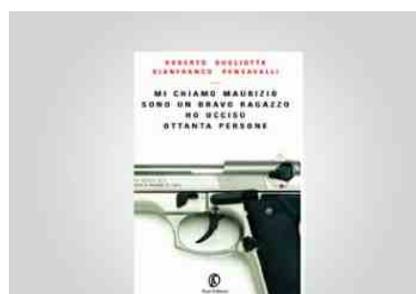
E' stato presentato oggi a Roma lo Studio di CGIA Mestre e Astro sul settore dei giochi in Italia, con particolare attenzione agli apparecchi con vincita in denaro. I numeri fotografano il 2022 come "anno del ritorno alla normalità" per l'industria del gioco in Italia, dopo le pesanti chiusure dovute alla pandemia da Covid-19 dei due anni precedenti.

Come riferisce l'agenzia Agimeg, dallo studio emerge che:

Il **Gioco Legale tramite AWP e VLT**, risponde a regole precise, è fortemente controllato, assicura determinate % di vincite, è fonte preziosa di gettito per l'erario e di occupazione per migliaia di lavoratori, si contrappone al gioco illegale.

Il **biennio 2020-2021** è stato drammatico per il comparto del gioco lecito tramite apparecchi

CERCA ...



ROBERTO GUGLIOTTA E GIANFRANCO PENSAVALLI

con vincita in denaro che è stato quello che ha subito il più lungo periodo di sospensione dell'attività a causa dell'emergenza sanitaria: 166 giorni nel 2020 e da 151 a 178 nel 2021 a seconda delle Regioni.

Negli anni 2020-2021, la **raccolta** si è pesantemente contratta, arrivando (nel 2021 rispetto al 2019) a un calo di oltre 28,3 miliardi (-61%), rilevanti i danni per le casse dello Stato che ha perso 3,5 miliardi nel 2020 e ulteriori 3,7 nel 2021. Grave l'impatto per le aziende del settore che hanno subito un dimezzamento del fatturato per due anni di fila (-56,8% nel 2020 e -54% nel 2021).

A partire dal 2020 sono state introdotte alcune **novità destinate ad impattare negativamente sulla raccolta**: introduzione della tessera sanitaria per accedere alle VLT, la riduzione delle soglie del payout e l'aumento della tassa sulle vincite. Inoltre, nel 2020 e nel 2021 si è assistito rispettivamente al 6° e 7° incremento annuo consecutivo delle aliquote del PREU.

Nel 2022, rispetto al 2019 vi sono **quasi 6.000 (-5.810) esercizi in meno** nei quali si possono trovare le AWP, che a loro volta sono calate di circa 13 mila unità (6.949 non sono più in esercizio, mentre altre 6.113 sono andate ad incrementare le 18.305 presenti nei magazzini nel 2019). Le sale da gioco in cui si trovano le VLT dal 2019 sono in costante calo: nel 2022 ve ne sono 466 in meno (-9,5%), e si registra un calo di oltre 3.200 VLT (-5,6%).

Nel 2022, rispetto al 2019 la **raccolta è calata di quasi il 28%** (-12,8 miliardi) passando da 46,5 a 33,6 miliardi di euro, le vincite del 31% (-11,1 miliardi di euro) coerentemente alla riduzione del payout.

Dal punto di vista **fiscale**, il comparto fornisce un contributo ancora importante per l'erario, sebbene in flessione rispetto al pre-Covid. Il gettito del PREU (derivante dalle AWP e dalle VLT) nel 2022 è stato pari a quasi 5,6 miliardi di euro (49,9% del gettito dell'intero settore del gioco lecito).

Si tenga presente che a questo ammontare vanno aggiunte **tutte le altre imposte, contributi, tributi** che le aziende della filiera AWP/VLT versano, si tratta di almeno ulteriori 800 milioni di euro; di conseguenza, il contributo fiscale complessivo del comparto arriva a superare i 6,4 miliardi di euro.

Rispetto al 2019 tuttavia si registra una flessione: il **PREU** si è contratto del 17% (nonostante l'incremento dell'aliquota risente principalmente della riduzione della raccolta) l'ammontare delle altre imposte si è ridotto del 15,3% a causa della rilevante contrazione dei margini del comparto.

Il **fatturato** (raccolta al netto delle vincite e del PREU) realizzato nel 2022 dal comparto è stato pari a 3 miliardi, in calo di oltre 500 milioni di euro rispetto al pre-Covid (-15%), tale contrazione riflette il forte calo della raccolta e l'ennesimo inasprimento del PREU; il crollo è mitigato solo dalla riduzione del payout che tuttavia è tra i fattori che concorrono a deprimere la raccolta.

La progressiva **riduzione dei margini del settore** che si è succeduta dal 2018 ha concorso a ridurre il numero degli occupati sostenibili dalla filiera del Gioco Lecito tramite AWP/VLT; Osservando la ricostruzione della serie storica esposta nello studio, si può vedere come nel 2022, rispetto al 2018 si siano persi oltre 11 mila addetti. Inoltre nel 2022, rispetto al 2019 (anno pre-pandemia) si stima un calo di 6.500 occupati (- 12,6%).

Allargando lo sguardo all'**intero settore del Gioco Lecito** si osserva come il comparto delle AWP/VLT sembri andare in controtendenza: la raccolta dell'intero settore (al netto di quella delle AWP/VLT) è stata costantemente in crescita anche durante la pandemia (grazie al Gioco online); le vincite del comparto AWP/VLT, dopo ripetuti ritocchi al payout sono più basse di quasi 1/3 rispetto al 2011, mentre quelle dei rimanenti comparti (complessivamente considerati) sono aumentate di oltre 3,5 volte.

Solo sul versante del **prelievo il comparto delle AWP/VLT** ha corso di più: nel periodo 2011 -

Introduzione
Alfio Caruso



Capitano Ultimo

Lottare e sognare



Intervista a Giovanna Vizzaccaro e Roberto Gugliotta sul loro...
ga('send', 'pageview');

2022 si è avuto un incremento del 43% a fronte di una crescita dell'intero comparto del 19%. In termini di incidenza delle varie componenti sulla raccolta, si osserva che il peso delle vincite sulla raccolta delle AWP/VLT è decisamente calato (dal 80% del 2011 al 74% del 2022), mentre ha avuto un andamento inverso quello dei rimanenti comparti (dal 74% del 2011 al 89% del 2022).

E' inoltre **aumentato il peso della tassazione** sulla raccolta delle AWP/VLT (dal 9% del 2011 al 17% del 2022), mentre è diminuita l'incidenza dell'erario sulla raccolta dei rimanenti comparti del gioco lecito (dal 13% del 2011 al 5% del 2022).

La ricerca pone poi l'accento anche sul **gioco online**. Nel corso degli anni il peso della spesa del Gioco on line sul totale della spesa del Gioco Lecito è andata progressivamente aumentando. Nel biennio 2020-2021 tale incidenza è salita passando dal 9,5% del 2019 al 20,6% del 2020 e al 24% del 2021.

Nel corso degli ultimi anni (2015 - 2021) la **crescita del Gioco a distanza** è stata a due cifre %; In particolare nel 2020 la crescita è stata del 45% (la spesa è passata dai 1,8 miliardi di euro del 2019 ai 2,6 del 2020), rilevante anche la crescita del 2021 pari al 39% sfiorando i 4 miliardi di spesa (3.719 milioni di euro). Nel 2022, l'ammontare di spesa raggiunto (pari a 3.900 milioni di euro), non solo si è consolidato, ma è cresciuto di un ulteriore 5%.

In concomitanza con il maggior peso che il Gioco on line ha assunto negli anni, è aumentato anche il **gettito che affluisce nelle casse dello Stato**. In soli 5 anni (dal 2015 al 2020) è passato da 212 milioni di euro nel 2015 a 634 milioni del 2020, passando poi a 887 milioni nel 2021. Nel 2022 si può ritenere che le imposte che gravano sul Gioco on line abbiano raggiunto un ammontare almeno pari a 909 milioni di euro.

ADM svolge una costante **opera di contrasto dei siti illegali**, dal 2006 al 2022 ne sono stati inibiti oltre 9.800. I Concessionari autorizzati ad operare nel settore del Gioco on line sono 83, di cui 53 italiani e 30 esteri. I risultati economici delle imprese italiane derivano da diverse attività connesse con il Gioco lecito sia fisico che a distanza, complessivamente occupano 4.395 addetti. Da una prima analisi si stima che i **proventi del Gioco on line** dei 53 Concessionari italiani rappresentino un ammontare di risorse in grado di sostenere almeno 1600 - 1.700 lavoratori.

Stampa



ADM SVOLGE UNA COSTANTE OPERA DI CONTRASTO DEI SITI ILLEGALI

ATTUALITÀ

ECONOMIA

GIOCO PUBBLICO

ITALIA

NEL 2022 RITORNO ALLA NORMALITÀ DOPO LA PANDEMIA

RICERCA

SLIDE

STUDIO CGIA MESTRE-ASTRO



« PRECEDENTE

Caro voli aerei: le proposte di Confconsumatori e Il Salvagente a Mister Prezzi

SUCCESSIVO »

IN SICILIA IL PRIMO CAMPIONATO NAZIONALE DI VELA PER DISABILI ORGANIZZATO DA CNL E INGEGNERI ETNEI



ARTICOLI CORRELATI





Giochi: tra il 2018 e il 2022 persi oltre 11mila posti di lavoro (-20%) nel settore slot e videolotteries



ROMA - Oltre 11mila posti di lavoro sono stati persi negli ultimi cinque anni, dal 2018 al 2022, nel segmento degli apparecchi da intrattenimento (slot e Videolotteries): un dipendente su 5 è rimasto senza occupazione. È il quadro che emerge dal "Percorso di Studio sul settore dei giochi in Italia" condotto dalla CGIA di Mestre - in collaborazione con As.tro - presentato oggi a Roma.

L'indagine, focalizzata in particolare sul comparto del gioco lecito attraverso slot e videolottery, parte da una stima del numero di addetti del comparto, realizzata sulla base di informazioni fornite dagli archivi camerali e dalla banca dati del Ries, nella quale i soggetti che operano nel settore delle AWP (le slot) e delle VLT sono tenuti a registrarsi.

Lo studio evidenzia che il numero degli addetti - che nel 2022 è pari a circa 45mila - è "in costante diminuzione": rispetto al 2018 "si sono persi oltre 11.000 addetti (-20%)" ma, anche una volta terminata l'emergenza sanitaria, il settore non si è ripreso e, anzi, si è ritrovato "con circa 6.500 unità lavorative in meno". Particolarmente negativa la

BREAKING NEWS



ATTUALITÀ E POLITICA

Giochi, Rusciano (As.tro): "Settore complesso e dinamico, nel 2024 studio su apparecchi senza vincita in denaro"

20/07/2023 | 11:32 ROMA - I numeri "confessano la verità e raccontano una storia ben più complessa e dinamica della rappresentazione piatta e ripetitiva con cui spesso...

ATTUALITÀ E POLITICA

Giochi, Bizzarri (Adm): "Siamo in una fase di evoluzione. Ottimisti su delega fiscale e nuove concessioni"

19/07/2023 | 20:09 ROMA - Quella in corso, per il mondo dei giochi è "una fase di evoluzione. La delega troverà una sua concretizzazione, parallelamente sono...

ATTUALITÀ E POLITICA

Giochi, De Bertoldi (Fratelli d'Italia): "Illegalità è culla della dipendenza, proibizionismo non tutela la salute pubblica"

19/07/2023 | 19:55 ROMA - "Nel momento in cui

rilevazione dell'ultimo anno: lo studio evidenzia una contrazione di 2.328 unità tra gli addetti al settore a fine 2022 (da 47.336 a 45.008), il 5% in meno rispetto al 2021, con 1.314 aziende chiuse nel giro di un anno (da 54.429 a 53.115). Un dato che, per la Cgia, "rispecchia la contrazione dei margini del settore", ma anche "gli effetti causati dalle numerose novità entrate in vigore nel biennio 2020-2021", come "l'incremento delle aliquote del PREU, l'aumento della tassa sulle vincite, la riduzione del payout e l'introduzione dell'obbligo della tessera sanitaria". A questi fattori, si aggiungono le leggi regionali che "hanno disciplinato la materia con un diverso grado di severità: in alcuni casi non limitandosi a regolamentare il rilascio di nuove autorizzazioni, ma applicando queste regole anche alle attività in essere, mettendo in discussione la loro sopravvivenza". In tutti i provvedimenti sono definiti i luoghi sensibili ed è previsto il distanziometro: alcune Regioni, come Emilia-Romagna e Trentino Alto Adige, prevedono che si applichi anche alle attività già esistenti alla data della sua introduzione.

Dei circa 45mila lavoratori sostenuti dal sistema AWP-VLT presi in esame dalla CGIA, 13mila sono addetti "diretti" che operano presso le sale dedicate attraverso slot e vlt o in esercizi che svolgono anche altre attività di gioco (agenzie di scommesse, sale giochi, sale bingo e negozi di gioco) nelle quali la presenza di apparecchi ha un apporto rilevante come fonte di ricavo. A questi si aggiungono oltre 9mila persone tra i gestori che collocano gli apparecchi nei locali; la maggioranza, calcolata in 20mila unità, riguarda invece i soggetti che lavorano presso esercizi (bar, tabaccherie ecc.) in cui sono presenti le slot e che sono sostenuti dai ricavi generati da queste. Nel totale rientrano infine anche gli addetti dell'indotto, ovvero i dipendenti delle imprese che producono gli apparecchi da gioco (poco più di 1.300).

C'è il Lazio in cima alla classifica delle regioni con la maggiore densità di lavoratori dedicati agli apparecchi da gioco, con avere 32 addetti ogni 100mila abitanti, davanti a Veneto e Abruzzo (22), poi Marche, Lombardia e Friuli Venezia Giulia che si collocano a 16 addetti ogni 100mila abitanti, un valore pari alla media italiana.

MSC/Agipro

[Giochi: slot scendono a 256mila \(-38%\), 'buco' da un miliardo di euro per le casse dello Stato](#)

[Gioco online: in Italia oltre 4mila lavoratori, gettito fiscale record \(909 milioni di euro\) dopo la pandemia](#)

[Rusciano \(As.tro\): "Settore complesso e dinamico, nel 2024 studio su apparecchi senza vincita in denaro"](#)

TI POTREBBE INTERESSARE...



Gioco online: in Italia oltre 4mila lavoratori, gettito fiscale record (909 milioni di euro) dopo la pandemia



Giochi: slot scendono a 256mila (-38%), 'buco' da un miliardo di euro per le casse dello Stato

20/07/2023 | 11:40 ROMA - Riguardo gli



Giochi, Rusciano (As.tro): "Settore complesso e dinamico, nel 2024 studio su apparecchi senza vincita in denaro"



DIVERTIRSI FA PARTE DELLA VITA.

SCEGLI DI GIOCARE IN MODO EQUILIBRATO CON IL PROGRAMMA DI GIOCO RESPONSABILE PROMOSSO DA IGT.

IL GIOCO PUÒ CAUSARE
DIPENDENZA PATOLOGICA18+ IL GIOCO È VIETATO
AI MINORI DI 18 ANNI

ATTUALITÀ E POLITICA

20/07/2023 | 11:32

Giochi, Rusciano (As.tro): "Settore complesso e dinamico, nel 2024 studio su apparecchi senza vincita in denaro"



ROMA - I numeri "confessano la verità e raccontano una storia ben più complessa e dinamica della rappresentazione piatta e ripetitiva con cui spesso ci confrontiamo quando si parla di gioco"; avere libero accesso ai dati "significa comprendere fino in fondo le dinamiche e le criticità del sistema, per trovare le necessarie risposte". Lo ha detto Isabella Rusciano di As.tro, alla presentazione del Report annuale sul settore dei giochi in Italia, elaborato dall'Ufficio Studi della Cgia Mestre con la collaborazione dell'Associazione. "Una storia fatta - come per ogni altro prodotto di consumo - di evoluzione nei gusti dei consumatori e mutamenti nelle preferenze, sia per i canali di offerta che per i prodotti stessi", spiega. "Gli studi che, come questo, privilegiano i numeri mettono in evidenza i trend. E non c'è dubbio che all'analista, all'imprenditore accorto e all'ente di governance la conoscenza delle tendenze è addirittura più importante del dato puntuale. Specie in tempi di riforma, come ora", continua. L'auspicio "potrebbe essere quello di riuscire a sviluppare lo stesso metodo per contribuire, in futuro, a fornire uno studio dedicato all'analisi dei fenomeni sanitari connessi al gioco, da realizzarsi, anche con la collaborazione delle strutture sanitarie

BREAKING NEWS

ATTUALITÀ E POLITICA

Giochi, Bizzarri (Adm): "Siamo in una fase di evoluzione. Ottimisti su delega fiscale e nuove concessioni"

19/07/2023 | 20:09 ROMA - Quella in corso, per il mondo dei giochi è "una fase di evoluzione. La delega troverà una sua concretizzazione, parallelamente sono...

ATTUALITÀ E POLITICA

Giochi, De Bertoldi (Fratelli d'Italia): "Illegalità è culla della dipendenza, proibizionismo non tutela la salute pubblica"

19/07/2023 | 19:55 ROMA - "Nel momento in cui si costringe il gioco legale a essere messo in un angolo, si fa un favore a quell'illegalità che è la vera...

ATTUALITÀ E POLITICA

Adm, il DG Alesse guiderà il Comitato Ristretto per la riorganizzazione dell'Amministrazione

19/07/2023 | 18:00 ROMA - L'Agenzia delle

competenti ed enti di ricerca".

L'anno prossimo, aggiunge Rusciano, "lo studio CGIA Mestre sarà arricchito con un focus relativo agli apparecchi senza vincita in denaro: crediamo sia giunto il momento di accendere un faro anche su questo segmento, quello del puro intrattenimento con i numeri (più di 6mila imprese che occupano migliaia di addetti) e con la storia che lo precede, lasciando da parte percezioni e convinzioni personali che poco dovrebbero avere a che fare con lo spirito riformatore del momento", sottolinea.

"Oggi c'è una generale tendenza a screditare gli enti di ricerca dai cui studi emergono risultanze che non coincidono con lo stigma negativo comunemente affibbiato al gioco legale", prosegue Rusciano. "È successo anche di recente con l'attacco rivolto al Censis e alla persona del suo presidente Giuseppe De Rita, colpevole, a parere dei suoi detrattori, di aver affermato che il gioco legale è un'attività praticabile in modo responsabile, contenuto e sano, conclude Rusciano, esprimendo "la mia solidarietà - e quella dell'associazione che oggi rappresento - al Censis e, in particolar modo, al suo presidente Giuseppe De Rita, persona che ha sempre dimostrato un alto grado di competenza e professionalità".

MSC/Agipro

TI POTREBBE INTERESSARE...



Gioco online: in Italia oltre 4mila lavoratori, gettito fiscale record (909 milioni di euro) dopo la pandemia

20/07/2023 | 11:44 ROMA - Sono 4.395 gli occupati in Italia addetti al gioco online. È il dato che emerge dal "Percorso di Studio sul settore dei giochi in Italia" condotto dalla CGIA di Mestre, in collaborazione con As.tro, presentato oggi a...



Giochi: slot scendono a 256mila (-38%), 'buco' da un miliardo di euro per le casse dello Stato

20/07/2023 | 11:40 ROMA - Riguardo gli apparecchi da gioco, lo studio CGIA Mestre - realizzato in collaborazione con As.tro - rileva che a fine 2022 sono circa 256mila le slot operative in 52mila esercizi in tutta Italia, una riduzione del 38%...



Giochi: tra il 2018 e il 2022 persi oltre 11mila posti di lavoro (-20%) nel settore slot e videolotteries

20/07/2023 | 11:37 ROMA - Oltre 11mila posti di lavoro sono stati persi negli ultimi cinque anni, dal 2018 al 2022, nel segmento degli apparecchi da intrattenimento (slot e Videolotteries): un dipendente su 5 è rimasto senza occupazione. È...

HOME

Contatti
Partners

BINGO

Regolamento

LOTTERIE

Gratta E Vinci
Lotteria Italia

POKER & CASINÒ

ATTUALITÀ E POLITICA

GIOCHI & FINANZA

Che cos'è il gambling index

SCOMMESSE

Calcio
Gossip
Altri sport
Come si scommette
Come riscuotere le vincite

SLOT & VLT

RASSEGNA STAMPA

LOTTO

Ultima estrazione
Estrazioni ruota nazionale
Ritardi e frequenze
Regolamento
Come riscuotere le vincite

IPPICA E EQUITAZIONE

Regolamenti
Come riscuotere le vincite

SBC NEWS

MILLIONDAY

SUPERENALOTTO

Vinci casa
Win For Life
Ultima estrazione
Ultime 16 estrazioni
Numeri frequenti e ritardatari
Regolamento
Come riscuotere le vincite

ESTERO



DIVERTIRSI FA PARTE DELLA VITA.

SCEGLI DI GIOCARE IN MODO EQUILIBRATO CON IL PROGRAMMA DI GIOCO RESPONSABILE PROMOSSO DA IGT.

IL GIOCO PUÒ CAUSARE
DIPENDENZA PATOLOGICA18+ IL GIOCO È VIETATO
AI MINORI DI 18 ANNI

ATTUALITÀ E POLITICA

20/07/2023 | 11:44

Gioco online: in Italia oltre 4mila lavoratori, gettito fiscale record (909 milioni di euro) dopo la pandemia



ROMA - Sono 4.395 gli occupati in Italia addetti al gioco online. È il dato che emerge dal "Percorso di Studio sul settore dei giochi in Italia" condotto dalla CGIA di Mestre, in collaborazione con As.tro, presentato oggi a Roma. "I concessionari autorizzati ad operare nel settore del gioco online sono 83, di cui 53 italiani e 30 esteri", si legge nella ricerca, che stima che, da una prima analisi "i proventi del gioco online dei 53 concessionari italiani rappresentino un ammontare di risorse in grado di sostenere almeno 1.600-1.700 lavoratori".

Nel corso degli anni il peso della spesa del gioco online sul totale della spesa del gioco lecito è andato progressivamente aumentando, anche a causa della contrazione che il settore retail ha dovuto sopportare a causa dei lunghi periodi di sospensione dell'attività durante la pandemia: non deve quindi stupire se nel 2022 - primo anno di ritorno alla normalità - si registri una riduzione del peso della spesa del gioco online sul totale, anche se il totale (pari a 3.900 milioni di euro), non solo si è consolidato, ma è cresciuto di un ulteriore 5%.

BREAKING NEWS

ATTUALITÀ E POLITICA

DL Emilia-Romagna, Camera: via libera della Commissione Ambiente, il testo in Aula alle 14

20/07/2023 | 12:00 ROMA - Via libera della Commissione Ambiente della Camera al decreto recante "Interventi urgenti per fronteggiare l'emergenza provocata dagli eventi alluvionali"...

ATTUALITÀ E POLITICA

Giochi, Rusciano (As.tro): "Settore complesso e dinamico, nel 2024 studio su apparecchi senza vincita in denaro"

20/07/2023 | 11:32 ROMA - I numeri "confessano la verità e raccontano una storia ben più complessa e dinamica della rappresentazione piatta e ripetitiva con cui spesso..."

ATTUALITÀ E POLITICA

Giochi, Bizzarri (Adm): "Siamo in una fase di evoluzione. Ottimisti su delega fiscale e nuove concessioni"

19/07/2023 | 20:09 ROMA - Quella in corso, per il mondo dei giochi è "una fase di evoluzione. La delega troverà una sua concretizzazione"

Insieme al maggior peso che il gioco online ha assunto negli anni è cresciuto in maniera rilevante anche il gettito per l'erario. In soli 5 anni, dal 2015 al 2020, la Cgia stima che il gettito si sia triplicato: da 212 milioni di euro nel 2015 ha raggiunto come minimo 634 milioni del 2020, passando poi a 887 milioni nel 2021, fino ad arrivare a 909 milioni di euro nel 2022.

Rilevante è quindi anche l'attività di contrasto dell'Agenzia Dogane e Monopoli ai siti di gioco non autorizzati: dal 2006 al 2022 ne sono stati inibiti oltre 9.800 e, nel corso degli ultimi anni, si nota un calo anche dei tentativi di accesso: nel 2021 sono stati 260mila, rispetto agli oltre 64 milioni dell'anno precedente.

Una flessione dovuta all'ampliamento dell'offerta legale e a una maggiore consapevolezza dei consumatori, ma anche al crescente utilizzo di canali alternativi, come ad esempio i social network. Per questo, dal 2020 sono stati ampliati i poteri di inibizione di ADM, comprendendo anche la possibilità di ordinare ai gestori di siti di rimuovere i contenuti pubblicitari relativi al gioco illecito.

MSC/Agipro

TI POTREBBE INTERESSARE...



DL Emilia-Romagna, Camera: via libera della Commissione Ambiente, il testo in Aula alle 14

20/07/2023 | 12:00 ROMA - Via libera della Commissione Ambiente della Camera al decreto recante "Interventi urgenti per fronteggiare l'emergenza provocata dagli eventi alluvionali" in Emilia-Romagna, che prevede che l'Agenzia delle dogane e...



Giochi: slot scendono a 256mila (-38%), 'buco' da un miliardo di euro per le casse dello Stato

20/07/2023 | 11:40 ROMA - Riguardo gli apparecchi da gioco, lo studio CGIA Mestre - realizzato in collaborazione con As.tro - rileva che a fine 2022 sono circa 256mila le slot operative in 52mila esercizi in tutta Italia, una riduzione del 38%...



Giochi: tra il 2018 e il 2022 persi oltre 11mila posti di lavoro (-20%) nel settore slot e videolotteries

20/07/2023 | 11:37 ROMA - Oltre 11mila posti di lavoro sono stati persi negli ultimi cinque anni, dal 2018 al 2022, nel segmento degli apparecchi da intrattenimento (slot e Videolotteries): un dipendente su 5 è rimasto senza occupazione. È...

HOME

Contatti
Partners

BINGO

Regolamento

LOTTERIE

Gratta E Vinci
Lotteria Italia

POKER & CASINÒ

ATTUALITÀ E POLITICA

GIOCHI & FINANZA

Che cos'è il gambling index

SCOMMESSE

Calcio
Gossip
Altri sport
Come si scommette
Come riscuotere le vincite

SLOT & VLT

RASSEGNA STAMPA

LOTTO

Ultima estrazione
Estrazioni ruota nazionale
Ritardi e frequenze
Regolamento
Come riscuotere le vincite

IPPICA E EQUITAZIONE

Regolamenti
Come riscuotere le vincite

SBC NEWS

MILLIONDAY

SUPERENALOTTO

Vinci casa
Win For Life
Ultima estrazione
Ultime 16 estrazioni
Numeri frequenti e ritardatari
Regolamento
Come riscuotere le vincite

ESTERO



DIVERTIRSI FA PARTE DELLA VITA.

SCEGLI DI GIOCARE IN MODO EQUILIBRATO CON IL PROGRAMMA DI GIOCO RESPONSABILE PROMOSSO DA IGT.

IL GIOCO PUÒ CAUSARE
DIPENDENZA PATOLOGICA18+ IL GIOCO È VIETATO
AI MINORI DI 18 ANNI

ATTUALITÀ E POLITICA

20/07/2023 | 12:54

Giochi, Osnato (pres. Comm. Finanze): "Delega fiscale? Terza lettura entro agosto. Sul gioco gli introiti vanno divisi con enti locali"



ROMA – "Dividere maggiormente gli introiti con gli enti locali, in modo da responsabilizzarli maggiormente". Lo ha detto l'onorevole Marco Osnato, presidente della Commissione Finanze della Camera, nel corso della presentazione del Report annuale sul settore dei Giochi in Italia, elaborato dall'ufficio studi della Cgia di Mestre con la collaborazione di As.tro. "Si tratta solo di una mia teoria - ha precisato -, ma ne abbiamo già parlato anche in Conferenza Regioni e vedremo se potremo fare qualcosa nei decreti attuativi". Al momento infatti, sottolinea Osnato, il problema principale è quello di "contemperare le esigenze degli enti locali come comuni e regioni su normative troppo spezzettate". Sul distanziometro "esistono dei luoghi che vanno tutelati, ma non si può inserire nei punti sensibili anche fermate dell'autobus e cimiteri. E' anche colpa anche della politica, che sotto la pressione di comitati si inventano norme poco razionali. Dando maggiore disponibilità economica anche agli enti locali, questi potrebbero dare ulteriori servizi ai cittadini, responsabilizzandoli a loro volta. La

BREAKING NEWS



ATTUALITÀ E POLITICA

DL Emilia-Romagna, Camera: via libera della Commissione Ambiente, il testo in Aula alle 14

20/07/2023 | 12:00 ROMA - Via libera della Commissione Ambiente della Camera al decreto recante "Interventi urgenti per fronteggiare l'emergenza provocata dagli eventi alluvionali"...

ATTUALITÀ E POLITICA

Giochi, Rusciano (As.tro): "Settore complesso e dinamico, nel 2024 studio su apparecchi senza vincita in denaro"

20/07/2023 | 11:32 ROMA - I numeri "confessano la verità e raccontano una storia ben più complessa e dinamica della rappresentazione piatta e ripetitiva con cui spesso..."

ATTUALITÀ E POLITICA

Giochi, Bizzarri (Adm): "Siamo in una fase di evoluzione. Ottimisti su delega fiscale e nuove concessioni"

19/07/2023 | 20:09 ROMA - Quella in corso, per il mondo dei giochi è "una fase di evoluzione. La delega troverà una sua concretizzazione"

prima cosa da fare è responsabilizzare tutti. Sapere che se le tasse sono eque e servono a pagare servizi rende tutti molto più attenti"

Per quanto riguarda la delega fiscale, "c'è stato in Commissione Finanze un bellissimo dibattito, anche sull'articolo 13 che riguarda i giochi. Nel 2018 ricordo questa idea del gioco come male assoluto, come se ci fosse qualcuno che depredava persone arricchendosi alle loro spalle - ha aggiunto Osnato -. Oggi, finalmente, è cambiato il clima in politica ma anche nel tessuto sociale italiano. Ci sono dati - ha affermato - che dimostrano come gli italiani siano a favore del gioco legale e soprattutto sono consci che gli aspetti negativi del gioco, come la ludopatia e le infiltrazioni della criminalità, sono in calo". Sui tempi della legge delega, Osnato precisa che un obiettivo concreto sarà quello di "fare la terza lettura alla Camera entro la pausa di agosto", ha concluso.

GM/Agipro

TI POTREBBE INTERESSARE...



Delega fiscale e giochi, De Bertoldi (Fratelli d'Italia): "Impegno del governo ad approfondire tema della compartecipazione al gettito degli enti locali"

20/07/2023 | 12:36 ROMA - In sede di discussione della delega fiscale in Commissione Finanze alla Camera "abbiamo deciso di ritirare l'emendamento a mia prima firma" che prevedeva la compartecipazione al gettito erariale dei giochi da parte degli...



Giochi, De Bertoldi (Fratelli d'Italia): "Settore legale 'avamposto' contro la dipendenza"

20/07/2023 | 12:31 ROMA - "Fratelli d'Italia ha sempre avuto un atteggiamento pragmatico e concreto sul settore del gioco: non vogliamo fare demagogia e populismo come altre forze politiche. Chi parla di gioco in modo obiettivo viene attaccato da..."



Giochi, Lollobrigida (Adm): "Nel primo semestre del 2023, raccolta aumentata del 12%"

20/07/2023 | 12:17 ROMA - "Il 2023 sarà un anno migliore, c'è stato un incremento sia della raccolta che dell'utile erariale. Nel primo semestre si è registrato un incremento della raccolta di oltre il 12% rispetto..."

HOME

Contatti
Partners

BINGO

Regolamento

LOTTERIE

Gratta E Vinci
Lotteria Italia

POKER & CASINÒ

ATTUALITÀ E POLITICA

GIOCHI & FINANZA

Che cos'è il gambling index

SCOMMESSE

Calcio
Gossip
Altri sport
Come si scommette
Come riscuotere le vincite

SLOT & VLT

RASSEGNA STAMPA

LOTTO

Ultima estrazione
Estrazioni ruota nazionale
Ritardi e frequenze
Regolamento
Come riscuotere le vincite

IPPICA E EQUITAZIONE

Regolamenti
Come riscuotere le vincite

SBC NEWS

MILLIONDAY

SUPERENALOTTO

Vinci casa
Win For Life
Ultima estrazione
Ultime 16 estrazioni
Numeri frequenti e ritardatari
Regolamento
Come riscuotere le vincite

ESTERO



DIVERTIRSI FA PARTE DELLA VITA.

SCEGLI DI GIOCARE IN MODO EQUILIBRATO CON IL PROGRAMMA DI GIOCO RESPONSABILE PROMOSSO DA IGT.

IL GIOCO PUÒ CAUSARE
DIPENDENZA PATOLOGICA18+ IL GIOCO È VIETATO
AI MINORI DI 18 ANNI

ATTUALITÀ E POLITICA

20/07/2023 | 11:40

Giochi: slot scendono a 256mila (-38%), 'buco' da un miliardo di euro per le casse dello Stato



BREAKING NEWS

ATTUALITÀ E POLITICA

Giochi, Rusciano (As.tro): "Settore complesso e dinamico, nel 2024 studio su apparecchi senza vincita in denaro"

20/07/2023 | 11:32 ROMA - I numeri "confessano la verità e raccontano una storia ben più complessa e dinamica della rappresentazione piatta e ripetitiva con cui spesso...

ATTUALITÀ E POLITICA

Giochi, Bizzarri (Adm): "Siamo in una fase di evoluzione. Ottimisti su delega fiscale e nuove concessioni"

19/07/2023 | 20:09 ROMA - Quella in corso, per il mondo dei giochi è "una fase di evoluzione. La delega troverà una sua concretizzazione, parallelamente sono...

ATTUALITÀ E POLITICA

Giochi, De Bertoldi (Fratelli d'Italia): "Illegalità è culla della dipendenza, proibizionismo non tutela la salute pubblica"

19/07/2023 | 19:55 ROMA - "Nel momento in cui...

ROMA - Riguardo gli apparecchi da gioco, lo studio CGIA Mestre - realizzato in collaborazione con As.tro - rileva che a fine 2022 sono circa 256mila le slot operative in 52mila esercizi in tutta Italia, una riduzione del 38% del numero delle macchine rispetto al 2015, mentre sul fronte videolottery, gli apparecchi registrati a fine 2022 sono oltre 54mila: nel 2022, rispetto al periodo pre-Covid si registra una perdita di 466 esercizi (-9,5%) e oltre 3.200 VLT (-5,6%).

Nel 2022, mentre l'intero comparto dei giochi è quasi tornato sui livelli del 2019, per slot e VLT si rileva un mancato gettito di oltre un miliardo di euro (-17,1%). Nonostante la contrazione, il contributo dei giochi al fisco rimane rilevante: se mancasse il gettito prodotto dal settore, ogni famiglia dovrebbe versare 213 euro di tasse in più allo Stato.

Per quanto riguarda le slot, in particolare, nel periodo pre-Covid, la flessione del numero delle macchine è coerente con la riduzione disposta per legge nel periodo 2017 - 2018, mentre l'ulteriore calo tra il 2019 e il 2021 si ritiene sintomatico dell'emergenza sanitaria: si sono 'persi' circa 4.500 esercizi (-7,8% rispetto al 2019). Nel 2022, primo anno di ritorno alla 'normalità' si registrano 5.810 esercizi in meno per il

comparto e una perdita di quasi 7.000 apparecchi rispetto al 2019.

Segno che, sul settore, gravano le conseguenze di alcune novità normative che hanno influenzato negativamente la raccolta, a comprimere i margini della filiera e a ridurre il numero degli occupati sostenibili, come l'ultimo aumento delle aliquote del preu scattato a fine 2021, l'introduzione della tessera sanitaria, la riduzione del payout, l'aumento della tassa sulle vincite e i vari regolamenti degli enti locali.

MSC/Agipro

TI POTREBBE INTERESSARE...



Giochi online: in Italia oltre 4mila lavoratori, gettito fiscale record (909 milioni di euro) dopo la pandemia

20/07/2023 | 11:44 ROMA - Sono 4.395 gli occupati in Italia addetti al gioco online. È il dato che emerge dal "Percorso di Studio sul settore dei giochi in Italia" condotto dalla CGIA di Mestre, in collaborazione con As.tro, presentato oggi a...



Giochi: tra il 2018 e il 2022 persi oltre 11mila posti di lavoro (-20%) nel settore slot e videolotteries

20/07/2023 | 11:37 ROMA - Oltre 11 mila posti di lavoro sono stati persi negli ultimi cinque anni, dal 2018 al 2022, nel segmento degli apparecchi da intrattenimento (slot e Videolotteries): un dipendente su 5 è rimasto senza occupazione. È...



Giochi, Rusciano (As.tro): "Settore complesso e dinamico, nel 2024 studio su apparecchi senza vincita in denaro"

20/07/2023 | 11:32 ROMA - I numeri "confessano la verità e raccontano una storia ben più complessa e dinamica della rappresentazione piatta e ripetitiva con cui spesso ci confrontiamo quando si parla di gioco"; avere libero accesso ai dati...

HOME

Contatti
Partners

BINGO

Regolamento

LOTTERIE

Gratta E Vinci
Lotteria Italia

POKER & CASINÒ

ATTUALITÀ E POLITICA

GIOCHI & FINANZA

Che cos'è il gambling index

SCOMMESSE

Calcio
Gossip
Altri sport
Come si scommette
Come riscuotere le vincite

SLOT & VLT

RASSEGNA STAMPA

LOTTO

Ultima estrazione
Estrazioni ruota nazionale
Ritardi e frequenze
Regolamento
Come riscuotere le vincite

IPPICA E EQUITAZIONE

Regolamenti
Come riscuotere le vincite

SBC NEWS

MILLIONDAY

SUPERENALOTTO

Vinci casa
Win For Life
Ultima estrazione
Ultime 16 estrazioni
Numeri frequenti e ritardatari
Regolamento
Come riscuotere le vincite

ESTERO



DIVERTIRSI FA PARTE DELLA VITA.

SCEGLI DI GIOCARE IN MODO EQUILIBRATO CON IL PROGRAMMA DI GIOCO RESPONSABILE PROMOSSO DA IGT.

IL GIOCO PUÒ CAUSARE
DIPENDENZA PATOLOGICA18+ IL GIOCO È VIETATO
AI MINORI DI 18 ANNI

ATTUALITÀ E POLITICA

20/07/2023 | 13:50

Giochi, Osnato (pres. Comm. Finanze): "Partecipazione al gettito da parte degli enti locali, avviati i primi contatti informali"



ROMA – "Abbiamo già avviato contatti informali, è una proposta che ho già sottoposto e ne stiamo discutendo, ne abbiamo parlato con alcuni assessori regionali". Così Marco Osnato ad [Agipronews](#) a margine della presentazione del report annuale della Cgia Mestre, in collaborazione con As.tro, presso il Palazzo dell'Informazione in Piazza Mastai a Roma, in merito alla proposta di distribuire agli enti locali una parte dei proventi del gioco legale. Una soluzione che porterebbe a prestare una maggiore attenzione "a uscite populiste o comunque poco sensate" e ad emanare "legislazioni più razionali".

Riguardo alla risposta avuta dai rappresentanti regionali, il Presidente della VI Commissione Finanze della Camera dei Deputati ha parlato di feedback "laico, oggettivo sui fatti", mentre come tempistiche si parla di lungo termine, con la proposta che non dovrebbe riguardare la prossima legge di bilancio. "Non è un'idea che si può attuare dall'oggi al domani – ha infatti sottolineato Osnato -. Penso che questa criticità che ormai è in essere da tempo. Il conflitto tra la legislazione dello Stato e la volontà degli enti locali di regolare in modo stringente la presenza sul territorio delle realtà relative al gioco legale si risolve responsabilizzando anche gli enti rispetto a un introito

BREAKING NEWS



ATTUALITÀ E POLITICA

DL Emilia-Romagna, Camera: via libera della Commissione Ambiente, il testo in Aula alle 14

20/07/2023 | 12:00 ROMA - Via libera della Commissione Ambiente della Camera al decreto recante "Interventi urgenti per fronteggiare l'emergenza provocata dagli eventi alluvionali"...

ATTUALITÀ E POLITICA

Giochi, Rusciano (As.tro): "Settore complesso e dinamico, nel 2024 studio su apparecchi senza vincita in denaro"

20/07/2023 | 11:32 ROMA - I numeri "confessano la verità e raccontano una storia ben più complessa e dinamica della rappresentazione piatta e ripetitiva con cui spesso..."

ATTUALITÀ E POLITICA

Giochi, Bizzarri (Adm): "Siamo in una fase di evoluzione. Ottimisti su delega fiscale e nuove concessioni"

19/07/2023 | 20:09 ROMA - Quella in corso, per il mondo dei giochi è "una fase di evoluzione. La delega troverà una sua concretizzazione"

fiscale che comunque serve a dare servizi ai cittadini”.

AB/Agipro

TI POTREBBE INTERESSARE...



Giochi, Fanelli (Centro Studi Gioco Pubblico): "Pressione fiscale troppo alta su operatori. Se si vuole dare di più alle regioni bisogna togliere qualcosa allo Stato"

20/07/2023 | 13:34 ROMA – Sugli operatori del settore dei giochi c'è "una grossa pressione fiscale. Quando si dice che l'imposta sulle AWP è sul 24% della raccolta, in realtà se si vanno a togliere dalla raccolta...



Giochi, Osnato (pres. Comm. Finanze): "Delega fiscale? Terza lettura entro agosto. Sul gioco gli introiti vanno divisi con enti locali"

20/07/2023 | 12:54 ROMA – "Dividere maggiormente gli introiti con gli enti locali, in modo da responsabilizzarli maggiormente". Lo ha detto l'onorevole Marco Osnato, presidente della Commissione Finanze della Camera, nel corso della presentazione...



Delega fiscale e giochi, De Bertoldi (Fratelli d'Italia): "Impegno del governo ad approfondire tema della compartecipazione al gettito degli enti locali"

20/07/2023 | 12:36 ROMA - In sede di discussione della delega fiscale in Commissione Finanze alla Camera "abbiamo deciso di ritirare l'emendamento a mia prima firma" che prevedeva la compartecipazione al gettito erariale dei giochi da parte degli...

HOME

Contatti
Partners

BINGO

Regolamento

LOTTERIE

Gratta E Vinci
Lotteria Italia

POKER & CASINÒ

ATTUALITÀ E POLITICA

GIOCHI & FINANZA

Che cos'è il gambling index

SCOMMESSE

Calcio
Gossip
Altri sport
Come si scommette
Come riscuotere le vincite

SLOT & VLT

RASSEGNA STAMPA

LOTTO

Ultima estrazione
Estrazioni ruota nazionale
Ritardi e frequenze
Regolamento
Come riscuotere le vincite

IPPICA E EQUITAZIONE

Regolamenti
Come riscuotere le vincite

SBC NEWS

MILLIONDAY

SUPERENALOTTO

Vinci casa
Win For Life
Ultima estrazione
Ultime 16 estrazioni
Numeri frequenti e ritardatari
Regolamento
Come riscuotere le vincite

ESTERO

©2002 - 2020 AGIPRO - vietata la riproduzione

Viale di Trastevere, 85 - 00153 Roma - Tel: +39 06.39735910 - +39 06.39735521

[Privacy Policy](#)

[Cookie Policy](#)

Testata giornalistica registrata al tribunale di Roma - Autorizzazione N. 584 del 31.10.2002

POWERED BY
domicom



Home > Attualità E Politica > Giochi, Fanelli (Centro Studi Gioco Pubblico): "Pressione fiscale troppo alta su operatori. Se si vuole dare di più alle regioni bisogna togliere qualcosa allo Stato"



ATTUALITÀ E POLITICA

20/07/2023 | 13:34

Giochi, Fanelli (Centro Studi Gioco Pubblico): "Pressione fiscale troppo alta su operatori. Se si vuole dare di più alle regioni bisogna togliere qualcosa allo Stato"



ROMA – Sugli operatori del settore dei giochi c'è "una grossa pressione fiscale. Quando si dice che l'imposta sulle AWP è sul 24% della raccolta, in realtà se si vanno a togliere dalla raccolta le vincite, il peso del Preu sul ricavo lordo è circa del 68%. E' un po' come se l'IVA venisse quadruplicata. Lo ha detto Roberto Fanelli, direttore del Centro Studi Gioco Pubblico, nel corso della presentazione del Report annuale sul settore dei Giochi in Italia, elaborato dall'ufficio studi della Cgia di Mestre con la collaborazione di As.tro. "E' una pressione che è già al limite, ma il problema è che non si può scendere – ha aggiunto -. La delega prevede l'invarianza del gettito, quindi si può scendere in qualche settore a patto di salire in altri settori". Per quanto riguarda la ripartizione tra gli enti, Fanelli afferma che "il problema principale è quello che si dovrebbero drenare un po' di risorse dallo stato alle regioni. Le opzioni sono due: o si dà un pezzo di erario alle regioni, o si aumenta la percentuale di tasse dovuta agli enti locali. Se devo dare qualcosa alle regioni bisogna toglierla allo Stato. Quindi i margini sono molto stretti".

BREAKING NEWS



ATTUALITÀ E POLITICA

DL Emilia-Romagna, Camera: via libera della Commissione Ambiente, il testo in Aula alle 14

20/07/2023 | 12:00 ROMA - Via libera della Commissione Ambiente della Camera al decreto recante "Interventi urgenti per fronteggiare l'emergenza provocata dagli eventi alluvionali"...

ATTUALITÀ E POLITICA

Giochi, Rusciano (As.tro): "Settore complesso e dinamico, nel 2024 studio su apparecchi senza vincita in denaro"

20/07/2023 | 11:32 ROMA - I numeri "confessano la verità e raccontano una storia ben più complessa e dinamica della rappresentazione piatta e ripetitiva con cui spesso..."

ATTUALITÀ E POLITICA

Giochi, Bizzarri (Adm): "Siamo in una fase di evoluzione. Ottimisti su delega fiscale e nuove concessioni"

19/07/2023 | 20:09 ROMA - Quella in corso, per il mondo dei giochi è "una fase di evoluzione. La delega troverà una sua concretizzazione..."



ATTUALITÀ E POLITICA

20/07/2023 | 12:31

Giochi, De Bertoldi (Fratelli d'Italia): "Settore legale 'avamposto' contro la dipendenza"



ROMA - "Fratelli d'Italia ha sempre avuto un atteggiamento pragmatico e concreto sul settore del gioco: non vogliamo fare demagogia e populismo come altre forze politiche. Chi parla di gioco in modo obiettivo viene attaccato da coloro che sostengono che il gioco rovina le persone": al contrario, "proprio nel gioco legale si può fare la lotta alla dipendenza". Lo ha detto il deputato Andrea De Bertoldi (Fratelli d'Italia) alla presentazione del Report annuale sul settore dei giochi in Italia, elaborato dall'Ufficio Studi della Cgia Mestre con la collaborazione di As.tro.

"Il gioco è un piacere che può fare anche bene: il compito della politica è evitare le degenerazioni, ma non eliminare i piaceri", sottolinea. "Dovete dimostrare alla politica che siete l'avanposto contro le degenerazioni", ha detto rivolgendosi agli operatori del settore, che sono "tanto criticati", ma sono "coloro che portano peso alle finanze dello Stato".

MSC/Agipro

BREAKING NEWS



ATTUALITÀ E POLITICA

DL Emilia-Romagna, Camera: via libera della Commissione Ambiente, il testo in Aula alle 14

20/07/2023 | 12:00 ROMA - Via libera della Commissione Ambiente della Camera al decreto recante "Interventi urgenti per fronteggiare l'emergenza provocata dagli eventi alluvionali"...

ATTUALITÀ E POLITICA

Giochi, Rusciano (As.tro): "Settore complesso e dinamico, nel 2024 studio su apparecchi senza vincita in denaro"

20/07/2023 | 11:32 ROMA - I numeri "confessano la verità e raccontano una storia ben più complessa e dinamica della rappresentazione piatta e ripetitiva con cui spesso..."

ATTUALITÀ E POLITICA

Giochi, Bizzarri (Adm): "Siamo in una fase di evoluzione. Ottimisti su delega fiscale e nuove concessioni"

19/07/2023 | 20:09 ROMA - Quella in corso, per il mondo dei giochi è "una fase di evoluzione. La delega troverà una sua concretizzazione"



DIVERTIRSI FA PARTE DELLA VITA.

SCEGLI DI GIOCARE IN MODO EQUILIBRATO CON IL PROGRAMMA DI GIOCO RESPONSABILE PROMOSSO DA IGT.

Cgla IL GIOCO PUÒ CAUSARE DIPENDENZA PATOLOGICA

18+ IL GIOCO È VIETATO AI MINORI DI 18 ANNI



ATTUALITÀ E POLITICA

20/07/2023 | 12:17

Giochi, Lollobrigida (Adm): "Nel primo semestre del 2023, raccolta aumentata del 12%"



ROMA - "Il 2023 sarà un anno migliore, c'è stato un incremento sia della raccolta che dell'utile erariale. Nel primo semestre si è registrato un incremento della raccolta di oltre il 12% rispetto allo stesso periodo del 2022. Il settore degli apparecchi contribuisce per il 4% in più rispetto al 2022, mentre l'online è cresciuto di oltre il 15%". Così Mario Lollobrigida, Direttore Giochi dell'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli, nel corso della presentazione del report annuale della Cgia Mestre, in collaborazione con As.tro, presso il Palazzo dell'Informazione in Piazza Mastai a Roma. "L'online ha beneficiato del periodo Covid, ma si tratta comunque di una tendenza irreversibile, e infatti bisognerà fare una valutazione in tal senso - ha aggiunto -. L'Agenzia la sta già facendo, anche in relazione alla gara prevista e alle modifiche delle regole di ingaggio".

AB/Agipro

BREAKING NEWS

ATTUALITÀ E POLITICA

DL Emilia-Romagna, Camera: via libera della Commissione Ambiente, il testo in Aula alle 14

20/07/2023 | 12:00 ROMA - Via libera della Commissione Ambiente della Camera al decreto recante "Interventi urgenti per fronteggiare l'emergenza provocata dagli eventi alluvionali"...

ATTUALITÀ E POLITICA

Giochi, Rusciano (As.tro): "Settore complesso e dinamico, nel 2024 studio su apparecchi senza vincita in denaro"

20/07/2023 | 11:32 ROMA - I numeri "confessano la verità e raccontano una storia ben più complessa e dinamica della rappresentazione piatta e ripetitiva con cui spesso..."

ATTUALITÀ E POLITICA

Giochi, Bizzarri (Adm): "Siamo in una fase di evoluzione. Ottimisti su delega fiscale e nuove concessioni"

19/07/2023 | 20:09 ROMA - Quella in corso, per il mondo dei giochi è "una fase di evoluzione. La delega troverà una sua concretizzazione"

Ultimo aggiornamento il 20/07/2023 alle ore 12:36

Seguici su:



Cerca...



Home > Attualità E Politica > Delega fiscale e giochi, De Bertoldi (Fratelli d'Italia): "Impegno del governo ad approfondire tema della compartecipazione al gettito degli enti locali"



DIVERTIRSI FA PARTE DELLA VITA.

SCEGLI DI GIOCARE IN MODO EQUILIBRATO CON IL PROGRAMMA DI GIOCO RESPONSABILE PROMOSSO DA IGT.

Cgla IL GIOCO PUÒ CAUSARE
DIPENDENZA PATOLOGICA18+ IL GIOCO È VIETATO
AI MINORI DI 18 ANNI

ATTUALITÀ E POLITICA

20/07/2023 | 12:36

Delega fiscale e giochi, De Bertoldi (Fratelli d'Italia): "Impegno del governo ad approfondire tema della compartecipazione al gettito degli enti locali"



ROMA - In sede di discussione della delega fiscale in Commissione Finanze alla Camera "abbiamo deciso di ritirare l'emendamento a mia prima firma" che prevedeva la compartecipazione al gettito erariale dei giochi da parte degli enti locali, "ma a fronte di un impegno del governo ad approfondire questi temi nei decreti attuativi". Lo ha detto il deputato Andrea De Bertoldi (Fratelli d'Italia) alla presentazione del Report annuale sul settore dei giochi in Italia, elaborato dall'Ufficio Studi della Cgia Mestre con la collaborazione di As.tro.

MSC/Agipro

Foto credits: [Manfred Heyde CC BY-SA 3.0](#)

BREAKING NEWS



ATTUALITÀ E POLITICA

DL Emilia-Romagna, Camera: via libera della Commissione Ambiente, il testo in Aula alle 14

20/07/2023 | 12:00 ROMA - Via libera della Commissione Ambiente della Camera al decreto recante "Interventi urgenti per fronteggiare l'emergenza provocata dagli eventi alluvionali..."

ATTUALITÀ E POLITICA

Giochi, Rusciano (As.tro): "Settore complesso e dinamico, nel 2024 studio su apparecchi senza vincita in denaro"

20/07/2023 | 11:32 ROMA - I numeri "confessano la verità e raccontano una storia ben più complessa e dinamica della rappresentazione piatta e ripetitiva con cui spesso..."

ATTUALITÀ E POLITICA

Giochi, Bizzarri (Adm): "Siamo in una fase di evoluzione. Ottimisti su delega fiscale e nuove concessioni"

19/07/2023 | 20:09 ROMA - Quella in corso, per il mondo dei giochi è "una fase di evoluzione. La delega troverà una sua concretizzazione..."

7Colli

HOME

CRONACA

POLITICA

DAL TERRITORIO ▾

Cerca nel sito ...

CERCA

7colli » Cronaca » Gioco online: in Italia gettito record da quasi un miliardo di euro

Gioco online: in Italia gettito record da quasi un miliardo di euro

Virginia Biondi - 20 Luglio 2023



Un settore in lenta ripresa dopo la crisi pandemica, soprattutto con il gioco online, ma ancora alle prese con il calo dei posti di lavoro, più di 3 mila persi tra il 2021 e il 2022. È il quadro che emerge dal “Percorso di Studio sul settore dei giochi in Italia” condotto dalla Cgia Mestre, presentato in collaborazione con l’associazione As.tro.

L’indagine, focalizzata in particolare sugli apparecchi da gioco (le cosiddette AWP e le videolottery), parte dalla stima del numero di addetti del comparto, realizzata sulla base di informazioni fornite dagli archivi camerali e dalla banca dati del Ries, il registro degli operatori di gioco dell’Agenzia Dogane e Monopoli, al quale i soggetti che operano nel settore degli apparecchi sono tenuti a registrarsi. Lo studio evidenzia una contrazione di 2.328 unità tra gli addetti al settore a fine 2022 (da 47.336 a 45.008), il 5% in meno rispetto al 2021, con 1.314 aziende che fuoriescono dalla filiera del gioco lecito tramite AWP/VLT nel giro di un anno (da 54.429 a 53.115). **Un dato che risente ancora del biennio 2020-2021, definito “drammatico” dalla Cgia.**

Il settore dei giochi, infatti, “è stato quello che ha subito il più lungo periodo di sospensione dell’attività a causa dell’emergenza sanitaria”. Va meglio il gioco on-line. Secondo il report, è cresciuto in maniera rilevante il gettito per l’erario. **Dal 2015 al 2020 il dato è triplicato (da 212 milioni a 634 milioni di euro), mentre nel 2021**

RESTA SEMPRE AGGIORNATO

Iscriviti alla newsletter!

DALLA HOME

Capitol Hill alla romana e in salsa comunista: per la sinistra la Regione Lazio vale meno della Cgil



Parchi, la Regione Lazio riapre i termini del bando per la scelta dei direttori



Patrik Zaki ottiene la grazia dal presidente egiziano: per lui niente carcere



L’Ordine dei Medici di Roma si appella al governo per le emergenze caldo e rifiuti



Diffamazione su web, il Garante chiede maggiori diritti per i cittadini

SEGUICI SU**I PIÙ LETTI**

Albero crolla sotto al Campidoglio: è allarme per il fungo che mangia le radici



A Roma tre incidenti

è passato a 887 milioni di euro. Nel 2022, inoltre, si stima che il totale abbia raggiunto un ammontare di almeno 909 milioni di euro. A crescere è anche il tasso di incidenza della spesa online sulla spesa totale del gioco lecito. Tale peso è passato dal 9,5% del 2019 al 20,6% del 2020 e al 24% del 2021 (dagli 1,8 miliardi del 2019 ai 3,7 miliardi del 2021). Dietro questi aumenti “vi è sia la crescita del gioco online, ma anche la contrazione che il gioco fisico ha dovuto sopportare a causa dei lunghi periodi di sospensione dell’attività”. L’incidenza del gioco a distanza si è quindi assestata al 19,2% nel 2022, piu’ del doppio del livello pre-pandemia.

PER APPROFONDIRE

Guardate due grandi attrici: Barbara D’Urso e Virginia Raggi (video)

Lazio zona bianca da lunedì. Ecco cosa cambia



l’ora: allarme sicurezza sulle strade



Emergenza caldo, i Musei posticipano il concerto all’Olimpico di Roma

SEGUICI SU



7Colli



News immediate,
non mediate!

HOME CONTATTI DONAZIONI VIDEO CHI SIAMO

Categoria news: OPINIONNEWS



ON. DE BERTOLDI (FDI) * LUDOPATIA: « IL GIOCO LEGALE SIA AVAMPOSTO CONTRO MAFIE E BISCHIE CLANDESTINE »

E-mail Stampa

Facebook Twitter LinkedIn

Riceviamo e pubblichiamo integralmente:

18.04 - giovedì 20 luglio 2023

(Il testo seguente è tratto integralmente dalla nota inviata all'Agenzia Opinione) –

///

“Le ludopatie, cioè le degenerazioni del gioco, potranno essere combattute solamente con l’apporto determinante degli operatori del gioco legale. Il gioco legale, vero avamposto della legalità contro le mafie e le bische clandestine, ovvero contro il gioco online dai paradisi fiscali, può così rappresentare non solamente un’importante fonte di entrate erariali per lo Stato, circa 12 miliardi che costituiscono un fondamento del bilancio pubblico, ma può costituire pure l’avamposto dello Stato per tutelare la salute pubblica dalle degenerazioni del gioco stesso”. Lo ha detto Andrea de Bertoldi, deputato di Fratelli d’Italia in commissione Finanze alla camera nel corso di un convegno di Astro e CGIA Mestre sul gioco pubblico.

“Come infatti un pubblico esercente non desidera popolare di alcolisti il proprio locale – ha detto ancora De Bertoldi – così un imprenditore del gioco può essere colui che individua le patologie e pone quindi un freno alle ludopatie in continuità con l’interesse nazionale. La riforma del gioco legale dovrà quindi porre l’operatore del gioco al centro dell’interesse nazionale, sia per l’importante ruolo che esercita per l’erario dello Stato, ma anche per fronteggiare direttamente il fenomeno. Non può essere infatti una risposta il proibizionismo, che in questo settore sarebbe del tutto inadeguato ed inopportuno, anzi – conclude -sarebbe un regalo alle mafie”.

CERCA NEL SITO

Cerca ...



giovedì 20 Luglio 2023

**AGIMEG**
Agenzia di stampa mercato dei giochiPrima Pagina
Top NewsTutte le News
Per categoria

Partners



Home > Dati Giochi > Cgia Mestre e As.Tro, presentano i risultati dello "Studio sul settore dei...

Dati Giochi | Eventi | Focus

Cgia Mestre e As.Tro, presentano i risultati dello "Studio sul settore dei giochi in Italia 2022 – Focus su apparecchi con vincita in denaro e online"

20 Luglio 2023 12:29



Un settore in lenta ripresa dopo la crisi pandemica, ma ancora alle prese con il calo dei posti di lavoro, più di 3 mila persi tra il 2021 e il 2022. È il quadro che emerge dal **"Percorso di Studio sul settore dei giochi in Italia"** condotto dalla **CGIA Mestre**, presentato oggi a Roma in collaborazione con l'associazione **As.tro**. L'indagine, focalizzata in particolare sugli apparecchi da gioco (le

cosiddette AWP e le videolottery), parte dalla stima del numero di addetti del comparto, realizzata sulla base di informazioni fornite dagli archivi camerali e dalla banca dati del Ries, il registro degli operatori di gioco dell'Agenzia Dogane e Monopoli, al quale i soggetti che operano nel settore degli apparecchi sono tenuti a registrarsi. Lo studio evidenzia una contrazione di **2.328 unità** tra gli addetti al settore a fine 2022 (da 47.336 a 45.008), il 5% in meno rispetto al 2021, con **1.314 aziende che fuoriescono dalla filiera del gioco lecito tramite AWP/VLT** nel giro di un anno (da 54.429 a 53.115). Un dato che risente ancora del biennio 2020-2021, definito "drammatico" dalla CGIA. Il settore dei giochi, infatti, «è stato quello che ha subito il più lungo periodo di sospensione dell'attività a causa dell'emergenza sanitaria».

LE CAUSE DELLA CRISI – Il 2022 è stato l'anno di ritorno alla piena operatività; nonostante questo, gli operatori del settore hanno dovuto fare i conti con le conseguenze della pandemia e con le **novità normative** entrate in vigore nel biennio precedente: tra queste, l'introduzione della tessera sanitaria per l'uso delle VLT, la riduzione del payout, l'aumento della tassa sulle vincite. A partire dal 2021, inoltre, è scattato l'ultimo aumento delle aliquote del PREU. Dal report emerge quindi che rispetto al 2019 sono stati registrati quasi **6.000 esercizi in meno** nei quali si possono trovare le AWP, che a loro volta sono calate di circa 13 mila unità. Anche le **sale da gioco** specializzate in cui si trovano le VLT dal 2019 sono in discesa: nel 2022 ve ne sono **466 in meno** (-9,5%), e si registra un calo di oltre 3.200 VLT (-5,6%). Dal 2019 al 2022 la **raccolta** è calata di quasi il **28%** (-12,9 miliardi) passando da 46,5 a 33,6 miliardi di euro, mentre le **vincite** hanno subito un taglio del 31% (-11,1 miliardi di euro)

Ultime notizie

Cgia Mestre e As.Tro, presentano i risultati dello "Studio sul settore dei giochi in Italia 2022 – Focus su apparecchi con vincita in denaro e online"

20 Luglio 2023

Studio CGIA Mestre-As.Tro: Awp e Vlt sul territorio italiano, numero di apparecchi, locali ed esercizi commerciali

20 Luglio 2023

Scommesse Formula 1: Verstappen vuole calare il settembello in Ungheria. Hamilton, trionfo a 12 su Sisal.it, cerca il successo dopo 33 GP

20 Luglio 2023

Lollobrigida (dir. Giochi ADM): "Sempre disponibili alla divulgazione dei dati sul settore, nessuna segretezza su Awp e Vlt"

20 Luglio 2023

Vavolo (CGIA Mestre): "Filiera del gioco non si è ancora ripresa dalla chiusura forzata durante il periodo pandemico"

20 Luglio 2023

Isabella Rosciano (Astro): "Riforma del gioco pubblico deve basarsi su informazioni concrete"

20 Luglio 2023

Studio CGIA Mestre-As.Tro: leggi regionali e locali, la mappatura in Italia delle diverse norme su luoghi sensibili e distanziometro

20 Luglio 2023

Studio CGIA Mestre-As.Tro: gioco lecito e illecito in Italia, numeri ed evoluzione

20 Luglio 2023

Studio CGIA Mestre-As.Tro: tutti i numeri su raccolta, gettito e fatturato Awp e Vlt

20 Luglio 2023

Studio CGIA Mestre-As.Tro: tutti i dati di raccolta, vincite e spesa del gioco online

20 Luglio 2023

coerentemente alla riduzione del payout.

IL CONTRIBUTO FISCALE – Dal punto di vista fiscale, il comparto degli apparecchi continua comunque a fornire un importante contributo per l'erario, sebbene in flessione rispetto al periodo pre-Covid. Nel **2022** gettito del **PREU** (derivante dalle AWP e dalle VLT) è stato di **5,6 miliardi** di euro (pari al 50% del gettito dell'intero settore del gioco lecito). A questi vanno aggiunte le altre imposte, contributi, tributi dovuti dalla filiera AWP/VLT: si tratta di **ulteriori 800 milioni** di euro, per un contributo fiscale complessivo di **6,4 miliardi di euro**: un gettito superiore a quello delle tasse per l'auto pagate dalle famiglie (5,4 miliardi), dell'addizionale comunale Irpef (5,1 miliardi) e della cedolare secca sugli affitti (3,4 miliardi). Rispetto al 2019, tuttavia, si registra una flessione: il PREU si è contratto del **17%** (nonostante l'incremento dell'aliquota risente principalmente della riduzione della raccolta), mentre l'ammontare delle altre imposte si è ridotto del 15,3% a causa contrazione dei margini del comparto.

PIU' DI 4MILA LAVORATORI PER IL GIOCO

ONLINE – Riguardo il **gioco online**, i concessionari autorizzati a operare nel settore sono 83 di cui 53 italiani e 30 esteri. Per il segmento lavorano circa **4.395 addetti**. I risultati economici di queste imprese derivano da diverse attività connesse con il gioco lecito sia fisico che a distanza; l'esercizio e la raccolta del gioco online è quindi solo una delle attività svolte da queste imprese. La stima è che i soli proventi online dei 53 concessionari italiani rappresentino un ammontare di risorse in grado di sostenere almeno **1.600-1700 lavoratori**. Nel corso degli anni, sottolinea il report, è cresciuto in maniera rilevante il **gettito per l'erario**. Dal 2015 al 2020 il **dato è triplicato** (da 212 milioni a 634 milioni di euro), mentre nel 2021 è passato a 887 milioni di euro. Nel 2022, inoltre, si stima che il totale abbia raggiunto un ammontare di almeno **909 milioni** di euro. A crescere è anche il **tasso di incidenza della spesa** online sulla spesa totale del gioco lecito. Tale peso è passato dal 9,5% del 2019 al 20,6% del 2020 e al **24%** del 2021 (dagli 1,8 miliardi del 2019 ai 3,7 miliardi del 2021). Dietro questi aumenti «vi è sia la crescita del gioco online, ma anche la contrazione che il gioco fisico ha dovuto sopportare a causa dei lunghi periodi di sospensione dell'attività». Non stupisce quindi che nel 2022 – primo anno di ritorno alla normalità – si sia registrata una riduzione rispetto al biennio pandemico. L'**incidenza** del gioco a distanza si è quindi assestata al **19,2%** nel **2022**, più del doppio del livello pre-pandemia.



CONTRASTO ALL'ILLEGALITÀ E NORME LOCALI – Lo studio si sofferma infine anche sulla differenza tra gioco legale – che risponde a regole precise, assicura determinate percentuali di vincite ed è una risorsa preziosa per l'erario – e quello **illegale**, che sfugge a qualsiasi forma di tassazione e non ha regole che tutelino i giocatori. Sulla quantificazione di quest'ultimo non vi sono dati puntuali; nel 2022, tuttavia, l'Agenzia Dogane e Monopoli ha dichiarato che sulla base delle ultime stime il gioco illegale vale «tra gli **10 e i 15 miliardi di euro**». Altro nodo per il settore rimane legato alle **leggi regionali** e delibere degli enti locali che negli ultimi anni hanno puntato a contenere il comparto del gioco lecito con disposizioni come il «**distanziometro**» e i **limiti orari**. Le diverse norme locali hanno disciplinato la materia con un diverso grado di severità, in alcuni casi con una forte riduzione delle attività sul territorio. cdn/AGIMEG

Archivio Notizie

Seleziona il mese

giovedì 20 Luglio 2023

**AGIMEG**
Agenzia di stampa mercato dei giochiPrima Pagina
Top NewsTutte le News
Per categoria

Partners



Home > Dati Giochi > Studio CGIA Mestre-As.Tro: Awp e Vlt sul territorio italiano, numero di apparecchi,...

Dati Giochi Focus Slot e VLT

Studio CGIA Mestre-As.Tro: Awp e Vlt sul territorio italiano, numero di apparecchi, locali ed esercizi commerciali

20 Luglio 2023 12:21



Il biennio 2020-2021 è stato drammatico per il settore: il comparto del **gioco lecito** tramite apparecchi con vincita in denaro ha subito il più lungo periodo di sospensione attività a causa dell'emergenza COVID: 166 giorni nel 2020 e da 151 a 178 nel 2021 a seconda delle Regioni. E' quanto riferisce lo Studio condotto da **CGIA Mestre e As.Tro** presentato stamattina a Roma.

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

Il 2022 è l'anno di ritorno alla normalità, in cui gli operatori del settore hanno potuto svolgere la propria attività senza soffrire periodi di sospensione legati all'emergenza sanitaria. Sorge spontanea la domanda se il settore sia tornato ai medesimi livelli del 2019, oppure se abbia perso quote di mercato a causa, non solo delle novità introdotte, ma anche del lungo periodo di chiusura che potrebbe aver comportato uno spostamento della clientela.

Il 2020 sarebbe stato comunque un anno difficile per il settore (a prescindere dal COVID), in quanto sono state introdotte delle **novità destinate ad impattare negativamente sulla raccolta e a comprimere i margini del settore**. La riduzione del payout, l'introduzione della tessera sanitaria insieme all'aumento della tassa sulle vincite scoraggiano il giocatore e quindi deprimono la raccolta. Contemporaneamente l'aumento del PREU riduce i margini per il settore.

Nel periodo 2015/2022 si è avuta una riduzione di quasi il 37% degli esercizi in cui si trovano le AWP, che a loro volta si sono ridotte di oltre il 38%. Entrambe le variabili sono state contrassegnate nel

Ultime notizie

Fanelli (Dir. scientifico Centro studi gioco pubblico): "Su Awp e Vlt il fisco ha un peso enorme, necessario rivede aliquote sul gioco online"

20 Luglio 2023

Lollobrigida (dir. Giochi ADM): "Delega Fiscale ci consentirà di sbloccare le gare per gli apparecchi da intrattenimento"

20 Luglio 2023

Scommesse Formula 1, Snai: Verstappen senza rivali anche in Ungheria. La settima vittoria dell'olandese a 1,35; Alonso e Perez a 10

20 Luglio 2023

Osnato (pres. Comm. Finanze Camera): "Clima sul gioco è cambiato, ma resta il problema delle norme regionali e comunali"

20 Luglio 2023

Cgia Mestre e As.Tro, presentano i risultati dello "Studio sul settore dei giochi in Italia 2022 - Focus su apparecchi con vincita in denaro e online"

20 Luglio 2023

Studio CGIA Mestre-As.Tro: Awp e Vlt sul territorio italiano, numero di apparecchi, locali ed esercizi commerciali

20 Luglio 2023

Scommesse Formula 1: Verstappen vuole calare il settembello in Ungheria. Hamilton, trionfo a 12 su Sisal.it, cerca il successo dopo 33 GP

20 Luglio 2023

Lollobrigida (dir. Giochi ADM): "Sempre disponibili alla divulgazione dei dati sul settore, nessuna segretezza su Awp e Vlt"

20 Luglio 2023

Vavolo (CGIA Mestre): "Filiera del gioco non si è ancora ripresa dalla chiusura forzata durante il periodo pandemico"

20 Luglio 2023

periodo in oggetto da una tendenziale discesa che ha avuto il suo apice nel biennio 2017-2018 in corrispondenza alla fissazione per legge di un tetto massimo di 265 mila apparecchi. Ulteriore periodo critico quello legato all'emergenza sanitaria 2020/2021. **Nel 2022, primo anno di ritorno alla «normalità»** si registrano – rispetto al 2019 – 5.810 esercizi in meno per il comparto e una perdita di quasi 7.000 AWP.

Nel 2022 vi sono 4.452 sale per l'esercizio del gioco lecito in cui vi sono 54.699 VLT. Nel periodo 2015 – 2019 il loro numero non sembra aver subito particolari variazioni, pur oscillando da un anno all'altro. Tuttavia a partire dal 2019 si assiste a un costante calo sia degli apparecchi che delle sale da gioco. Nel 2022, rispetto al periodo pre-Covid si registra una perdita di 466 esercizi (-9,5%) e oltre 3.200 VLT (-5,6%).

Nel 2022, rispetto al 2019 si registra un **calo delle AWP presenti negli esercizi «generalisti»**. Nel 2022, rispetto al biennio 2020 e 2021 è calato il numero delle AWP in magazzino, ma il loro numero è significativamente superiore a quello del 2019, segno che la situazione è migliorata, ma le criticità non sono state tutte superate.

Nel periodo 2015/2022 si è avuto una **riduzione di quasi il 37% (-36,8%) di esercizi in cui si trovano le AWP**, corrispondente a 30.645 esercizi in meno per il comparto. Tale contrazione, nel periodo ante COVID è coerente con la riduzione disposta per legge del numero di apparecchi nel periodo 2017 – 2018; Mentre il successivo ulteriore calo tra il 2019 e il 2022 si ritiene sintomatico dell'emergenza COVID: si sono «persi» circa 5.810 esercizi (-9,9% rispetto al 2019).

Isabella Rosciano (Astro): "Riforma del gioco pubblico deve basarsi su informazioni concrete"

20 Luglio 2023

Archivio Notizie

Seleziona il mese

DISTRIBUZIONE TERRITORIALE ESERCIZI CON APPARECCHI AWP

AWP: Esercizi con AWP (2015-2022)

Regione	esercizi con AWP							
	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022
Abruzzo	2.379	2.439	2.222	1.840	1.713	1.602	1.567	1.556
Calabria	3.231	3.508	3.128	2.463	2.110	1.968	1.942	1.960
Campania	8.207	8.649	7.640	6.099	5.757	5.360	5.480	5.424
Emilia Romagna	6.500	6.623	6.101	5.239	4.879	4.437	4.308	4.144
Friuli V.G.	2.082	1.990	1.773	1.459	1.343	1.233	1.181	1.118
Lazio	7.559	7.879	7.205	5.970	5.465	4.948	4.797	4.624
Liguria	2.595	2.600	2.342	2.110	1.958	1.829	1.780	1.709
Lombardia	13.439	13.114	11.905	10.718	10.098	9.514	9.210	8.786
Marche	2.312	2.325	2.164	1.866	1.747	1.612	1.579	1.505
Piemonte Valle d'Aosta	6.361	6.323	4.866	1.866	1.431	1.284	2.324	2.604
Puglia, Basilicata, Molise	6.492	6.782	6.279	5.315	5.089	4.797	4.770	4.784
Sardegna	3.382	3.538	3.309	2.816	2.610	2.413	2.322	2.244
Sicilia	4.718	5.164	4.815	3.897	3.638	3.478	3.423	3.347
Toscana	5.015	4.980	4.557	3.980	3.801	3.567	3.449	3.313
Umbria	1.368	1.357	1.262	1.104	1.048	978	954	905
Veneto e Trentino A.A.	7.667	7.754	7.216	6.152	5.785	5.146	4.833	4.639
ITALIA	83.307	85.025	76.784	62.894	58.472	54.166	53.919	52.662

Elaborazione Ufficio Studi CGIA su dati ADM

Nel 2022 rispetto al 2015 si hanno **quasi 162.000 (161.968) AWP in meno**. Tale riduzione del 38,7% ha avuto il proprio apice nel biennio 2017 – 2018 in corrispondenza alla riduzione disposta per legge del numero di apparecchi (-30%); tuttavia è continuata anche negli anni successivi. Il cambiamento della tendenza nel 2022 non è tanto legato ad una maggiore diffusione del **Gioco Lecito** (visto il calo degli esercizi), ma si suppone alla rimessa in esercizio degli apparecchi inutilizzati per rispettare le prescrizioni sanitarie anti-Covid; si sottolinea, rispetto al 2019, il minor utilizzo di quasi 7.000 apparecchi.

DISTRIBUZIONE TERRITORIALE APPARECCHI AWP

AWP: numero di apparecchi AWP (2015-2022)

Regione	apparecchi AWP							
	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022
Abruzzo	11.226	10.917	10.181	7.163	7.277	7.085	6.901	7.057
Calabria	18.550	17.735	15.681	10.188	9.904	9.907	10.446	10.094
Campania	42.841	41.876	38.325	27.127	27.816	26.748	27.365	28.648
Emilia Romagna	34.246	35.530	29.132	20.849	21.263	22.179	21.087	21.830
Friuli V.G.	9.505	9.107	7.854	5.736	5.694	5.709	5.466	5.354

Lazio	41.263	41.765	35.348	26.089	25.107	25.366	24.298	22.645
Liguria	12.154	10.702	9.772	7.801	7.796	7.491	7.340	7.153
Lombardia	69.782	63.287	55.127	44.120	44.999	45.873	43.170	42.816
Marche	10.103	9.935	9.498	7.077	7.104	7.009	6.750	6.536
Piemonte Valle d'Aosta	30.995	29.544	25.703	13.451	12.274	11.856	13.663	14.319
Puglia, Basilicata, Molise	31.858	31.730	30.323	21.994	21.933	22.540	22.654	23.405
Sardegna	14.722	15.084	14.487	10.047	9.664	9.653	9.162	9.129
Sicilia	21.481	21.544	20.021	13.689	13.783	13.739	13.140	13.117
Toscana	24.931	24.098	22.803	17.299	17.540	16.853	16.078	16.336
Umbria	5.694	5.911	5.523	4.149	4.130	3.943	3.768	3.838
Veneto e Trentino A.A.	38.859	38.558	36.621	26.543	26.914	25.235	23.812	23.965
ITALIA	418.210	407.323	366.399	263.322	263.198	261.186	255.100	256.242

Nel 2022 gli esercizi con VLT sono 4.452. Nel arco temporale rappresentato in tabella, si nota un primo periodo, sino al 2018 in cui la loro numerosità è in crescita, successivamente si verifica una tendenziale discesa. Nel 2022, rispetto al pre-Covid (2019) vi sono 466 esercizi in meno corrispondenti a una riduzione di quasi il 10% (-9,5%).

DISTRIBUZIONE TERRITORIALE ESERCIZI CON APPARECCHI VLT

VLT: Esercizi con VLT (2015-2022)

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

Elaborazione Ufficio Studi CGIA su dati ADM

Nel 2022 vi sono 54.699 VLT. Nel corso degli anni non sembrano esservi significative variazioni, il loro numero pare essere abbastanza stabile. Tuttavia, si osserva come a partire dal 2019 gli apparecchi siano in costante calo. Nel 2022, rispetto al periodo pre- Covid si hanno oltre 3.200 VLT in meno (-5,6%).

DISTRIBUZIONE TERRITORIALE APPARECCHI VLT

VLT: numero di apparecchi VLT (2015-2022)

Regione	apparecchi VLT							
	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022
Abruzzo	1.580	1.641	1.640	1.645	1.647	1.592	1.535	1.547
Calabria	1.186	1.229	1.381	1.280	1.256	1.234	1.150	1.097
Campania	4.608	4.669	4.788	4.979	5.273	5.034	4.944	4.845
Emilia Romagna	5.206	5.318	5.451	5.343	5.221	4.915	4.737	4.730
Friuli V.G.	3.707	1.008	1.040	1.088	1.098	1.028	1.021	1.023
Lazio	6.594	6.960	6.789	6.442	6.338	5.833	5.784	5.625
Liguria	1.263	1.310	1.347	1.377	1.410	1.361	1.330	1.369
Lombardia	9.783	9.808	9.840	10.353	10.719	10.652	10.773	10.620
Marche	1.268	1.250	1.299	1.224	1.275	1.178	1.162	1.052
Piemonte Valle d'Aosta	3.163	4.108	4.186	4.531	4.680	4.699	4.900	5.087
Puglia, Basilicata, Molise	765	3.368	3.516	3.543	3.685	3.577	3.735	3.579
Sardegna	403	494	560	535	460	452	489	488
Sicilia	2.151	2.168	2.199	2.226	2.247	2.215	2.236	2.077
Toscana	5.786	3.894	4.106	4.439	4.499	4.198	4.159	4.046
Umbria	3.867	772	785	862	886	875	859	867
Veneto e Trentino A.A.	1.019	6.269	6.897	7.100	7.244	7.125	6.962	6.647
ITALIA	52.349	54.266	55.824	56.967	57.938	55.968	55.776	54.699

Elaborazione Ufficio Studi CGIA su dati ADM

giovedì 20 Luglio 2023



Prima Pagina | Tutte le News ▼ | Partners
Top News | Per categoria



Home > Dati Giochi > Studio CGIA Mestre-As.Tro: tutti i numeri su raccolta, gettito e fatturato Awp...

Dati Giochi | In Evidenza | Slot e VLT

Studio CGIA Mestre-As.Tro: tutti i numeri su raccolta, gettito e fatturato Awp e Vlt

20 Luglio 2023 11:37



Sino al 2019 (anno pre-Covid) il contributo del settore AWP-VLT è cresciuto in maniera rilevante e progressiva, arrivando a sfiorare il 60% del gettito dell'intero settore del gioco lecito. Nel 2020 a causa delle forzate sospensioni dell'attività si è invertito il trend, portandosi al 45% del gettito del gioco lecito.

E' quanto emerge dallo Studio di CGIA Mestre e As.Tro sul settore del gioco pubblico in Italia, presentato oggi nel corso di un evento a Roma.

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

Valori in milioni di euro

Periodo	Anno	Raccolta	Vincite	Spesa	Erario	Fatturato
2006 - 2014: Crescita	2006	14.935	11.146	3.789	2.016	1.773
	2007	18.632	13.797	4.835	2.236	2.599
	2008	21.466	16.097	5.369	2.576	2.793
	2009	25.200	18.856	6.344	3.132	3.212
	2010	30.777	23.111	7.666	3.712	3.954
	2011	29.729	22.306	7.423	3.613	3.810
	2012	27.412	20.585	6.827	3.235	3.592
	2013	25.428	19.042	6.386	3.229	3.157
	2014	25.396	18.939	6.457	3.225	3.232
	2015 - 2019: Crescita PREU	2015	25.963	19.279	6.684	3.375
2016		26.355	18.836	7.519	4.612	2.907
2017		25.429	17.843	7.586	4.709	2.877
2018		24.081	16.896	7.185	4.596	2.589
2020 - 2021: COVID	2019	22.931	15.768	7.163	4.914	2.249
	2020	10.643	7.009	3.634	2.538	1.095
2022 post COVID	2021	9.619	6.252	3.367	2.309	1.058
	2022	17.521	11.389	6.133	4.205	1.927

Elaborazione Ufficio Studi CGIA su dati ADM

A causa della pandemia, nel 2020 il gettito complessivo del Gioco Lecito si è ridotto del 36% (-4,1 mld €). Questa contrazione è costituita per oltre 85% dalla perdita di gettito derivante dagli apparecchi con vincita in denaro il cui contributo all'erario si era ridotto di 3,5 mld (-52,1%). Nel 2021, mentre il gettito dell'intero comparto aveva cominciato a recuperare, per le AWP e le VLT si assiste ad una ulteriore flessione (2021/2019 -3,7mld pari al -54,9%).

Ultime notizie

Fanelli (Dir. scientifico Centro studi gioco pubblico): "Su Awp e Vlt il fisco ha un peso enorme, necessario rivede aliquote sul gioco online"

20 Luglio 2023

Lollobrigida (dir. Giochi ADM): "Delega Fiscale ci consentirà di sbloccare le gare per gli apparecchi da intrattenimento"

20 Luglio 2023

Scommesse Formula 1, Snai: Verstappen senza rivali anche in Ungheria. La settima vittoria dell'olandese a 1,35; Alonso e Perez a 10

20 Luglio 2023

Osnato (pres. Comm. Finanze Camera): "Clima sul gioco è cambiato, ma resta il problema delle norme regionali e comunali"

20 Luglio 2023

Cgia Mestre e As.Tro, presentano i risultati dello "Studio sul settore dei giochi in Italia 2022 - Focus su apparecchi con vincita in denaro e online"

20 Luglio 2023

Studio CGIA Mestre-As.Tro: Awp e Vlt sul territorio italiano, numero di apparecchi, locali ed esercizi commerciali

20 Luglio 2023

Scommesse Formula 1: Verstappen vuole calare il settembello in Ungheria. Hamilton, trionfo a 12 su Sisal.it, cerca il successo dopo 33 GP

20 Luglio 2023

Lollobrigida (dir. Giochi ADM): "Sempre disponibili alla divulgazione dei dati sul settore, nessuna segretezza su Awp e Vlt"

20 Luglio 2023

Vavolo (CGIA Mestre): "Filiera del gioco non si è ancora ripresa dalla chiusura forzata durante il periodo pandemico"

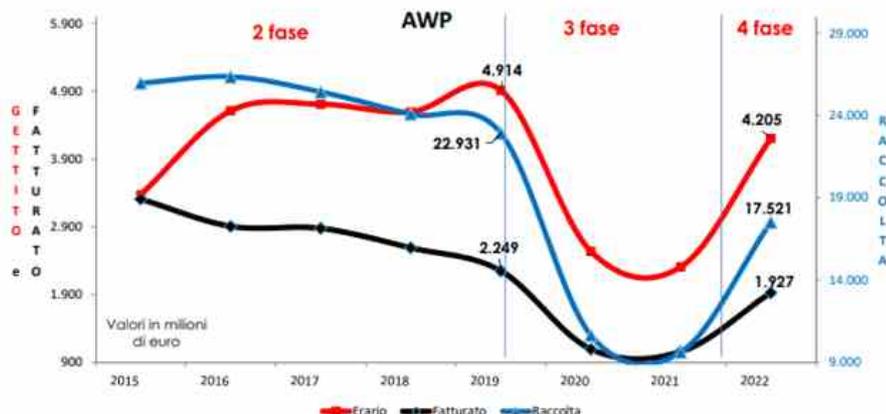
20 Luglio 2023

Isabella Rosciano (Astro): "Riforma del gioco pubblico deve basarsi su informazioni concrete"

Nel 2022 mentre l'intero comparto è quasi tornato sui livelli del 2019, per le AWP e VLT si rileva un mancato gettito di oltre 1 mld (-17,1%).

20 Luglio 2023

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



Archivio Notizie

Seleziona il mese

AWP: Nel 2022, il gettito del PREU è stato pari a 4,2 miliardi di euro, in calo di 709 milioni rispetto al 2019 (-14,4%).

VLT: Nel 2022 il gettito del PREU è stato pari a 1,3 miliardi di euro, in calo di 444 milioni rispetto al 2019 (-24,2%).

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

Valori in milioni di euro

Anno	Raccolta	Vincite	Spesa	Erario	Fatturato
2010	918	829	89	18	71
2011	14.883	13.437	1.446	298	1.148
2012	21.678	19.364	2.314	867	1.447
2013	21.963	19.434	2.529	1.098	1.431
2014	21.348	18.936	2.412	1.067	1.345
2015	22.198	19.534	2.664	1.110	1.554
2016	23.102	20.335	2.767	1.271	1.496
2017	23.517	20.672	2.845	1.373	1.472
2018	24.535	21.516	3.019	1.493	1.525
2019	23.616	20.473	3.143	1.833	1.310
2020	8.173	7.037	1.136	695	442
2021	8.549	7.243	1.306	735	570
2022	16.155	13.669	2.486	1.389	1.097

Elaborazione Ufficio Studi CGIA su dati ADM

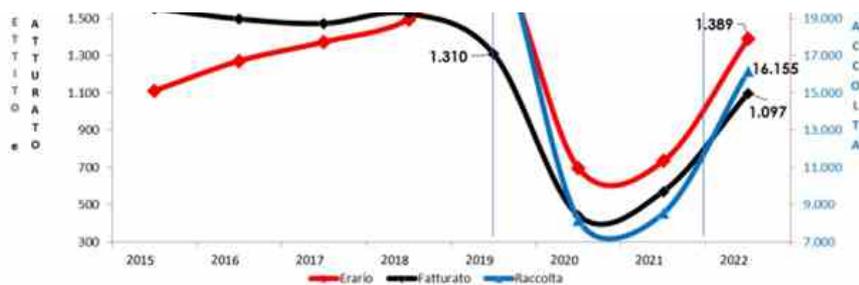
Oltre al PREU pari nel 2022 a 5,6 mld, si vadano ad aggiungere oltre 800 milioni di euro (825 mil €) quale ulteriore contributo del settore AWP/VLT alle casse pubbliche. In totale si raggiunge la cifra di 6,4 miliardi di gettito fiscale. Rispetto al 2019 il gettito del 2022 è nettamente inferiore:

- Il PREU si è contratto del 17% nonostante l'incremento dell'aliquota a causa principalmente della riduzione della raccolta (-27,7%)

- L'ammontare delle altre imposte ridottosi del 15,3% riflette la contrazione dei margini del settore (-15%)

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





I rilevanti **incrementi del gettito del PREU per le AWP**, passato dai 3,2 mld del 2014 ai 4,9 mld del 2019 (+52%), sono dovuti ai progressivi e ripetuti aumenti delle aliquote del PREU. Si pensi, che rispetto al 2014 (aliquota PREU 12,7%) la raccolta del 2022 è calata del 31%, mentre il gettito è incrementato del 30%.

Anche per le **VLT** il rilevante aumento del gettito dal 2015 al 2019, cresciuto del 65% (passato da 1,1 mld del 2015 agli 1,8 del 2019) è dovuto al forte e progressivo **aumento delle aliquote**. Nel periodo considerato si ha una leggera crescita della raccolta, ma la correlazione è decisamente più forte con la crescita delle aliquote. Nel 2022, rispetto al 2015 (aliquota 5%) la raccolta è calata del 27%, mentre il gettito è aumentato del 25%.

Gettito AWP-VLT: a cosa corrisponde?

Importanza del gettito delle AWP e VLT

Gettito AWP e VLT nel 2022	5.594 Milioni di euro
Supera il gettito	
delle Tasse auto pagate dalle famiglie	5.412 Milioni di euro
dell' Addizionale Comunale IRPEF	5.191 Milioni di euro
della cedolare secca sugli affitti	3.429 Milioni di euro
Corrisponde	
al 99,6% delle risorse impiegate per finanziare nel 2024 l'Assegno di inclusione e le connesse misure per favorire l'inclusione dei percettori del beneficio economico	
Se mancasse il gettito dei giochi e si decidesse di rimpiazzarlo con nuove imposte ogni famiglia italiana dovrebbe versare	
213	euro all'anno

Le **aliquote del PREU** ad una prima impressione sembrano essere non particolarmente elevate. Ciò dipende dal fatto che si applicano sulla raccolta (cioè su quanto viene giocato), in realtà se si rapporta il PREU a quanto rimane nel cassetto, dopo che dalla raccolta si detraggono le vincite ci si accorge che l'aliquota di prelievo effettivo sul margine del settore raggiunge cifre elevate: si stima il 68,6% per le AWP e il 55,9% per le VLT.

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

PREU: Aliquote sulla Raccolta e sul Margine

(Le effettive aliquote sul margine)

AWP			VLT		
ANNO	PREU in % su raccolta	PREU in % su margine	ANNO	PREU in % su raccolta	PREU in % su margine
2015	13,00	50,5	2015	5,00	41,7
2016	17,50	51,3	2016	5,50	45,9
2017	18,52	52,1	2017	5,84	48,3
2018	19,09	54,0	2018	6,09	49,5
2019	21,43	58,6	2019	7,76	58,3
2020	23,85	59,9	2020	8,50	61,1
2021	24,00	58,6	2021	8,60	56,3
2022	24,00	58,6	2022	8,60	55,9

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

Si ricorda che la **raccolta del 2022 è inferiore di quella pre-Covid (2019) del 28%** e che anche il margine netto del settore è calato (-15%).

Raccolta sino al 2019 si è mantenuta relativamente stabile (-3,4%); nel 2022 non si sono recuperati i livelli pre-covid (-27,7% sul 2019). Rispetto al 2015 è più bassa di quasi 1/3 (-30,1%).

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

Erario Il peso del fisco è aumentato nel periodo 2019 – 2015. Si ha una riduzione solo nel 2022 rispetto al 2019 a causa della rilevante diminuzione della raccolta. Il fatto che il PREU sia diminuito meno della raccolta è dovuto all’ennesimo inasprimento delle aliquote avvenuto sia nel 2020 che nel 2021.

Margine della filiera nel 2022 si è contratto del 37,8% rispetto al 2015. Solo nel confronto 2022 con il 2019 si rileva una contrazione inferiore alla raccolta grazie alla riduzione del payout.

LA SITUAZIONE AL 2022
(Rispetto al 2019 recupero solo parziale)

AWP	Raccolta	Erario	Margine filiera	VLT	Raccolta	Erario	Margine filiera
2015	25.963	3.375	3.309	2015	22.198	1.110	1.554
2019	22.931	4.914	2.249	2019	23.616	1.833	1.310
2021	9.619	2.309	1.058	2021	8.549	735	570
2022	17.521	4.205	1.927	2022	16.155	1.389	1.097
Differenza 2022/2015	-8.442	+830	-1.382	Differenza 2022/2015	-6.043	+279	-457
	-32,5%	24,6%	-41,8%		-27,2%	+25,2%	-29,4%
Differenza 2022/2019	-5.410	-709	-321	Differenza 2022/2019	-7.461	-444	-213
	-23,6%	-14,4%	-14,3%		-31,6%	-24,2%	-16,3%

AWP e VLT	Raccolta	Erario	Margine filiera
2015	48.161	4.485	4.863
2019	46.547	6.747	3.559
2021	18.168	3.044	1.628
2022	33.677	5.594	3.024
Differenza 2022/2015	-14.484	+1.109	-1.839
	-30,1%	+24,7%	-37,5%
Differenza 2022/2019	-12.870	-1.153	-535
	-27,7%	-17,1%	-15,0%

Valori in milioni di euro

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

giovedì 20 Luglio 2023


AGIMEG
 Agenzia di stampa mercato dei giochi

 Prima Pagina
 Top News

 Tutte le News
 Per categoria

Partners



Home > Dati Giochi > Studio CGIA Mestre-As.Tro: gioco lecito e illecito in Italia, numeri ed evoluzione

Dati Giochi | In Evidenza

Studio CGIA Mestre-As.Tro: gioco lecito e illecito in Italia, numeri ed evoluzione

20 Luglio 2023 11:39



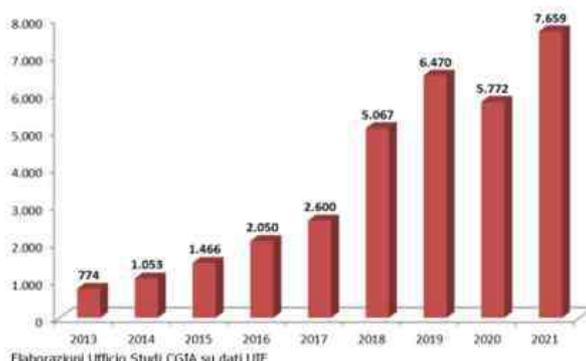
Dopo il calo del 2020 si è assistito ad un forte aumento delle segnalazioni antiriciclaggio nel corso del 2021. In particolare, mentre si è avuto anche per il 2021 una battuta d'arresto in merito alle segnalazioni derivanti dalla rete fisica del gioco (verosimilmente legata alle sospensioni dell'attività causa COVID) sono aumentate del 66,7% quelle da parte degli operatori del gioco online.

E' quanto emerge dallo **Studio condotto dalla**

CGIA di Mestre insieme ad As.Tro, i cui risultati sono stati resi noti oggi a Roma.

Nel corso degli anni è progressivamente aumentata l'incidenza delle segnalazioni provenienti dal comparto del gioco. Nel 2013 rappresentavano 1,2%, nel 2016 sono arrivate al 2%, per superare il 5% a partire dal 2018, nel 2021 sono il 5,5% del totale delle segnalazioni.

Anno	Numero di Segnalazioni Effettuate
2013	774
2014	1.053
2015	1.466
2016	2.050
2017	2.600
2018	5.067
2019	6.470
2020	5.772
2021	7.659
<hr/>	
Var. ass. 2020-2013	+4.998
Var. % 2020/2013	644%
Var. ass. 2020-2019	-698
Var. % 2020/2019	-11%



Sulla quantificazione del **“Gioco Illegale”** non vi sono stime puntuali, tuttavia:

– Nel 2018 la Guardia di Finanza ha stimato come il **volume del gioco illegale ammonti a circa 20**

Ultime notizie

Lollobrigida (dir. Giochi ADM): “Delega Fiscale ci consentirà di sbloccare le gare per gli apparecchi da intrattenimento”

20 Luglio 2023

Scommesse Formula 1, Snai: Verstappen senza rivali anche in Ungheria. La settimana vittoria dell'olandese a 1,35; Alonso e Perez a 10

20 Luglio 2023

Osnato (pres. Comm. Finanze Camera): “Clima sul gioco è cambiato, ma resta il problema delle norme regionali e comunali”

20 Luglio 2023

Cgia Mestre e As.Tro, presentano i risultati dello “Studio sul settore dei giochi in Italia 2022 – Focus su apparecchi con vincita in denaro e online”

20 Luglio 2023

Studio CGIA Mestre-As.Tro: Awp e Vlt sul territorio italiano, numero di apparecchi, locali ed esercizi commerciali

20 Luglio 2023

Scommesse Formula 1: Verstappen vuole calare il settembello in Ungheria. Hamilton, trionfo a 12 su Sisal.it, cerca il successo dopo 33 GP

20 Luglio 2023

Lollobrigida (dir. Giochi ADM): “Sempre disponibili alla divulgazione dei dati sul settore, nessuna segretezza su Awp e Vlt”

20 Luglio 2023

Vavolo (CGIA Mestre): “Filiera del gioco non si è ancora ripresa dalla chiusura forzata durante il periodo pandemico”

20 Luglio 2023

Isabella Rosciano (Astro): “Riforma del gioco pubblico deve basarsi su informazioni concrete”

20 Luglio 2023

Studio CGIA Mestre-As.Tro: leggi regionali e locali, la mappatura in Italia delle diverse norme su luoghi sensibili e distanziometro

20 Luglio 2023

miliardi di euro

– Nel 2022 il direttore di ADM Marcello Minenna ha dichiarato che sulla base delle ultime stime dei sistemi di monitoraggio dell'illegalità il gioco illegale «cuba ormai tra i 10 e i 15 miliardi di euro»

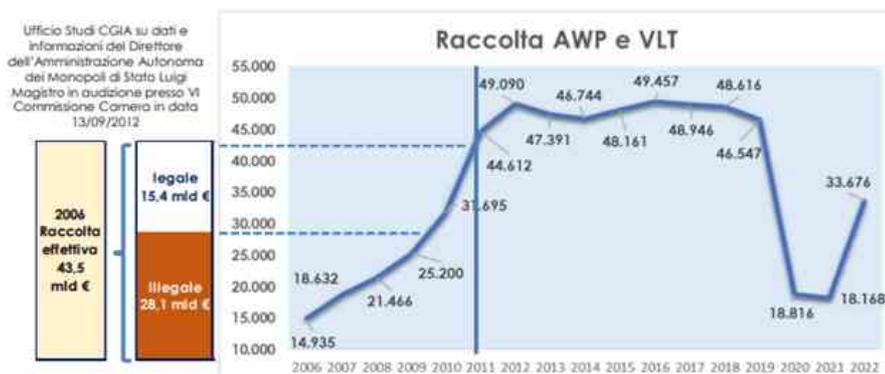
– **scommesse illegali** (l'ADM ha stimato in circa 5.000 gli esercizi, operanti sul territorio dello Stato, che effettuano raccolta di scommesse al di fuori della rete legale; è una vera e propria rete parallela risultando pari a circa 14.000 gli esercizi che invece versano le imposte dovute); (Fonte Corte dei Conti Relazione sul rendiconto generale dello Stato 2016)

– **offerta di gioco illegale** di diversa tipologia attraverso internet (mediamente ogni anno venivano inibiti circa 600 siti illegali, mentre si registrano oltre 650 milioni di tentativi di accesso). Nel 2020 e nel 2021 i valori sono crollati rispettivamente a 297 e a 197 siti inibiti e a 64 e a 0,26 milioni i tentativi di accesso in quanto la modalità di offerta dei contenuti illegali si è spostata utilizzando i social network

– messa a disposizione di **apparecchi con vincite in denaro illecite** (nel 2017 la Guardia di Finanza ne ha sequestrato 2.555); (Fonte Corte dei Conti Relazione sul rendiconto generale dello Stato 2017)

– **Scommesse clandestine via web** (Sono passate da 1,8 mld nel 2015 a 4,5 mld nel 2019)

Archivio Notizie



Nel 2006 a fronte di una raccolta effettiva di 43,5 miliardi di euro, la quota legale era solo il 35%, mentre la parte illegale ammontava a 28,1 miliardi di euro. Considerato che nel 2011 la raccolta è stata pari a 44,6 mld di euro e che l'anno successivo si è arrivati a circa 49 miliardi si ritiene che sia avvenuta una importante operazione di emersione.

Questo è stato possibile grazie a un proficuo percorso condotto dall'Amministrazione Finanziaria, che (in particolar modo nel periodo 2009 – 2012) ha agito sia introducendo nuove forme di gioco (nel 2009 sono state introdotte le VLT), sia prevedendo elevati standard di qualità funzionali soprattutto ad assicurare la trasparenza e il controllo del gioco lecito (introduzione delle AWP2 dotate di un efficace sistema in grado di contrastare maggiormente le alterazioni).

Le possibilità di ricevere un controllo sono molto elevate se si considera che in media vengono effettuati oltre **35.000 controlli annui**. In particolare per gli esercizi con AWP la probabilità di essere sottoposti a un controllo supera il 40% (stima su dati 2018 – 2019).

La Corte dei Conti sottolinea che il tasso di presidio dei giochi fisici (Apparecchi e scommesse) è di 1/5 più elevato rispetto a quello relativo alla totalità dei giochi (Relazione sul rendiconto generale dello Stato 2021) Nel 2020 e nel 2021 si è avuto un rilevante crollo delle verifiche a causa del lungo periodo di sospensione delle attività che ha colpito il settore per l'emergenza sanitaria. Nel 2021 l'Indice di presidio del territorio (rapporto tra controlli e numero esercizi dell'intero comparto gioco) è stato pari

giovedì 20 Luglio 2023

**AGIMEG**
Agenzia di stampa mercato dei giochiPrima Pagina
Top NewsTutte le News
Per categoria

Partners



Home > Dati Giochi > Studio CGIA Mestre-As.Tro: leggi regionali e locali, la mappatura in Italia delle...

Dati Giochi Focus Slot e VLT

Studio CGIA Mestre-As.Tro: leggi regionali e locali, la mappatura in Italia delle diverse norme su luoghi sensibili e distanziometro

20 Luglio 2023 11:42



E' stato presentato oggi a Roma lo **Studio di CGIA Mestre e As.Tro** sul gioco pubblico in Italia. Il report ha sottolineato come negli ultimi anni si sia assistito a un proliferare di **leggi regionali** e **delibere degli enti locali** che sono andate nella direzione di contenere il settore del gioco lecito imponendo disposizioni di carattere restrittivo:

1. a) consentendo l'attività del Gioco lecito solo se si rispettano determinate **distanze da luoghi**

sensibili

2. b) **disciplinando gli orari** di apertura e di accensione delle macchinette

Il **Decreto "Balduzzi"** prevedeva una progressiva **pianificazione territoriale** delle attività del gioco lecito in modo che fossero stabilite distanze minime da **luoghi sensibili** (istituti di istruzione primaria e secondaria, strutture sanitarie ed ospedaliere, luoghi di culto, centri socio-ricreativi e sportivi).

In assenza di una norma che definisse un insieme di regole valide per tutto il territorio nazionale, si è progressivamente affermata una **regolamentazione frammentata e spesso disomogenea**.

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

La **distanza minima** prevista dai luoghi sensibili è di solito stabilita in **500 mt**, tuttavia alcune regioni hanno previsto una distanza inferiore. Inoltre la lista dei luoghi sensibili, rispetto a quelli specificatamente previsti dal DL "Balduzzi, si è notevolmente arricchita.

Ultime notizie

Lollobrigida (dir. Giochi ADM): "Delega Fiscale ci consentirà di sbloccare le gare per gli apparecchi da intrattenimento"

20 Luglio 2023

Scommesse Formula 1, Snai: Verstappen senza rivali anche in Ungheria. La settimana vittoria dell'olandese a 1,35; Alonso e Perez a 10

20 Luglio 2023

Osnato (pres. Comm. Finanze Camera): "Clima sul gioco è cambiato, ma resta il problema delle norme regionali e comunali"

20 Luglio 2023

Cgia Mestre e As.Tro, presentano i risultati dello "Studio sul settore dei giochi in Italia 2022 - Focus su apparecchi con vincita in denaro e online"

20 Luglio 2023

Studio CGIA Mestre-As.Tro: Awp e Vlt sul territorio italiano, numero di apparecchi, locali ed esercizi commerciali

20 Luglio 2023

Scommesse Formula 1: Verstappen vuole calare il settembello in Ungheria. Hamilton, trionfo a 12 su Sisal.it, cerca il successo dopo 33 GP

20 Luglio 2023

Lollobrigida (dir. Giochi ADM): "Sempre disponibili alla divulgazione dei dati sul settore, nessuna segretezza su Awp e Vlt"

20 Luglio 2023

Vavolo (CGIA Mestre): "Filiera del gioco non si è ancora ripresa dalla chiusura forzata durante il periodo pandemico"

20 Luglio 2023

Isabella Rosciano (Astro): "Riforma del gioco pubblico deve basarsi su informazioni concrete"

20 Luglio 2023

Studio CGIA Mestre-As.Tro: leggi regionali e locali, la mappatura in Italia delle diverse norme su luoghi sensibili e distanziometro

20 Luglio 2023

Luoghi sensibili «Decreto Balduzzi»

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



Archivio Notizie

Ulteriori luoghi sensibili introdotti con leggi regionali

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

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

Mappatura delle leggi regionali sul gioco

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

Molte Regioni prevedono che il **distanziometro** si applichi anche alle **attività già esistenti** alla data della sua introduzione. Negli ultimi tempi, forse anche in attesa di un **riordino** condiviso del settore, si è assistito a un ripensamento e si sono succedute **modifiche alle leggi regionali** tese a differire l'entrata in vigore del distanziometro con effetto espulsivo o addirittura ad eliminare detto effetto retroattivo. Attualmente sono 10 le Regioni che non prevedono l'**effetto retroattivo del distanziometro**.

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

Regione	Luoghi sensibili ulteriori (1)	Distanziamento	Effetto retroattivo del distanziamento	
			SI/NO	Decorrenza per attività esistenti
Lazio (5)		250 mt	NO	
Liguria		300 mt	NO	L'Effetto retroattivo è stato sospeso da LR 2/2018
Lombardia	1) Asili nido d'infanzia	500 mt	SI	Ala data di scadenza delle concessioni: quindi 31/12/2024
Marche (6)	1) Istituti universitari 2) Istituti di credito e sportelli bancomat 3) Uffici postali 4) Esercizi di compravendita di oggetti preziosi ed oro usati	300 mt (nei comuni sino 5.000 abitanti) e 500 (oltre 5.000)	SI	31/07/2023
Molise	1) Esercizi di compravendita di oggetti preziosi ed oro 2) Stazioni ferroviarie o terminali bus	500 mt	SI	Ala data di scadenza delle concessioni: quindi 31/12/2024
Piemonte (7)	1) Università; 2) Istituti di credito, sportelli ATM e servizi di trasferimento denaro; 3) Esercizi di compravendita di oggetti preziosi ed oro usati e altre attività creditizie.	300 mt (nei comuni sino 5.000 abitanti) e 400 (oltre 5.000)	NO	

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

Ib/AGIMEG

Share       

Potrebbero interessarti - Altre News



Scommesse Formula 1, Snai: Verstappen senza rivali anche in Ungheria. La settimana vittoria dell'olandese a 1,35; Alonso e Perez a 10



Cgia Mestre e As.Tro, presentano i risultati dello "Studio sul settore dei giochi in Italia 2022 - Focus su apparecchi con vincita in denaro..."



Studio CGIA Mestre-As.Tro: Awp e Vlt sul territorio italiano, numero di apparecchi, locali ed esercizi commerciali

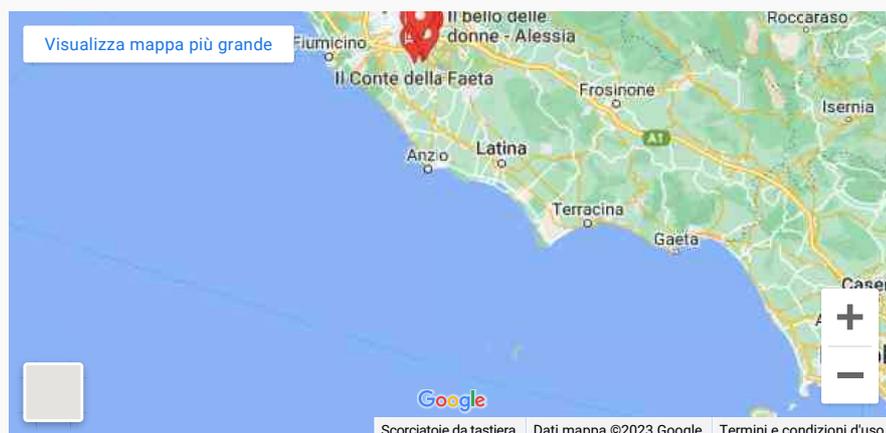
Cgia, contrazione delle slot, gettito record per il gioco online

2023-07-20, Ansa

Un settore in lenta ripresa dopo la crisi pandemica, ma ancora alle prese con il calo dei posti di lavoro, più di 3 mila persi tra il 2021 e il 2022. Ancora in crescita, invece, il gioco online con un gettito record stimato di 909 milioni di euro per il 2022. È il quadro che emerge dal "Percorso di Studio sul settore dei giochi...

[read full story](#)

"Percorso di Studio sul settore dei giochi in Italia"



Conflavoro Pmi, 'il Pnrr sostenga le imprese sull'energia'

ANSA 2023-07-19, 16:23

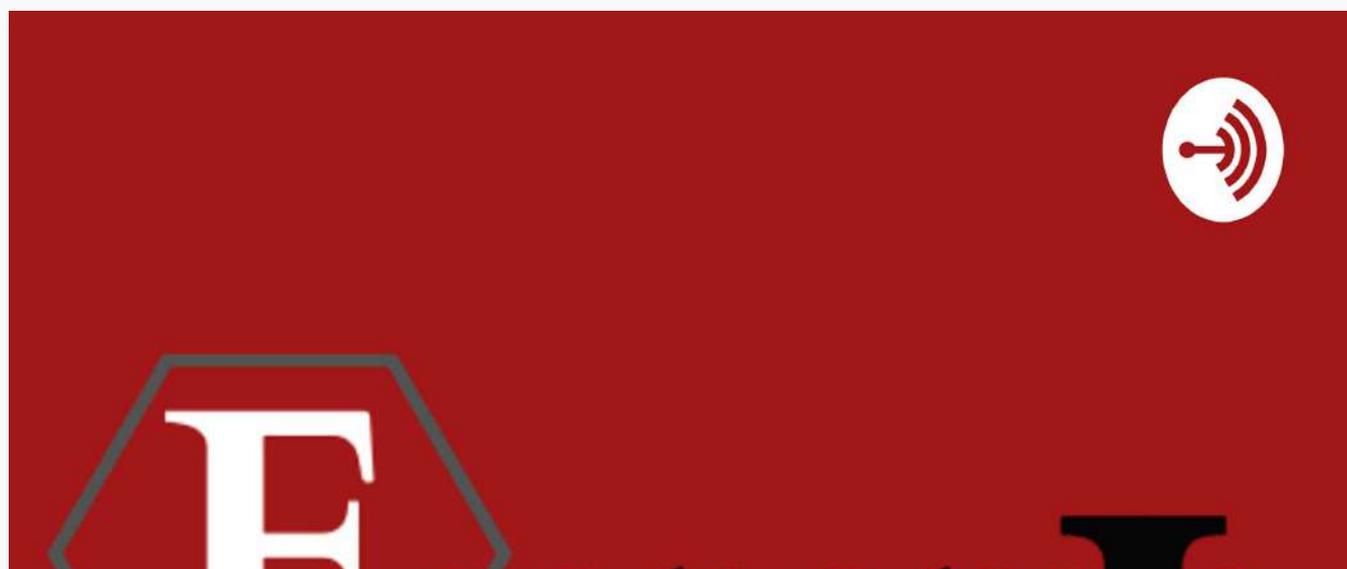
Pwc, mercato immobiliare da 1,96 miliardi in Italia nel semestre

ANSA 2023-07-20, 12:26

Inps, con temperature oltre i 35 gradi si può chiedere cig (2)

ANSA 2023-07-18, 17:52

Podcasts



Guadagnare con internet e trading

Notizie, guide su come Guadagnare su internet e con il trading online

[Home](#)

Studio CGIA Mestre-As.Tro: Awp e Vlt sul territorio italiano, numero di apparecchi, locali ed esercizi commerciali

Il biennio 2020-2021 è stato drammatico per il settore: il comparto del **gioco lecito** tramite apparecchi con vincita in denaro ha subito il più lungo periodo di sospensione attività a causa dell'emergenza COVID: 166 giorni nel 2020 e da 151 a 178 nel 2021 a seconda delle Regioni. E' quanto riferisce lo Studio condotto da **CGIA Mestre e As.Tro** presentato stamattina a Roma.

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

Il 2022 è l'anno di ritorno alla normalità, in cui gli operatori del settore hanno potuto svolgere la propria attività senza soffrire periodi di sospensione legati all'emergenza sanitaria. Sorge spontanea la domanda se il settore sia tornato ai medesimi livelli del 2019, oppure se abbia perso quote di mercato a causa, non solo delle novità introdotte, ma anche del lungo periodo di chiusura che potrebbe aver comportato uno spostamento della clientela.

Il 2020 sarebbe stato comunque un anno difficile per il settore (a prescindere dal COVID), in quanto sono state introdotte delle **novità destinate ad impattare negativamente sulla raccolta e a comprimere i margini del settore**. La riduzione del payout, l'introduzione della tessera sanitaria insieme all'aumento della tassa sulle vincite scoraggiano il giocatore e quindi deprimono la raccolta. Contemporaneamente l'aumento del PREU riduce i margini per il settore.

Nel periodo 2015/2022 si è avuto una riduzione di quasi il 37% degli esercizi in cui si trovano le AWP, che a loro volta si sono ridotte di oltre il 38%. Entrambe le variabili sono state contrassegnate nel periodo in oggetto da una tendenziale discesa che ha avuto il suo apice nel biennio 2017-2018 in corrispondenza alla fissazione per legge di un tetto massimo di 265 mila apparecchi. Ulteriore periodo critico quello legato all'emergenza sanitaria 2020/2021. **Nel 2022, primo anno di ritorno alla «normalità»** si registrano – rispetto al 2019 – 5.810 esercizi in meno per il comparto e una perdita di quasi 7.000 AWP.

Nel 2022 vi sono 4.452 sale per l'esercizio del gioco lecito in cui vi sono 54.699 VLT. Nel periodo 2015 – 2019 il loro numero non sembra aver subito particolari variazioni, pur oscillando da un anno all'altro. Tuttavia a partire dal 2019 si assiste a un costante calo sia degli apparecchi che delle sale da gioco. Nel 2022, rispetto al periodo pre-Covid si registra una perdita di 466 esercizi (-9,5%) e oltre 3.200 VLT (-5,6%).

Nel 2022, rispetto al 2019 si registra un **calo delle AWP presenti negli esercizi «generalisti»**. Nel 2022, rispetto al biennio 2020 e 2021 è calato il numero delle AWP in magazzino, ma il loro numero è significativamente superiore a quello del 2019, segno che la situazione è migliorata, ma le criticità non sono state tutte superate.

Nel periodo 2015/2022 si è avuto una **riduzione di quasi il 37% (-36,8%) di esercizi in cui si trovano le AWP**, corrispondente a 30.645 esercizi in meno per il comparto. Tale contrazione, nel periodo ante COVID è coerente con la riduzione disposta per legge del numero di apparecchi nel periodo 2017 – 2018; Mentre il successivo ulteriore calo tra il 2019 e il 2022 si ritiene sintomatico dell'emergenza COVID: si sono «persi» circa 5.810 esercizi (-9,9% rispetto al 2019).

Nel 2022 rispetto al 2015 si hanno **quasi 162.000 (161.968) AWP in meno**. Tale riduzione del 38,7% ha avuto il proprio apice nel biennio 2017 – 2018 in corrispondenza alla riduzione disposta per legge del numero di apparecchi (-30%); tuttavia è continuata anche negli anni successivi. Il cambiamento della tendenza nel 2022 non è tanto legato ad una maggiore diffusione del **Gioco Lecito** (visto il calo degli esercizi), ma si suppone alla rimessa in esercizio degli apparecchi inutilizzati per rispettare le prescrizioni sanitarie anti-Covid; si sottolinea, rispetto al 2019, il minor utilizzo di quasi 7.000 apparecchi.

Nel 2022 gli esercizi con VLT sono 4.452. Nel arco temporale rappresentato in tabella, si nota un primo periodo, sino al 2018 in cui la loro numerosità è in crescita, successivamente si verifica una tendenziale discesa. Nel 2022, rispetto al pre-Covid (2019) vi sono 466 esercizi in meno corrispondenti a una riduzione di quasi il 10% (-9,5%).

Nel 2022 vi sono 54.699 VLT. Nel corso degli anni non sembrano esservi significative variazioni, il loro numero pare essere abbastanza stabile. Tuttavia, si osserva come a partire dal 2019 gli apparecchi siano in costante calo. Nel 2022, rispetto al periodo pre- Covid si hanno oltre 3.200 VLT in meno (-5,6%).

Notizie a Confronto

Comunicati Stampa

Social News

Info Data

informazione.it

Notizie a Confronto

Prima pagina

Ultime notizie

Interno

Esteri

Economia

Scienza...

Spettacolo...

Salute

Sport

Notizie locali



Gioco pubblico, Studio CGIA Mestre-Astro: nel 2022 ritorno alla normalità dopo la pandemia. Tutti i numeri su Awp e Slot



20/07/2023 CULTURA E SPETTACOLO

[Tutti gli articoli](#) | [Condividi](#) | [Avvisami](#) | [Mia Informazione](#)

Gioco pubblico, Studio CGIA Mestre-Astro: nel 2022 ritorno alla normalità dopo la pandemia. Tutti i numeri su Awp e Slot E' stato presentato oggi a Roma lo Studio di CGIA Mestre e Astro sul settore dei giochi in Italia, con particolare attenzione agli apparecchi con vincita in denaro. I numeri fotografano il 2022 come "anno del ritorno alla normalità" per l'industria del gioco in Italia, dopo le pesanti chiusure dovute alla pandemia da Covid-19 dei due anni precedenti. *(Sardegna Reporter)*

Segui informazione.it su

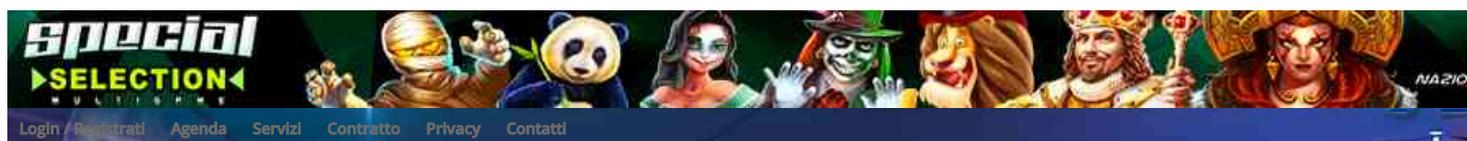


informazione.it sul tuo sito

informazione.it widget

Desideri pubblicare le notizie presenti su [informazione.it](#) sul tuo sito? Sei libero di farlo. [Scopri come...](#)

giovedì, 20 Luglio 2023



JAMMA.it

IL PRIMO QUOTIDIANO DEL GIOCO PUBBLICO



[Home](#)
[APPARECCHI](#)
[SCOMMESSE](#)
[GIOCHI ONLINE](#)
[ALTRI GIOCHI](#)
[MAGAZINE](#)
[MERCATINO](#)
[EVENTI](#)
[VIDEO](#)
[STATISTICHE](#)

Home > Apparecchi intrattenimento > CGIA Mestre: analisi del gioco pubblico con gli apparecchi automatici



CGIA Mestre: analisi del gioco pubblico con gli apparecchi automatici

20 Luglio 2023 - 11:23

La GCIA di Mestre, su commissione dell'associazione AS.TRO, ha pubblicato l'analisi annuale del settore dei giochi. In questa analisi viene proposto un percorso articolato che inizia dalla presentazione dei dati ufficiali, per arrivare alla stima, con diverse metodologie, del numero degli addetti dell'intero comparto. Partendo da informazioni di fonte camerale per le realtà con attività prevalente quella identificata dal codice ATECO nr 92 «Attività riguardanti le lotterie, le scommesse, le case da gioco», l'analisi è focalizzata sulle attività che hanno dichiarato come loro attività prevalente quella identificata dal codice ATECO nr 92.00.02 «Gestione di **apparecchi che consentono vincite in denaro** funzionanti a moneta o a gettone».

Risulta evidente che questo è il settore tipico, ma con altrettanta evidenza risulta subito chiaro che il comparto del Gioco Lecito tramite

SEGUI JAMMA SUI SOCIAL

f 11,298 Fans LIKE

🐦 1,549 Followers FOLLOW

▶ 273 Subscribers SUBSCRIBE



starcasinò

AWP e VLT ha dimensioni maggiori poiché molte aziende del settore hanno codici attività diversi e quindi sfuggono alla rilevazione, inoltre non vengono colte le imprese dell'indotto (costruttori, riparatori, importatori etc), come pure non assume rilievo il peso del settore assimilato, cioè coloro che svolgono altre attività, ma nei cui locali vi sono le Slot (che assicurano proventi).

Gli **occupati sostenuti dal sistema AWP-VLT** a fine 2022 sono circa 45 mila, il comparto è costituito da oltre 53 mila imprese (non sono compresi gli occupati dei concessionari).

Nello studio si legge il Gioco Legale tramite AWP e VLT, risponde a regole precise, è fortemente controllato, assicura determinate percentuali di vincite, è fonte preziosa di gettito per l'Erario e di occupazione per migliaia di lavoratori, si contrappone al gioco illegale.

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

Negli anni 2020 – 2021, la raccolta si è pesantemente contratta, arrivando (nel 2021 rispetto al 2019) a un calo di oltre 28,3 miliardi (-61%), rilevanti i danni per le casse dello Stato che ha perso 3,5 miliardi nel 2020 e ulteriori 3,7 nel 2021. Grave l'impatto per le aziende del settore che hanno subito un dimezzamento del fatturato per due anni di fila (-56,8% nel 2020 e -54% nel 2021).

Il 2022 è quindi un anno molto importante, in cui gli operatori del settore hanno potuto svolgere la propria attività senza soffrire periodi di sospensione legati all'emergenza sanitaria. L'analisi dei parametri del comparto è quindi significativa per comprendere se il settore ha recuperato i livelli pre-pandemia, oppure soffre – rispetto al 2019 – una contrazione a causa delle numerose novità entrate in vigore proprio nel terribile biennio.

A partire dal 2020 sono state introdotte alcune novità destinate ad impattare negativamente sulla raccolta: introduzione della tessera sanitaria per accedere alle VLT, la riduzione delle soglie del payout e l'aumento della tassa sulle vincite. Inoltre, nel 2020 e nel 2021 si è assistito rispettivamente al 6° e 7° incremento annuo consecutivo delle aliquote del PREU.

ARTICOLI DEL GIORNO Tutti

SuperEnalotto bacia Tricarico (MT) con un "5+1" da oltre 590mila euro



19 Luglio 2023 - 09:37

In palio per il concorso di giovedì 20 luglio un Jackpot da 28.300.000,00 euro

[Continua a leggere](#)

Million Day e numeri Extra di mercoledì 19 luglio 2023



19 Luglio 2023 - 20:57

Ultima estrazione MillionDay e numeri Extra: le combinazioni vincenti di oggi

[Continua a leggere](#)

SuperEnalotto bacia Monterotondo (RM) con un "5" da oltre 191mila euro



14 Luglio 2023 - 12:17

In palio per il concorso di venerdì 14 luglio un Jackpot da 25.800.000,00 euro

[Continua a leggere](#)

La European Esports Federation entra nella Esports Integrity Commission



18 Luglio 2023 - 09:53

La European Esports Federation (EEF) è diventata membro della Esports Integrity Commission (ESIC). EEF garantisce che seguirà...

[Continua a leggere](#)

SWG-IGT, "Giocare da grandi": segui la diretta dell'evento di presentazione del quarto rapporto di ricerca sul

Nel 2022, rispetto al 2019 vi sono quasi 6.000 (-5.810) esercizi in meno nei quali si possono trovare le AWP, che a loro volta sono calate di circa 13 mila unità (6.949 non sono più in esercizio, mentre altre 6.113 sono andate ad incrementare le 18.305 presenti nei magazzini nel 2019).

Le sale da gioco in cui si trovano le VLT dal 2019 sono in costante calo: nel 2022 ve ne sono 466 in meno (-9,5%), e si registra un calo di oltre 3.200 VLT (-5,6%).

Nel 2022, rispetto al 2019 la raccolta è calata di quasi il 28% (-12,8 miliardi) passando da 46,5 a 33,6 miliardi di euro, le vincite del 31% (-11,1 miliardi di euro) coerentemente alla riduzione del payout.

Dal punto di vista fiscale, il comparto fornisce un contributo ancora importante per l'erario, sebbene in flessione rispetto al pre-Covid. Il gettito del PREU (derivante dalle AWP e dalle VLT) nel 2022 è stato pari a quasi 5,6 miliardi di euro (49,9% del gettito dell'intero settore del gioco lecito. A questo ammontare vanno aggiunte tutte le altre imposte, contributi, tributi che le aziende della filiera AWP/VLT versano, si tratta di almeno ulteriori 800 milioni di euro; di conseguenza, il contributo fiscale complessivo del comparto arriva a superare i 6,4 miliardi di euro. Rispetto al 2019 tuttavia si registra una flessione: il PREU si è contratto del 17% (nonostante l'incremento dell'aliquota risente principalmente della riduzione della raccolta) l'ammontare delle altre imposte si è ridotto del 15,3% a causa della rilevante contrazione dei margini del comparto.

Il fatturato (raccolta al netto delle vincite e del PREU) realizzato nel 2022 dal comparto è stato pari a 3 miliardi, in calo di oltre 500 milioni di euro rispetto al pre-Covid (-15%), tale contrazione riflette il forte calo della raccolta e l'ennesimo inasprimento del PREU; il crollo è mitigato solo dalla riduzione del payout che tuttavia è tra i fattori che concorre a deprimere la raccolta.

La progressiva riduzione dei margini del settore che si è succeduta dal 2018 ha concorso a ridurre il numero degli occupati sostenibili dalla filiera del Gioco Lecito tramite AWP/VLT; osservando la ricostruzione della serie storica esposta nello studio, si può vedere come nel 2022, rispetto al 2018 si siano persi oltre 11 mila addetti. Inoltre nel 2022, rispetto al 2019 (anno pre-pandemia) si stima un calo di 6.500 occupati (- 12,6%).

Infine, allargando lo sguardo all'intero settore del Gioco Lecito si

gioco



19 Luglio 2023 - 18:33

L'incontro "Giocare da grandi. Le rilevazioni dell'Osservatorio sul gioco pubblico 2020-2023", organizzato da Formiche in collaborazione con...

[Continua a leggere](#)



osserva come il comparto delle AWP/VLT sembri andare in controtendenza:

La raccolta dell'intero settore (al netto di quella delle AWP/VLT) è stata costantemente in crescita anche durante la pandemia (grazie al Gioco online);

Le vincite del comparto AWP/VLT, dopo ripetuti ritocchi al payout sono più basse di quasi 1/3 rispetto al 2011, mentre quelle dei rimanenti comparti (complessivamente considerati) sono aumentate di oltre 3,5 volte;

Solo sul versante del prelievo il comparto delle AWP/VLT ha corso di più: nel periodo 2011 – 2022 si è avuto un incremento del 43% a fronte di una crescita dell'intero comparto del 19%;

In termini di incidenza delle varie componenti sulla raccolta, si osserva che il peso delle vincite sulla raccolta delle AWP/VLT è decisamente calato (dal 80% del 2011 al 74% del 2022), mentre ha avuto un andamento inverso quello dei rimanenti comparti (dal 74% del 2011 al 89% del 2022). È aumentato il peso della tassazione sulla raccolta delle AWP/VLT (dal 9% del 2011 al 17% del 2022), mentre è diminuita l'incidenza dell'erario sulla raccolta dei rimanenti comparti del gioco lecito (dal 13% del 2011 al 5% del 2022).



Articolo precedente

Codere rafforza la propria strategia commerciale con l'ingresso di Sonia Carabante

[Articoli correlati](#) Altri di Redazione



Codere rafforza la propria strategia commerciale con l'ingresso di Sonia Carabante



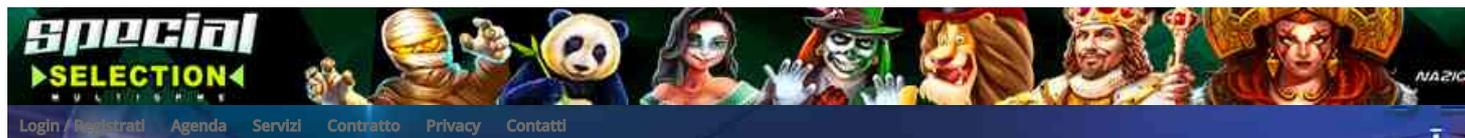
Trento, incontro ADM-GdF: sinergie operative anche per contrasto violazioni nel settore giochi



"Giocare da grandi": il rapporto con l'innovazione, gli investimenti e i desideri



giovedì, 20 Luglio 2023


[Login / Registrati](#) [Agenda](#) [Servizi](#) [Contratto](#) [Privacy](#) [Contatti](#)


JAMMA.it

IL PRIMO QUOTIDIANO DEL GIOCO PUBBLICO


[Home](#) [APPARECCHI](#) [SCOMMESSE](#) [GIOCHI ONLINE](#) [ALTRI GIOCHI](#) [MAGAZINE](#) [MERCATINO](#) [EVENTI](#) [VIDEO](#) [STATISTICHE](#)
[Home](#) > [Apparecchi intrattenimento](#) > [Studio sul settore dei giochi in Italia: nell'anno del ritorno alla piena...](#)


Studio sul settore dei giochi in Italia: nell'anno del ritorno alla piena operatività il comparto degli apparecchi registra ancora una perdita di posti di lavoro (2.328 unità) e un taglio di 1.314 aziende

20 Luglio 2023 - 12:46

La crescita del gioco online innescata dall'emergenza sanitaria e dal lockdown premia l'erario: per il 2022 stimato un gettito record di 909 milioni

Un settore in lenta ripresa dopo la crisi pandemica, ma ancora alle prese con il calo dei posti di lavoro, più di 3 mila persi tra il 2021 e il 2022. È il quadro che emerge dal **"Percorso di Studio sul settore dei giochi in Italia"** condotto dalla **CGIA Mestre**, presentato oggi a Roma in collaborazione con l'associazione **As.tro**. L'indagine, focalizzata in particolare sugli apparecchi da gioco (le cosiddette AWP e le videolottery), parte dalla stima del numero di addetti del comparto, realizzata sulla base di informazioni fornite dagli archivi camerati e dalla banca dati del Ries, il registro degli operatori di gioco dell'Agenzia Dogane e Monopoli, al quale i soggetti che operano nel

SEGUI JAMMA SUI SOCIAL

 11,298 Fans [LIKE](#)

 1,549 Followers [FOLLOW](#)

 273 Subscribers [SUBSCRIBE](#)


settore degli apparecchi sono tenuti a registrarsi. Lo studio evidenzia una contrazione di **2.328 unità** tra gli addetti al settore a fine 2022 (da 47.336 a 45.008), il 5% in meno rispetto al 2021, con **1.314 aziende che fuoriescono dalla filiera del gioco lecito tramite AWP/VLT** nel giro di un anno (da 54.429 a 53.115). Un dato che risente ancora del biennio 2020-2021, definito "drammatico" dalla CGIA. Il settore dei giochi, infatti, «è stato quello che ha subito il più lungo periodo di sospensione dell'attività a causa dell'emergenza sanitaria».

LE CAUSE DELLA CRISI – Il 2022 è stato l'anno di ritorno alla piena operatività; nonostante questo, gli operatori del settore hanno dovuto fare i conti con le conseguenze della pandemia e con le **novità normative** entrate in vigore nel biennio precedente: tra queste, l'introduzione della tessera sanitaria per l'uso delle vlt, la riduzione del payout, l'aumento della tassa sulle vincite. A partire dal 2021, inoltre, è scattato l'ultimo aumento delle aliquote del PREU. Dal report emerge quindi che rispetto al 2019 sono stati registrati quasi **6.000 esercizi in meno** nei quali si possono trovare le AWP, che a loro volta sono calate di circa 13 mila unità. Anche le **sale da gioco** specializzate in cui si trovano le VLT dal 2019 sono in discesa: nel 2022 ve ne sono **466 in meno (-9,5%)**, e si registra un calo di oltre 3.200 VLT (-5,6%). Dal 2019 al 2022 la **raccolta** è calata di quasi il **28%** (-12,9 miliardi) passando da 46,5 a 33,6 miliardi di euro, mentre le **vincite** hanno subito un taglio del 31% (-11,1 miliardi di euro) coerentemente alla riduzione del payout.

IL CONTRIBUTO FISCALE – Dal punto di vista fiscale, il comparto degli apparecchi continua comunque a fornire un importante contributo per l'erario, sebbene in flessione rispetto al periodo pre-Covid. Nel **2022** gettito del **PREU** (derivante dalle AWP e dalle VLT) è stato di **5,6 miliardi** di euro (pari al 50% del gettito dell'intero settore del gioco lecito). A questi vanno aggiunte le altre imposte, contributi, tributi dovuti dalla filiera AWP/VLT: si tratta di **ulteriori 800 milioni** di euro, per un contributo fiscale complessivo di **6,4 miliardi di euro**: un gettito superiore a quello delle tasse per l'auto pagate dalle famiglie (5,4 miliardi), dell'addizionale comunale Irpef (5,1 miliardi) e della cedolare secca sugli affitti (3,4 miliardi). Rispetto al 2019, tuttavia, si registra una flessione: il PREU si è contratto del **17%** (nonostante l'incremento dell'aliquota risente principalmente della riduzione della raccolta), mentre l'ammontare delle altre imposte si è ridotto del 15,3% a causa contrazione dei margini del comparto.

PIU' DI 4MILA LAVORATORI PER IL GIOCO ONLINE – Riguardo il **gioco online**, i concessionari autorizzati a operare nel settore sono 83

ARTICOLI DEL GIORNO

Tutti

Taranto, rapinò con un complice una sala slot in centro: arrestato 43enne



14 Luglio 2023 - 11:16

Il personale della Polizia di Stato di Taranto ha eseguito un'ordinanza di custodia cautelare agli arresti domiciliari...

[Continua a leggere](#)

Senigallia (AN), Romano (PD): "Modifiche al regolamento sul gioco d'azzardo, esito negativo in Commissione"



19 Luglio 2023 - 15:50

"L'approfondimento in Commissione sulla proposta di modifica del regolamento sul gioco d'azzardo proposta dal consigliere Liverani (Fdl)...

[Continua a leggere](#)

Influencer e rispetto delle previsioni del Testo unico: AGCOM approva l'avvio della consultazione pubblica



17 Luglio 2023 - 17:44

Il Consiglio dell'AGCOM (Autorità per le Garanzie nelle Comunicazioni) ha deciso all'unanimità, nella riunione del 13 luglio,...

[Continua a leggere](#)

IWG lancia eInstant, il jackpot progressivo multi-stato



18 Luglio 2023 - 09:44

Mega Money Jackpots ora live con Pennsylvania e Virginia Lotteries Instant Win Gaming (IWG), fornitore leader di giochi eInstant...

[Continua a leggere](#)

di cui 53 italiani e 30 esteri. Per il segmento lavorano circa **4.395 addetti**. I risultati economici di queste imprese derivano da diverse attività connesse con il gioco lecito sia fisico che a distanza; l'esercizio e la raccolta del gioco online è quindi solo una delle attività svolte da queste imprese. La stima è che i soli proventi online dei 53 concessionari italiani rappresentino un ammontare di risorse in grado di sostenere almeno **1.600-1700 lavoratori**. Nel corso degli anni, sottolinea il report, è cresciuto in maniera rilevante il **gettito per l'erario**. Dal 2015 al 2020 **il dato è triplicato** (da 212 milioni a 634 milioni di euro), mentre nel 2021 è passato a 887 milioni di euro. Nel 2022, inoltre, si stima che il totale abbia raggiunto un ammontare di almeno **909 milioni** di euro. A crescere è anche il **tasso di incidenza della spesa** online sulla spesa totale del gioco lecito. Tale peso è passato dal 9,5% del 2019 al 20,6% del 2020 e al **24%** del 2021 (dagli 1,8 miliardi del 2019 ai 3,7 miliardi del 2021). Dietro questi aumenti «vi è sia la crescita del gioco online, ma anche la contrazione che il gioco fisico ha dovuto sopportare a causa dei lunghi periodi di sospensione dell'attività». Non stupisce quindi che nel 2022 – primo anno di ritorno alla normalità – si sia registrata una riduzione rispetto al biennio pandemico. L'**incidenza** del gioco a distanza si è quindi assestata al **19,2%** nel **2022**, più del doppio del livello pre-pandemia.

CONTRASTO ALL'ILLEGALITÀ E NORME LOCALI – Lo studio si sofferma infine anche sulla differenza tra gioco legale – che risponde a regole precise, assicura determinate percentuali di vincite ed è una risorsa preziosa per l'erario – e quello **illegale**, che sfugge a qualsiasi forma di tassazione e non ha regole che tutelino i giocatori. Sulla quantificazione di quest'ultimo non vi sono dati puntuali; nel 2022, tuttavia, l'Agenzia Dogane e Monopoli ha dichiarato che sulla base delle ultime stime il gioco illegale vale «tra gli **10 e i 15 miliardi di euro**». Altro nodo per il settore rimane legato alle **leggi regionali** e delibere degli enti locali che negli ultimi anni hanno puntato a contenere il comparto del gioco lecito con disposizioni come il **"distanziometro"** e i **limiti orari**. Le diverse norme locali hanno disciplinato la materia con un diverso grado di severità, in alcuni casi con una forte riduzione delle attività sul territorio.

"Giocare da grandi", Grassi (SWG): "Gli italiani hanno un rapporto ambivalente con il desiderio"



19 Luglio 2023 - 19:12

"Parliamo di 3mila interviste a livello nazionale, su una popolazione che va da 18 a 70 anni....

[Continua a leggere](#)



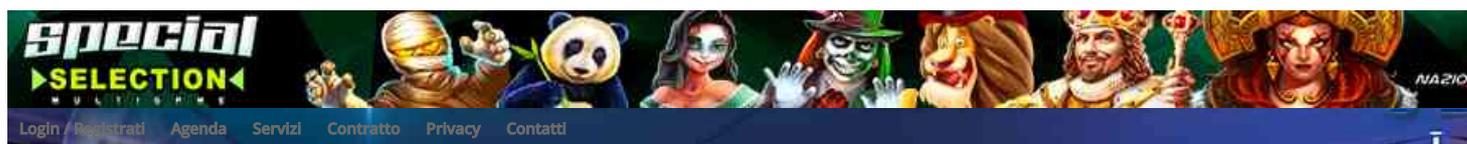
[Articolo precedente](#)

Studio sul settore dei giochi in Italia 2022, Fanelli (Centro Studi Gioco Pubblico): "Ok al

[Articolo successivo](#)

Scommesse Formula 1, Verstappen senza rivali anche in Ungheria: su Snai la settimana

giovedì, 20 Luglio 2023



JAMMA.it

IL PRIMO QUOTIDIANO DEL GIOCO PUBBLICO



[APPARECCHI](#) ▾ [SCOMMESSE](#) ▾ [GIOCHI ONLINE](#) ▾ [ALTRI GIOCHI](#) ▾ [MAGAZINE](#) [MERCATINO](#) [EVENTI](#) [VIDEO](#) [STATISTICHE](#)

Home > Apparecchi intrattenimento > Studio sul settore dei giochi in Italia 2022, Vavolo (CGIA Mestre): "AWP,...



“Il 2020-2021 è stato un biennio terribile per gli operatori, che sono stati costretti a chiudere le proprie attività a causa della pandemia. In questo periodo sono poi avvenuti quattro fattori, tre hanno inciso in senso negativo sulla raccolta (riduzione delle soglie del payout per AWP e VLT, introduzione della tessera sanitaria, aumento tassa sulle vincite) e uno ha ridotto i margini (incremento aliquote del Preu). E’ interessante vedere il confronto tra il 2019 e il 2022, che evidenzia un calo degli apparecchi da gioco AWP. Nel 2022 risultano 6.949 nulla osta in meno, con quasi 6mila esercizi in meno. Per quanto riguarda le VLT c’è stato un periodo di crescita fino al 2019, poi anche qui è arrivato un calo, con 3.221 apparecchi in meno e 466 esercizi in meno. Dal 2010 al 2014 la raccolta cresce, così come il contributo all’erario. Con la crisi dal 2020 al 2021 c’è stato un crollo netto, con oltre il dimezzamento del fatturato del settore. Nel 2022 c’è stato un

SEGUI JAMMA SUI SOCIAL

f 11,298 Fans LIKE

🐦 1,549 Followers FOLLOW

▶ 273 Subscribers SUBSCRIBE



★ **starcasinò**

recupero dell'85% rispetto al 2021, ma i parametri restano sotto a quelli che c'erano prima della pandemia. In tutti gli altri giochi cresce il peso delle vincite, nel comparto AWP-VLT cala. Il fatturato cala in entrambi gli ambiti, ma mentre per gli altri giochi la contrazione non è drammatica, lo è invece per AWP e VLT".

Lo ha detto il ricercatore della CGIA Mestre, **Andrea Vavolo**, intervenendo a Roma alla presentazione dell'indagine "Studio sul settore dei giochi in Italia 2022. Focus su apparecchi con vincita in denaro e gioco online", realizzata da CGIA Mestre in collaborazione con As.Tro.



Articolo precedente

Studio sul settore dei giochi in Italia 2022, Rusciano (As.Tro): "Il comparto non è una piaga sociale"

Articolo successivo

Studio sul settore dei giochi in Italia 2022, Nicolai (CGIA Mestre): "Dagli apparecchi da intrattenimento gettito di 5,6 miliardi"

Articoli correlati Altri di Redazione



Riordino, Cardia (ACADI): "Necessaria un'equilibrata distribuzione tra punti specializzati e punti generalisti"



Delega fiscale, dossier "Nota di lettura": riordino giochi, la copertura di eventuali oneri a carico del bilancio dello Stato dovrà essere assicurata nell'ambito del...



MondoGaming a Sigma Asia



ARTICOLI DEL GIORNO Tutti

Ippodromo Snai Sesana, Gran Premio Nello Bellei: la 18esima edizione la decide il VAR, vince Dolce Viky



17 Luglio 2023 - 11:06

Presente il pubblico delle grandi occasioni. Il 22 si replica con il GP Società Terme

[Continua a leggere](#)

SuperEnalotto bacia Bologna con una vincita complessiva da oltre 55mila euro



17 Luglio 2023 - 15:52

Nel concorso SuperEnalotto n. 86 di sabato 15 luglio, c'è chi ha festeggiato con gioia la scoperta...

[Continua a leggere](#)

Polizia, ancora controlli a Vicenza: ispezioni anche in sale giochi/VLT



19 Luglio 2023 - 15:20

Si sono concluse ieri in tarda serata le Operazioni di Controllo Straordinario del Territorio disposte con Ordinanza...

[Continua a leggere](#)

Superenalotto e SuperStar di martedì 18 luglio 2023



18 Luglio 2023 - 20:58

Ultima estrazione SuperEnalotto e SuperStar: numeri vincenti e quote di oggi

[Continua a leggere](#)

Lotto e 10eLotto: ecco i top 10 numeri ritardatari e le vincite del 18 luglio



19 Luglio 2023 - 10:55

giovedì, 20 Luglio 2023


[Login / Registrati](#) [Agenda](#) [Servizi](#) [Contratto](#) [Privacy](#) [Contatti](#)


JAMMA.it

IL PRIMO QUOTIDIANO DEL GIOCO PUBBLICO


[Home](#) [APPARECCHI](#) [SCOMMESSE](#) [GIOCHI ONLINE](#) [ALTRI GIOCHI](#) [MAGAZINE](#) [MERCATINO](#) [EVENTI](#) [VIDEO](#) [STATISTICHE](#)
[Home](#) > [Attualità](#) > Studio sul settore dei giochi in Italia 2022, Osnato (presidente Commissione Finanze...

[Attualità](#) [Cronache](#) [Politica](#)

Studio sul settore dei giochi in Italia 2022, Osnato (presidente Commissione Finanze Camera): "Abbiamo fatto grossi passi avanti"

20 Luglio 2023 - 12:18

"Niente in politica è più coinvolgente e divisivo del fisco. Ovviamente nel dibattito sulla Delega fiscale si è trattato anche l'articolo sul gioco legale. Negli ultimi anni il gioco è stato visto come il male assoluto, ora finalmente è cambiato il clima sia in politica che nel tessuto sociale italiano. Ultimamente sono stati fatti molti passi avanti sulla lotta alla ludopatia e questo è stato possibile perchè si è cercato di fare chiarezza e si è deciso di privilegiare la professionalità degli operatori. Abbiamo fatto tutti insieme grossi passi avanti, c'è un clima sereno. L'unico problema che abbiamo oggi sta nella difficoltà di far coesistere le esigenze degli enti locali con quelle dello Stato. Siamo d'accordo che esistano dei punti sensibili, ma ci deve essere un criterio sensato. Bisogna responsabilizzare gli enti locali, destinando a loro una parte delle entrate derivanti dal gioco. Pensiamo che la Delega fiscale vada in terza lettura entro la pausa agostana. Sul tema del gioco spero ci

SEGUI JAMMA SUI SOCIAL

 11,298 Fans [LIKE](#)

 1,549 Followers [FOLLOW](#)

 273 Subscribers [SUBSCRIBE](#)


sia un po' più di repentinità rispetto ai 24 mesi di tempo previsti per i decreti delegati".

Lo ha detto il presidente della VI Commissione Finanze della Camera e deputato di Fratelli d'Italia, **Marco Osnato** (nella foto), intervenendo a Roma alla presentazione dell'indagine "Studio sul settore dei giochi in Italia 2022. Focus su apparecchi con vincita in denaro e gioco online", realizzata da CGIA Mestre in collaborazione con As.Tro.



Articolo precedente

Studio sul settore dei giochi in Italia 2022, Lollobrigida (ADM): "Rispetto a giugno dello scorso anno la raccolta è incrementata di oltre il 12%"

Articolo successivo

Studio sul settore dei giochi in Italia 2022, de Bertoldi (Fdi): "Bisogna coinvolgere gli enti locali permettendogli di partecipare alle entrate erariali"

Articoli correlati Altri di Redazione



Betsson, un altro trimestre da record



ICE: Clarion Gaming e European Casino Association estendono la partnership fino al 2029



Riordino giochi, Cardia (ACAD): "Necessaria un'equilibrata distribuzione tra punti specializzati e generalisti"



ARTICOLI DEL GIORNO Tutti

Studio sul settore dei giochi in Italia 2022, Lollobrigida (ADM): "Rispetto a giugno dello scorso anno la raccolta è incrementata di oltre il 12%"



20 Luglio 2023 - 11:58

"Sui dati non c'è nessun segreto, siamo disponibili a fornirli, ma è un lavoro pesante. Il sistema..."

[Continua a leggere](#)

Germania, protezione dei giocatori: DSWV finanzia la hotline di consulenza del Centro federale per l'educazione sanitaria



17 Luglio 2023 - 16:58

L'Associazione tedesca delle scommesse sportive, insieme ad altre associazioni dell'industria del gioco d'azzardo privato e delle lotterie..."

[Continua a leggere](#)

IWG lancia eInstant, il jackpot progressivo multi-stato



18 Luglio 2023 - 09:44

Mega Money Jackpots ora live con Pennsylvania e Virginia Lotteries Instant Win Gaming (IWG), fornitore leader di giochi eInstant..."

[Continua a leggere](#)

Camera, Decreto Alluvioni: respinto emendamento M5S che chiedeva di eliminare le estrazioni aggiuntive di Lotto e SuperEnalotto



19 Luglio 2023 - 12:05

Nell'ambito dell'esame del

giovedì, 20 Luglio 2023



JAMMA.it

IL PRIMO QUOTIDIANO DEL GIOCO PUBBLICO



[APPARECCHI](#) ▾
 [SCOMMESSE](#) ▾
 [GIOCHI ONLINE](#) ▾
 [ALTRI GIOCHI](#) ▾
 [MAGAZINE](#)
[MERCATINO](#)
[EVENTI](#)
[VIDEO](#)
[STATISTICHE](#)

Home > Associazioni > Studio sul settore dei giochi in Italia 2022, Rusciano (As.Tro): "Il comparto...



“Gli interessi non possono basarsi su percezioni o sul sentito dire, ma necessitano del confronto e del conforto dei numeri. Con la CGIA Mestre abbiamo scelto la competenza e oggi presentiamo un lavoro che tenta di dare un utile contributo al dibattito pubblico sul gioco legale. Il settore non è una piaga sociale come qualcuno lo definisce. Siamo un settore fatto di imprenditori, partecipiamo alla vita sociale creando occupazione e innovazione. Siamo parte del sistema Paese e come tali meritiamo di essere trattati. I numeri raccontano una storia ben più complessa e dinamica di quella che viene rappresentata di solito. Bisognerebbe riuscire a sviluppare lo stesso metodo utilizzato oggi per elaborare uno studio sugli aspetti sanitari legati al mondo del gioco. Per l’anno prossimo abbiamo deciso di accendere un faro sugli apparecchi da gioco senza vincita in denaro. Purtroppo oggi c’è una generale tendenza a screditare tutti gli studi che fanno emergere

SEGUI JAMMA SUI SOCIAL

f 11,298 Fans LIKE

🐦 1,549 Followers FOLLOW

▶ 273 Subscribers SUBSCRIBE



★ **starcasinò**

risultanze che non coincidono con lo stigma comunemente negativo affibbiato al gioco. E' accaduto recentemente con il Censis, a cui voglio esprimere la mia solidarietà".

Lo ha detto **Isabella Rusciano** (nella foto) del Centro Studi As.Tro, intervenendo a Roma alla presentazione dell'indagine "Studio sul settore dei giochi in Italia 2022. Focus su apparecchi con vincita in denaro e gioco online", realizzata da CGIA Mestre in collaborazione con As.Tro.



Articolo precedente

CGIA Mestre: dal gioco online il 19,2% dell'intera raccolta

Articolo successivo

Studio sul settore dei giochi in Italia 2022, Vavolo (CGIA Mestre): "AWP, nel 2022 quasi 7mila nulla osta in meno rispetto al 2019"

[Articoli correlati](#) [Altri di Redazione](#)



Betsson, un altro trimestre da record



ICE: Clarion Gaming e European Casino Association estendono la partnership fino al 2029



Riordino giochi, Cardia (ACADI): "Necessaria un'equilibrata distribuzione tra punti specializzati e generalisti"



ARTICOLI DEL GIORNO [Tutti](#)

Ippodromo Snai Sesana, sabato la 18esima edizione del Gran Premio Nello Bellei



14 Luglio 2023 - 15:30

Sarà la "prima" prova di Gruppo della stagione, occhi puntati su Dimitri Ferm

[Continua a leggere](#)

Gratta e Vinci regala 200mila euro a Barletta



19 Luglio 2023 - 16:28

Vinti 200mila euro al Gratta e Vinci a Barletta. Il tagliando fortunato, dal costo di 3 euro,...

[Continua a leggere](#)

SuperEnalotto bacia Bologna con una vincita complessiva da oltre 55mila euro



17 Luglio 2023 - 15:52

Nel concorso SuperEnalotto n. 86 di sabato 15 luglio, c'è chi ha festeggiato con gioia la scoperta...

[Continua a leggere](#)

Ippica, sottosegretario La Pietra (Masaf): "Benessere cavalli e lotta al doping priorità del ministero"



14 Luglio 2023 - 11:09

"Il benessere dei cavalli e la lotta al doping sono priorità del Masaf e l'approvazione del nuovo...

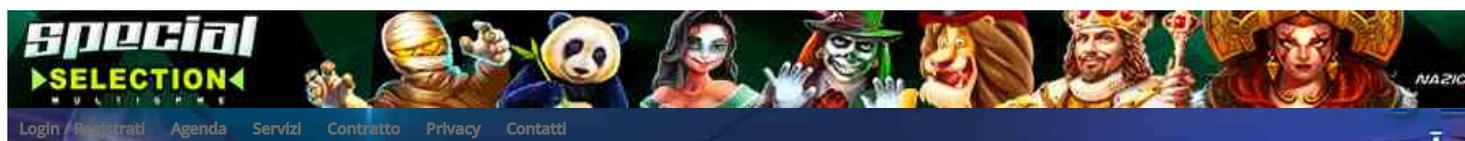
[Continua a leggere](#)

Lotto e 10eLotto: ecco i top 10 numeri ritardatari e le vincite del 14 luglio



17 Luglio 2023 - 09:27

giovedì, 20 Luglio 2023

JAMMA.it
IL PRIMO QUOTIDIANO DEL GIOCO PUBBLICO[Home](#) [APPARECCHI](#) [SCOMMESSE](#) [GIOCHI ONLINE](#) [ALTRI GIOCHI](#) [MAGAZINE](#) [MERCATINO](#) [EVENTI](#) [VIDEO](#) [STATISTICHE](#)

Home > Apparecchi intrattenimento > Studio sul settore dei giochi in Italia 2022, Lollobrigida (ADM): "Rispetto a...



“Sui dati non c’è nessun segreto, siamo disponibili a fornirli, ma è un lavoro pesante. Il sistema andrebbe rivisto. Il 2023 sarà un anno sicuramente migliore rispetto al 2022. Rispetto a giugno dello scorso anno la raccolta è incrementata di oltre il 12%. Il settore degli apparecchi non è il settore trainante, ha contribuito per il 4%. L’online è invece cresciuto di oltre il 15% rispetto all’anno scorso e continua a farlo. L’Agenzia sta facendo delle valutazioni specifiche sull’online, anche in vista della prossima gara. Dobbiamo cogliere l’occasione della Delega per sistemare il settore. Dobbiamo partire con le varie gare, che sono in ritardo da anni non per colpa dell’Agenzia. Non è possibile fare gare con questo sistema a macchia di leopardo presente sul territorio. Il settore delle scommesse è in salute. La Delega ci consentirebbe di sistemare alcuni settori che ne hanno necessità, come scommesse e apparecchi da intrattenimento”.

SEGUI JAMMA SUI SOCIAL

11,298 Fans LIKE

1,549 Followers FOLLOW

273 Subscribers SUBSCRIBE



Lo ha detto il direttore Giochi dell'Agencia delle Dogane e dei Monopoli, **Mario Lollobrigida** (nella foto), intervenendo a Roma alla presentazione dell'indagine "Studio sul settore dei giochi in Italia 2022. Focus su apparecchi con vincita in denaro e gioco online", realizzata da CGIA Mestre in collaborazione con As.Tro.



Articolo precedente

Studio sul settore dei giochi in Italia 2022, Nicolai (CGIA Mestre): "Dagli apparecchi da intrattenimento gettito di 5,6 miliardi"

Articolo successivo

Studio sul settore dei giochi in Italia 2022, Osnato (presidente Commissione Finanze Camera): "Abbiamo fatto grossi passi avanti"

[Articoli correlati](#) [Altri di Redazione](#)


Riordino, Cardia (ACADI): "Necessaria un'equilibrata distribuzione tra punti specializzati e punti generalisti"



Delega fiscale, dossier "Nota di lettura": riordino giochi, la copertura di eventuali oneri a carico del bilancio dello Stato dovrà essere assicurata nell'ambito del...



MondoGaming a Sigma Asia


[ARTICOLI DEL GIORNO](#) [Tutti](#)

Senigallia (AN), Cisl: "No ad ampliamento fasce orarie slot, serve regolamento ancora più restrittivo"



18 Luglio 2023 - 15:48

"Abbiamo appreso dalla stampa l'intenzione del comune di Senigallia (AN) di ampliare le fasce orarie di funzionamento..."

[Continua a leggere](#)

Masaf: modificato il calendario corse degli ippodromi di Follonica, Modena e Siracusa



17 Luglio 2023 - 11:19

Il Masaf (Ministero dell'agricoltura, della sovranità alimentare e delle foreste), tramite un apposito decreto, ha stabilito che...

[Continua a leggere](#)

Gratta e Vinci regala 200mila euro a Taglio di Po (RO)



17 Luglio 2023 - 16:23

Vinti 200mila euro al Gratta e Vinci a Taglio di Po, in provincia di Rovigo. Il tagliando...

[Continua a leggere](#)

Germania, protezione dei giocatori: DSWV finanzia la hotline di consulenza del Centro federale per l'educazione sanitaria



17 Luglio 2023 - 16:58

L'Associazione tedesca delle scommesse sportive, insieme ad altre associazioni dell'industria del gioco d'azzardo privato e delle lotterie...

[Continua a leggere](#)

☁️ 33.1 °C Avellino venerdì 21 Luglio 23

f



CORRIERE

Quotidiano dell'Irpinia fondato da Gianni Festa



HOME POLITICA ECONOMIA CRONACA IRPINIA CULTURA SPORT ATTUALITÀ COME ERAVAMO



CONFIDENZIALE

Home > Campania > Giochi: in Campania 1.903 imprese attive nel settore slot e vlt, 5.847...

Campania Cronaca

Giochi: in Campania 1.903 imprese attive nel settore slot e vlt, 5.847 gli occupati

By redazione web - 21 Luglio 2023

👁️ 48

Seguici



f Share on Facebook | 🐦 Tweet on Twitter | G+ | P



In Campania, nel 2022, risultano attive 1.903 imprese nel settore delle slot e delle vlt (+1,49% rispetto all'anno precedente), con 5.847 addetti, un dato in crescita del 7,07% rispetto ai 5.461 lavoratori impiegati nel 2021. È il quadro che emerge dal "Percorso di Studio sul settore dei giochi in Italia" condotto dalla CGIA di Mestre, in collaborazione con As.tro, presentato a Roma. Attualmente, la legge regionale della Campania sul gioco, approvata nel 2020, prevede l'applicazione di un distanziometro di 250 metri dai luoghi sensibili.

Giochi: nel 2022 persi 2.328 posti di lavoro nel settore slot e videolottery, si

fermano 1.314 aziende

ROMA – Un settore in lenta ripresa dopo la crisi pandemica, ma ancora alle prese con il calo dei posti di lavoro, più di 3 mila persi tra il 2021 e il 2022. È il quadro che emerge dal "Percorso di Studio sul settore dei giochi in Italia" condotto dalla CGIA Mestre, presentato a Roma in collaborazione con As.tro. L'indagine, focalizzata in particolare sugli apparecchi da gioco (le slot e le videolottery), parte dalla stima del numero di addetti del comparto, realizzata sulla base di informazioni fornite dagli archivi camerali e dalla banca dati del Ries, il registro degli operatori di gioco dell'Agenzia Dogane e Monopoli, al quale i soggetti che operano nel settore degli apparecchi sono tenuti a registrarsi. Lo studio evidenzia una contrazione di 2.328 unità tra gli addetti al settore a fine 2022 (da 47.336 a 45.008), il 5% in meno rispetto al 2021, con 1.314 aziende che nel giro di un anno fuoriescono dalla filiera del gioco lecito tramite AWP (le slot, appunto) e le VLT (da 54.429 a 53.115). Un dato che risente ancora del biennio 2020-2021, definito "drammatico" dalla CGIA. Il settore dei giochi, infatti, «è stato quello che ha subito il più lungo periodo di sospensione dell'attività a causa dell'emergenza sanitaria».

LE CAUSE DEL CALO – Il 2022 è stato l'anno di ritorno alla piena operatività; nonostante questo, gli operatori del settore hanno dovuto fare i conti con le conseguenze della pandemia e con le novità normative entrate in vigore nel biennio precedente: tra queste, l'introduzione della tessera sanitaria per l'uso delle VLT, la riduzione del payout, l'aumento della tassa sulle vincite. A partire dal 2021, inoltre, è scattato l'ultimo aumento delle aliquote del PREU. Dal report emerge quindi che rispetto al 2019 sono stati registrati quasi 6.000 esercizi in meno nei quali si possono trovare le AWP, che a loro volta sono calate di circa 13 mila unità. Anche le sale da gioco specializzate in cui si trovano le VLT dal 2019 sono in discesa: nel 2022 ve ne sono 466 in meno (-9,5%), e si registra un calo di oltre 3.200 VLT (-5,6%). Dal 2019 al 2022 la raccolta è calata di quasi il 28% (-12,9 miliardi) passando da 46,5 a 33,6 miliardi di euro, mentre le vincite hanno subito un taglio del 31% (-11,1 miliardi di euro) coerentemente alla riduzione del payout.

Giochi, nel 2022 da slot e videolottery contributo fiscale di 6,4 miliardi

ROMA – Dal punto di vista fiscale, il comparto degli apparecchi continua a fornire un importante contributo per l'erario, sebbene in flessione rispetto al periodo pre-Covid. Nel 2022 – riporta lo studio condotto dalla CGIA Mestre in collaborazione con As.tro – il gettito del PREU derivante dalle AWP e dalle VLT è stato di 5,6 miliardi di euro, pari al 50% del gettito dell'intero settore del gioco lecito. A questi vanno aggiunte le altre imposte, contributi, tributi dovuti dalla filiera AWP/VLT: si tratta di ulteriori 800 milioni di euro, per un contributo fiscale complessivo di 6,4 miliardi di euro: un gettito superiore a quello delle tasse per l'auto pagate dalle famiglie (5,4 miliardi), dell'addizionale comunale Irpef (5,1 miliardi) e della cedolare secca sugli affitti (3,4 miliardi).

Rispetto al 2019, tuttavia, si registra una flessione: il PREU si è contratto del 17% (nonostante l'incremento dell'aliquota risente principalmente della riduzione della raccolta), mentre l'ammontare delle altre imposte si è ridotto del 15,3% a causa della contrazione dei margini del comparto.

Gioco online: in Italia oltre 4mila lavoratori, gettito fiscale record (909 milioni di euro) dopo la pandemia

ROMA – I concessionari autorizzati a operare nel settore del gioco online sono 83, di cui 53 italiani e 30 esteri, per un totale di 4.395 addetti. È il dato che emerge dallo studio condotto dalla CGIA Mestre in collaborazione con As.tro. I risultati economici di queste imprese derivano da diverse attività connesse con il gioco lecito sia fisico che a distanza; l'esercizio e la raccolta del gioco online è quindi solo una delle attività svolte da queste imprese. La stima è che i soli proventi online dei 53 concessionari italiani rappresentino un ammontare di risorse in grado di sostenere almeno 1.600-1700 lavoratori. Nel corso degli anni, sottolinea il report, è cresciuto in maniera rilevante il gettito per l'erario. Dal 2015 al 2020 il dato è triplicato (da 212 milioni a 634 milioni di euro), mentre nel 2021 è passato a 887 milioni di euro. Nel 2022, inoltre, si stima che il totale abbia raggiunto un ammontare di almeno 909 milioni di euro.

A crescere è anche il tasso di incidenza della spesa online sulla spesa totale del gioco lecito. Tale peso è passato dal 9,5% del 2019 al 20,6% del 2020 e al 24% del 2021 (dagli 1,8 miliardi del 2019 ai 3,7 miliardi del 2021). Dietro questi aumenti «vi è sia la crescita del gioco online, ma anche la contrazione che il gioco fisico ha dovuto sopportare a causa dei lunghi periodi di sospensione dell'attività». Non stupisce quindi che nel 2022 – primo anno di ritorno alla normalità – si sia registrata una riduzione rispetto al biennio pandemico. L'incidenza del gioco a distanza si è quindi assestata al 19,2% nel 2022, più del doppio del livello pre-pandemia.

Rilevante diventa quindi anche l'attività di contrasto dell'Agenzia Dogane e Monopoli ai siti di gioco non autorizzati: dal 2006 al 2022 ne sono stati inibiti oltre 9.800 e, nel corso degli ultimi anni, si nota un calo dei tentativi di accesso: nel 2021 (ultimo dato disponibile) sono stati 260mila, rispetto agli oltre 64 milioni dell'anno precedente. Una flessione dovuta all'ampliamento dell'offerta legale e a una maggiore consapevolezza dei consumatori, ma anche al crescente utilizzo di canali alternativi, come ad esempio i social network. Per questo, dal 2020 sono stati ampliati i poteri di inibizione di ADM, comprendendo anche la possibilità di ordinare ai gestori di siti di rimuovere i contenuti pubblicitari relativi al gioco illecito.

Post Views: 46

TAGS

CGIA di Mestre

Percorso di Studio sul settore dei giochi in Italia

slot e le videolottery

slot e videolottery

SHARE



Tweet

Previous article

Boom di adesioni alle ludoteche estive, De Blasio: mai tanta partecipazione

Next article

Approvato il Calendario venatorio della Regione Campania

globalist syndication

Ques

Informativa

Noi e terze parti selezionate utilizziamo cookie o tecnologie simili per finalità tecniche e, con il tuo consenso, anche per le finalità di funzionalità, esperienza, misurazione e marketing (con annunci personalizzati). Il rifiuto del consenso può rendere non disponibili le relative funzioni.

Per quanto riguarda la pubblicità, noi e terze parti selezionate, potremmo utilizzare dati di geolocalizzazione precisi e l'identificazione attraverso la scansione del dispositivo, al fine di archiviare e/o accedere a informazioni su un dispositivo e trattare dati personali come i tuoi dati di utilizzo, per le seguenti finalità pubblicitarie: annunci e contenuti personalizzati, valutazione degli annunci e del contenuto, osservazioni del pubblico e sviluppo di prodotti.

Puoi liberamente prestare, rifiutare o revocare il tuo consenso, in qualsiasi momento, accedendo al pannello delle preferenze. Usa il pulsante "Accetta" per acconsentire. Usa il pulsante "Rifiuta" o chiudi questa informativa per continuare senza accettare.

Scopri di più e personalizza

Rifiuta Accetta

21 luglio 2023 - Aggiornato alle 09:49

ULTIM'ORA 09:49 - A Fiumicino (Rm) il Peperoncino è in Festa 09:49 - Arte: Michelangelo rapito, in NOTIZIARIO

Home > Giochi

Gioco online: in Italia oltre 4mila lavoratori, gettito fiscale record (909 milioni di euro) dopo la pandemia

Dal 2015 al 2020 il dato del gettito per l'erario è triplicato (da 212 milioni a 634 milioni di euro), mentre nel 2021 è passato a 887 milioni di euro.

(Prima Pagina News) | Venerdì 21 Luglio 2023

Condividi questo articolo       



Roma - 21 lug 2023 (Prima Pagina News)

Dal 2015 al 2020 il dato del gettito per l'erario è triplicato (da 212 milioni a 634 milioni di euro), mentre nel 2021 è passato a 887 milioni di euro.

I concessionari autorizzati a operare nel settore del gioco online sono 83, di cui 53 italiani e 30 esteri, per un totale di 4.395 addetti. È il dato che emerge dallo studio condotto dalla CGIA Mestre, presentato oggi a Roma in collaborazione con As.tro.

I risultati economici di queste imprese derivano da diverse attività connesse con il gioco lecito sia fisico che a distanza; l'esercizio e la raccolta del gioco online è quindi solo una delle attività svolte da queste imprese.

La stima è che i soli proventi online dei 53 concessionari italiani rappresentino un ammontare di risorse in grado di sostenere almeno 1.600-1700 lavoratori.

Nel corso degli anni, sottolinea il report, è cresciuto in maniera rilevante il gettito per l'erario. Dal

ALTRO DA QUESTA SEZIONE



Giochi, nel 2022 da slot e videolottery contributo fiscale di 6,4 miliardi

(Prima Pagina News) | Venerdì 21 Luglio 2023

Superenalotto: niente "6", centrato un "5" da 191mila euro a Monterotondo (Rm)

(Prima Pagina News) | Venerdì 14 Luglio 2023



Lotto e Superenalotto: dal 7 luglio al via la quarta estrazione settimanale a sostegno dell'Emilia Romagna

(Prima Pagina News) | Lunedì 03 Luglio 2023



Giochi online: come si calcola l'entità di una casino bet?

(Prima Pagina News) | Giovedì 29 Giugno 2023



Giochi online: Qual è la variante di poker più popolare e perché?

(Prima Pagina News) | Martedì 27 Giugno 2023



Al Senato la presentazione del secondo Rapporto Lottomatica-Censis sul Gioco Legale in Italia

(Prima Pagina News) | Lunedì 19 Giugno 2023



Giochi online: l'atmosfera vivida dei casinò tradizionali

(Prima Pagina News) | Venerdì 16 Giugno 2023



La storia delle macchinette da bar, dagli inizi fino alla versione online

(Prima Pagina News) | Martedì 30 Maggio 2023

2015 al 2020 il dato è triplicato (da 212 milioni a 634 milioni di euro), mentre nel 2021 è passato a 887 milioni di euro. Nel 2022, inoltre, si stima che il totale abbia raggiunto un ammontare di almeno 909 milioni di euro.

A crescere è anche il tasso di incidenza della spesa online sulla spesa totale del gioco lecito. Tale peso è passato dal 9,5% del 2019 al 20,6% del 2020 e al 24% del 2021 (dagli 1,8 miliardi del 2019 ai 3,7 miliardi del 2021).

Dietro questi aumenti "vi è sia la crescita del gioco online, ma anche la contrazione che il gioco fisico ha dovuto sopportare a causa dei lunghi periodi di sospensione dell'attività".

Non stupisce quindi che nel 2022 - primo anno di ritorno alla normalità - si sia registrata una riduzione rispetto al biennio pandemico. L'incidenza del gioco a distanza si è quindi assestata al 19,2% nel 2022, più del doppio del livello pre-pandemia. Rilevante diventa quindi anche l'attività di contrasto dell'Agenzia Dogane e Monopoli ai siti di gioco non autorizzati: dal 2006 al 2022 ne sono stati inibiti oltre 9.800 e, nel corso degli ultimi anni, si nota un calo dei tentativi di accesso: nel 2021 (ultimo dato disponibile) sono stati 260mila, rispetto agli oltre 64 milioni dell'anno precedente.

Una flessione dovuta all'ampliamento dell'offerta legale e a una maggiore consapevolezza dei consumatori, ma anche al crescente utilizzo di canali alternativi, come ad esempio i social network.

Per questo, dal 2020 sono stati ampliati i poteri di inibizione di ADM, comprendendo anche la possibilità di ordinare ai gestori di siti di rimuovere i contenuti pubblicitari relativi al gioco illecito.

RIPRODUZIONE RISERVATA © Copyright Prima Pagina News

PPN Prima Pagina News



Aiutaci ad aiutare l'ambiente

DONA IL TUO 5 X MILLE
SOSTIENICI CON UNA FIRMA

Nella tua dichiarazione dei redditi scrivi
94055890639



Il futuro del gioco online, tra tecnologia e nuove tendenze

(Prima Pagina News) | Lunedì 29 Maggio 2023



Giochi: Tar Lazio conferma sanzione da 750mila euro a Meta per la violazione del divieto di pubblicità

(Prima Pagina News) | Giovedì 06 Aprile 2023



Gratta e Vinci: dalle proposte del passato alle novità del 2023

(Prima Pagina News) | Mercoledì 29 Marzo 2023



Giochi: 5 consigli su come migliorare la redditività delle scommesse sportive

(Prima Pagina News) | Giovedì 23 Febbraio 2023



Bonus, RTP e altro ancora: i termini più comuni dei casinò spiegati

(Prima Pagina News) | Martedì 21 Febbraio 2023



Giochi: guida ai Bonus Scommesse Offerti Dalle Piattaforme Legali ADM

(Prima Pagina News) | Venerdì 20 Gennaio 2023



Lotteria Italia 2022: domani l'estrazione. I vincitori hanno 180 giorni per riscuotere

(Prima Pagina News) | Giovedì 05 Gennaio 2023



APPUNTAMENTI IN AGENDA



LUGLIO 2023



LUN	MAR	MER	GIO	VEN	SAB	DOM
26	27	28	29	30	01	02
03	04	05	06	07	08	09
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31	01	02	03	04	05	06



globalist syndication

Ques

Informativa

Noi e terze parti selezionate utilizziamo cookie o tecnologie simili per finalità tecniche e, con il tuo consenso, anche per le finalità di funzionalità, esperienza, misurazione e marketing (con annunci personalizzati). Il rifiuto del consenso può rendere non disponibili le relative funzioni.

Per quanto riguarda la pubblicità, noi e terze parti selezionate, potremmo utilizzare dati di geolocalizzazione precisi e l'identificazione attraverso la scansione del dispositivo, al fine di archiviare e/o accedere a informazioni su un dispositivo e trattare dati personali come i tuoi dati di utilizzo, per le seguenti finalità pubblicitarie: annunci e contenuti personalizzati, valutazione degli annunci e del contenuto, osservazioni del pubblico e sviluppo di prodotti.

Puoi liberamente prestare, rifiutare o revocare il tuo consenso, in qualsiasi momento, accedendo al pannello delle preferenze. Usa il pulsante "Accetta" per acconsentire. Usa il pulsante "Rifiuta" o chiudi questa informativa per continuare senza accettare.

Scopri di più e personalizza

Rifiuta Accetta

21 luglio 2023 - Aggiornato alle 09:49

ULTIM'ORA

09:49 - A Fiumicino (Rm) il Peperoncino è in Festa

09:49 - Arte: Michelangelo rapito, inizi

NOTIZIARIO

Home > Giochi

Giochi: nel 2022 persi 2.328 posti di lavoro nel settore slot e videolottery

Si fermano 1.314 aziende.

(Prima Pagina News) | Venerdì 21 Luglio 2023

Condividi questo articolo



📍 Roma - 21 lug 2023 (Prima Pagina News)

Si fermano 1.314 aziende.

Un settore in lenta ripresa dopo la crisi pandemica, ma ancora alle prese con il calo dei posti di lavoro, più di 3 mila persi tra il 2021 e il 2022.

È il quadro che emerge dal "Percorso di Studio sul settore dei giochi in Italia" condotto dalla CGIA Mestre, presentato ieri a Roma in collaborazione con As.tro.

L'indagine, focalizzata in particolare sugli apparecchi da gioco (le slot e le videolottery), parte dalla stima del numero di addetti del comparto, realizzata sulla base di informazioni fornite dagli archivi camerali e dalla banca dati del Ries, il registro degli operatori di gioco dell'Agenzia Dogane e Monopoli, al quale i soggetti che operano nel settore degli apparecchi sono tenuti a registrarsi.

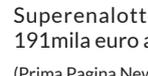
Lo studio evidenzia una contrazione di 2.328 unità tra gli addetti al settore a fine 2022 (da 47.336 a 45.008), il 5% in meno rispetto al 2021, con 1.314 aziende che nel giro di un anno fuoriescono dalla filiera del gioco lecito tramite AWP (le slot, appunto) e le VLT (da 54.429 a 53.115). Un dato che

ALTRO DA QUESTA SEZIONE



Gioco online: in Italia oltre 4mila lavoratori, gettito fiscale record (909 milioni di euro) dopo la pandemia

(Prima Pagina News) | Venerdì 21 Luglio 2023



Superenalotto: niente "6", centrato un "5" da 191mila euro a Monterotondo (Rm)

(Prima Pagina News) | Venerdì 14 Luglio 2023



Lotto e Superenalotto: dal 7 luglio al via la quarta estrazione settimanale a sostegno dell'Emilia Romagna

(Prima Pagina News) | Lunedì 03 Luglio 2023



Giochi online: come si calcola l'entità di una casino bet?

(Prima Pagina News) | Giovedì 29 Giugno 2023



Giochi online: Qual è la variante di poker più popolare e perché?

(Prima Pagina News) | Martedì 27 Giugno 2023



Al Senato la presentazione del secondo Rapporto Lottomatica-Censis sul Gioco Legale in Italia

(Prima Pagina News) | Lunedì 19 Giugno 2023



Giochi online: l'atmosfera vivida dei casinò tradizionali

(Prima Pagina News) | Venerdì 16 Giugno 2023



La storia delle macchinette da bar, dagli inizi fino alla versione online

(Prima Pagina News) | Martedì 30

risente ancora del biennio 2020-2021, definito "drammatico" dalla CGIA.

Il settore dei giochi, infatti, "è stato quello che ha subito il più lungo periodo di sospensione dell'attività a causa dell'emergenza sanitaria".

Le cause del calo - Il 2022 è stato l'anno di ritorno alla piena operatività; nonostante questo, gli operatori del settore hanno dovuto fare i conti con le conseguenze della pandemia e con le novità normative entrate in vigore nel biennio precedente: tra queste, l'introduzione della tessera sanitaria per l'uso delle VLT, la riduzione del payout, l'aumento della tassa sulle vincite.

A partire dal 2021, inoltre, è scattato l'ultimo aumento delle aliquote del PREU. Dal report emerge quindi che rispetto al 2019 sono stati registrati quasi 6.000 esercizi in meno nei quali si possono trovare le AWP, che a loro volta sono calate di circa 13 mila unità.

Anche le sale da gioco specializzate in cui si trovano le VLT dal 2019 sono in discesa: nel 2022 ve ne sono 466 in meno (-9,5%), e si registra un calo di oltre 3.200 VLT (-5,6%).

Dal 2019 al 2022 la raccolta è calata di quasi il 28% (-12,9 miliardi) passando da 46,5 a 33,6 miliardi di euro, mentre le vincite hanno subito un taglio del 31% (-11,1 miliardi di euro) coerentemente alla riduzione del payout.

RIPRODUZIONE RISERVATA © Copyright Prima Pagina News

PPN Prima Pagina News



Aiutaci ad aiutare l'ambiente

**DONA IL TUO 5 X MILLE
SOSTIENICI CON UNA FIRMA**

Nella tua dichiarazione dei redditi scrivi
94055890639

Maggio 2023



Il futuro del gioco online, tra tecnologia e nuove tendenze

(Prima Pagina News) | Lunedì 29 Maggio 2023



Giochi: Tar Lazio conferma sanzione da 750mila euro a Meta per la violazione del divieto di pubblicità

(Prima Pagina News) | Giovedì 06 Aprile 2023



Gratta e Vinci: dalle proposte del passato alle novità del 2023

(Prima Pagina News) | Mercoledì 29 Marzo 2023



Giochi: 5 consigli su come migliorare la redditività delle scommesse sportive

(Prima Pagina News) | Giovedì 23 Febbraio 2023



Bonus, RTP e altro ancora: i termini più comuni dei casinò spiegati

(Prima Pagina News) | Martedì 21 Febbraio 2023



Giochi: guida ai Bonus Scommesse Offerti Dalle Piattaforme Legali ADM

(Prima Pagina News) | Venerdì 20 Gennaio 2023



Lotteria Italia 2022: domani l'estrazione. I vincitori hanno 180 giorni per riscuotere

(Prima Pagina News) | Giovedì 05 Gennaio 2023

APPUNTAMENTI IN AGENDA

◀ LUGLIO 2023 ▶

LUN	MAR	MER	GIO	VEN	SAB	DOM
26	27	28	29	30	01	02
03	04	05	06	07	08	09
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31	01	02	03	04	05	06



globalist syndication

Ques

Informativa

Noi e terze parti selezionate utilizziamo cookie o tecnologie simili per finalità tecniche e, con il tuo consenso, anche per le finalità di funzionalità, esperienza, misurazione e marketing (con annunci personalizzati). Il rifiuto del consenso può rendere non disponibili le relative funzioni.

Per quanto riguarda la pubblicità, noi e terze parti selezionate, potremmo utilizzare dati di geolocalizzazione precisi e l'identificazione attraverso la scansione del dispositivo, al fine di archiviare e/o accedere a informazioni su un dispositivo e trattare dati personali come i tuoi dati di utilizzo, per le seguenti finalità pubblicitarie: annunci e contenuti personalizzati, valutazione degli annunci e del contenuto, osservazioni del pubblico e sviluppo di prodotti.

Puoi liberamente prestare, rifiutare o revocare il tuo consenso, in qualsiasi momento, accedendo al pannello delle preferenze. Usa il pulsante "Accetta" per acconsentire. Usa il pulsante "Rifiuta" o chiudi questa informativa per continuare senza accettare.

Scopri di più e personalizza

Rifiuta Accetta

21 luglio 2023 - Aggiornato alle 09:49

ULTIM'ORA 9:49 - A Fiumicino (Rm) il Peperoncino è in Festa

09:49 - Arte: Michelangelo rapito, iniziata la mostra

NOTIZIARIO

Home > Giochi

Giochi, nel 2022 da slot e videolottery contribuito fiscale di 6,4 miliardi

Il gettito del Preu è stato di 5,6 miliardi di euro.

(Prima Pagina News) | Venerdì 21 Luglio 2023

Condividi questo articolo



Roma - 21 lug 2023 (Prima Pagina News)

Il gettito del Preu è stato di 5,6 miliardi di euro.

Dal punto di vista fiscale, il comparto degli apparecchi continu a fornire un importante contributo per l'erario, sebbene in flessione rispetto al periodo pre-Covid.

Nel 2022 - riporta lo studio condotto dalla CGIA Mestre in collaborazione con As.tro - il gettito del PREU derivante dalle AWP e dalle VLT è stato di 5,6 miliardi di euro, pari al 50% del gettito dell'intero settore del gioco lecito.

A questi vanno aggiunte le altre imposte, contributi, tributi dovuti dalla filiera AWP/VLT: si tratta di ulteriori 800 milioni di euro, per un contributo fiscale complessivo di 6,4 miliardi di euro: un gettito superiore a quello delle tasse per l'auto pagate dalle famiglie (5,4 miliardi), dell'addizionale comunale Irpef (5,1 miliardi) e della cedolare secca sugli affitti (3,4 miliardi).

Rispetto al 2019, tuttavia, si registra una flessione: il PREU si è contratto del 17% (nonostante l'incremento dell'aliquota risente principalmente della riduzione della raccolta), mentre l'ammontare

ALTRO DA QUESTA SEZIONE



Gioco online: in Italia oltre 4mila lavoratori, gettito fiscale record (909 milioni di euro) dopo la pandemia

(Prima Pagina News) | Venerdì 21 Luglio 2023



Superenalotto: niente "6", centrato un "5" da 191mila euro a Monterotondo (Rm)

(Prima Pagina News) | Venerdì 14 Luglio 2023



Lotto e Superenalotto: dal 7 luglio al via la quarta estrazione settimanale a sostegno dell'Emilia Romagna

(Prima Pagina News) | Lunedì 03 Luglio 2023



Giochi online: come si calcola l'entità di una casino bet?

(Prima Pagina News) | Giovedì 29 Giugno 2023



Giochi online: Qual è la variante di poker più popolare e perché?

(Prima Pagina News) | Martedì 27 Giugno 2023



Al Senato la presentazione del secondo Rapporto Lottomatica-Censis sul Gioco Legale in Italia

(Prima Pagina News) | Lunedì 19 Giugno 2023



Giochi online: l'atmosfera vivida dei casinò tradizionali

(Prima Pagina News) | Venerdì 16 Giugno 2023



La storia delle macchinette da bar, dagli inizi fino alla versione online

(Prima Pagina News) | Martedì 30

delle altre imposte si è ridotto del 15,3% a causa contrazione dei margini del comparto.

RIPRODUZIONE RISERVATA © Copyright Prima Pagina News

PPN Prima Pagina News



Aiutaci ad aiutare l'ambiente

**DONA IL TUO 5 X MILLE
SOSTIENICI CON UNA FIRMA**

**Nella tua dichiarazione dei redditi scrivi
94055890639**

Maggio 2023



Il futuro del gioco online, tra tecnologia e nuove tendenze

(Prima Pagina News) | Lunedì 29 Maggio 2023



Giochi: Tar Lazio conferma sanzione da 750mila euro a Meta per la violazione del divieto di pubblicità

(Prima Pagina News) | Giovedì 06 Aprile 2023



Gratta e Vinci: dalle proposte del passato alle novità del 2023

(Prima Pagina News) | Mercoledì 29 Marzo 2023



Giochi: 5 consigli su come migliorare la redditività delle scommesse sportive

(Prima Pagina News) | Giovedì 23 Febbraio 2023



Bonus, RTP e altro ancora: i termini più comuni dei casinò spiegati

(Prima Pagina News) | Martedì 21 Febbraio 2023



Giochi: guida ai Bonus Scommesse Offerti Dalle Piattaforme Legali ADM

(Prima Pagina News) | Venerdì 20 Gennaio 2023



Lotteria Italia 2022: domani l'estrazione. I vincitori hanno 180 giorni per riscuotere

(Prima Pagina News) | Giovedì 05 Gennaio 2023



APPUNTAMENTI IN AGENDA



LUGLIO 2023



LUN	MAR	MER	GIO	VEN	SAB	DOM
26	27	28	29	30	01	02
03	04	05	06	07	08	09
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31	01	02	03	04	05	06



giovedì, 20 Luglio 2023


[Login / Registrati](#) [Agenda](#) [Servizi](#) [Contratto](#) [Privacy](#) [Contatti](#)


JAMMA.it

IL PRIMO QUOTIDIANO DEL GIOCO PUBBLICO


[Home](#) [APPARECCHI](#) [SCOMMESSE](#) [GIOCHI ONLINE](#) [ALTRI GIOCHI](#) [MAGAZINE](#) [MERCATINO](#) [EVENTI](#) [VIDEO](#) [STATISTICHE](#)

Home > Apparecchi intrattenimento > Studio sul settore dei giochi in Italia 2022, Nicolai (CGIA Mestre): "Dagli...


[Apparecchi intrattenimento](#) [Associazioni](#) [Attualità](#) [Cronache](#) [Mercato](#) [NUMERI&CIFRE](#) [Online](#)

Studio sul settore dei giochi in Italia 2022, Nicolai (CGIA Mestre): "Dagli apparecchi da intrattenimento gettito di 5,6 miliardi"

20 Luglio 2023 - 11:52

"Nel 2022, nel settore AWP-VLT, risultano 45mila occupati senza contare gli addetti dei concessionari, in calo del 13% rispetto ai numeri del 2019. Parlando degli apparecchi da intrattenimento va detto che negli anni c'è stata un'emersione fondamentale per recuperare il gettito. Un gettito che si attesta adesso a 5,6 miliardi, la metà di tutto quello che è il gettito del settore giochi. Un gettito importante, superiore al bollo auto. Il Preu rappresenta evidentemente una parte importante del gettito, a cui vanno aggiunte una serie di tassazioni che portano la cifra a circa 6,4 miliardi. Nell'online i concessionari sono circa 80, una parte italiana e una parte estera. Abbiamo stimato che i concessionari italiani occupano tra i 1600 e i 1700 addetti".

Lo ha detto il ricercatore della CGIA Mestre, **Daniele Nicolai** (a

SEGUI JAMMA SUI SOCIAL

 11,298 Fans [LIKE](#)

 1,549 Followers [FOLLOW](#)

 273 Subscribers [SUBSCRIBE](#)


destra nella foto), intervenendo a Roma alla presentazione dell'indagine "Studio sul settore dei giochi in Italia 2022. Focus su apparecchi con vincita in denaro e gioco online", realizzata da CGIA Mestre in collaborazione con As.Tro.



Articolo precedente

Studio sul settore dei giochi in Italia 2022, Vavolo (CGIA Mestre): "AWP, nel 2022 quasi 7mila nulla osta in meno rispetto al 2019"

Articolo successivo

Studio sul settore dei giochi in Italia 2022, Lollobrigida (ADM): "Rispetto a giugno dello scorso anno la raccolta è incrementata di oltre il 12%"

[Articoli correlati](#) [Altri di Redazione](#)


Riordino, Cardia (ACADI): "Necessaria un'equilibrata distribuzione tra punti specializzati e punti generalisti"



Delega fiscale, dossier "Nota di lettura": riordino giochi, la copertura di eventuali oneri a carico del bilancio dello Stato dovrà essere assicurata nell'ambito del...



MondoGaming a Sigma Asia



ARTICOLI DEL GIORNO [Tutti](#)

Formazione per nuovi croupier al Casinò di Venezia



19 Luglio 2023 - 08:23

Il Casinò più antico al mondo guarda al futuro e forma nuovi croupierIn un business fortemente in...

[Continua a leggere](#)

Delega fiscale, Cardia (Acadi): "Difendere la rete generalista nel settore giochi"



14 Luglio 2023 - 08:33

"Osserviamo con interesse i lavori in corso alla Camera sulla legge delega per la riforma fiscale e..."

[Continua a leggere](#)

Prodotti e approfondimenti che cambiano il gioco: l'SBC Summit Barcelona annuncia la "Casino & iGaming Zone"



19 Luglio 2023 - 17:00

Il prossimo SBC Summit Barcelona, che si terrà dal 19 al 21 settembre presso la Fira de...

[Continua a leggere](#)

EuroJackpot e Euronumeri di martedì 18 luglio 2023



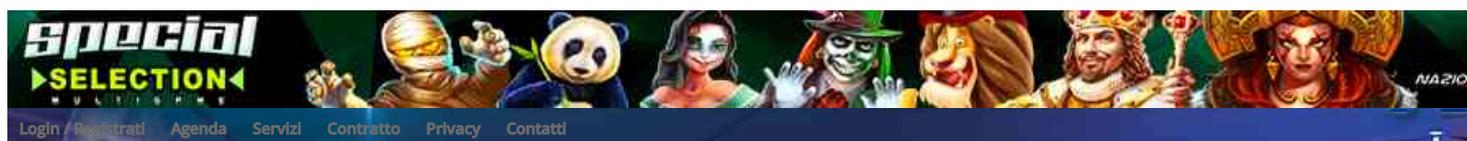
18 Luglio 2023 - 21:59

Ultima estrazione Eurojackpot e Euronumeri: combinazione vincente e quote di oggi

[Continua a leggere](#)

Ippodromo Snai Sesana, sabato la 18esima edizione del Gran Premio Nello Bellei

giovedì, 20 Luglio 2023


[Login / Registrati](#) [Agenda](#) [Servizi](#) [Contratto](#) [Privacy](#) [Contatti](#)


JAMMA.it

IL PRIMO QUOTIDIANO DEL GIOCO PUBBLICO


[Home](#) [APPARECCHI](#) [SCOMMESSE](#) [GIOCHI ONLINE](#) [ALTRI GIOCHI](#) [MAGAZINE](#) [MERCATINO](#) [EVENTI](#) [VIDEO](#) [STATISTICHE](#)

Home > Apparecchi intrattenimento > Studio sul settore dei giochi in Italia 2022, Fanelli (Centro Studi Gioco...


[Apparecchi intrattenimento](#) [Attualità](#) [Cronache](#) [Politica](#)

Studio sul settore dei giochi in Italia 2022, Fanelli (Centro Studi Gioco Pubblico): “Ok al drenaggio di risorse dallo Stato alle regioni, ma non attraverso l’aumento della tassazione”

20 Luglio 2023 - 12:40

“Oggi va fatta una seria riflessione sulla tassazione degli apparecchi da intrattenimento. Se togliamo dalla raccolta le vincite, il peso del Preu è circa il 68%. Nelle AWP va allo stato il 24% della raccolta, mentre nel gioco online circa l’1%. Il margine è molto stretto. Il problema principale è il rapporto con le regioni. Secondo la Delega bisognerebbe drenare un po’ di risorse dallo Stato alle regioni, ma questo non può essere fatto aumentando la tassazione. Se devo dare risorse alle regioni devo prenderle dallo Stato. Va poi ricordato che sulle Awp il payout è ormai al 65% e questo è davvero un valore troppo basso. Quindi la situazione è indubbiamente difficile”.

Lo ha detto il direttore scientifico del Centro Studi Gioco Pubblico, **Roberto Fanelli** (nella foto), intervenendo a Roma alla presentazione dell’indagine “Studio sul settore dei giochi in Italia 2022. Focus su

SEGUI JAMMA SUI SOCIAL

 11,298 Fans [LIKE](#)

 1,549 Followers [FOLLOW](#)

 273 Subscribers [SUBSCRIBE](#)


apparecchi con vincita in denaro e gioco online”, realizzata da CGIA Mestre in collaborazione con As.Tro.



Articolo precedente

Studio sul settore dei giochi in Italia 2022, de Bertoldi (Fdl): “Bisogna coinvolgere gli enti locali permettendogli di partecipare alle entrate erariali”

Articolo successivo

Studio sul settore dei giochi in Italia: nell’anno del ritorno alla piena operatività il comparto degli apparecchi registra ancora una perdita di posti di lavoro (2.328 unità) e un taglio di 1.314 aziende

[Articoli correlati](#) [Altri di Redazione](#)



Riordino, Cardia (ACADI): “Necessaria un’equilibrata distribuzione tra punti specializzati e punti generalisti”



Delega fiscale, dossier “Nota di lettura”: riordino giochi, la copertura di eventuali oneri a carico del bilancio dello Stato dovrà essere assicurata nell’ambito del...



Lotteria degli Scontrini, estrazione settimanale del 20 luglio: ecco i codici vincenti



ARTICOLI DEL GIORNO [Tutti](#)

StopSpillet, in Danimarca nuova campagna contro il disturbo da gioco d’azzardo



18 Luglio 2023 - 11:22

Ieri il lancio di una nuova campagna nazionale per lo Stop Game social media danesi. La campagna...

[Continua a leggere](#)

Senigallia (AN), Romano (PD): “Modifiche al regolamento sul gioco d’azzardo, esito negativo in Commissione”



19 Luglio 2023 - 15:50

“L’approfondimento in Commissione sulla proposta di modifica del regolamento sul gioco d’azzardo proposta dal consigliere Liverani (Fdl)...

[Continua a leggere](#)

‘Ndrangheta, quattro arresti in Piemonte e Liguria: tra le accuse anche l’organizzazione di una bisca clandestina e usura ed estorsione ai danni di giocatori...



18 Luglio 2023 - 10:23

Il Nucleo investigativo dei Carabinieri ha eseguito un’ordinanza di custodia cautelare in carcere della Dda di Torino...

[Continua a leggere](#)

MondoGaming, l’offerta di gioco italiana per Africa e Asia



14 Luglio 2023 - 10:43

MondoGaming, la società italiana che offre soluzioni Whitelabel e Turn-key personalizzabili, fornitrice e

The ANSA logo consists of the word "ANSA" in white, bold, uppercase letters, centered within a solid green rectangular background.

Cgia, contrazione delle slot, gettito record per il gioco online - Ricerca, in calo esercizi e sale, - 2.328 lavoratori nel 2022

Ricerca, in calo esercizi e sale, -2.328 lavoratori nel 2022 (ANSA) - ROMA, 20 LUG - Un settore in lenta ripresa dopo la crisi pandemica, ma ancora alle prese con il calo dei posti di lavoro, più di 3 mila persi tra il 2021 e il 2022. Ancora in crescita, invece, il gioco online con un gettito record stimato di 909 milioni di euro per il 2022. È il quadro che emerge dal "Percorso di Studio sul settore dei giochi in Italia" condotto dalla Cgia di Mestre, presentato a Roma in collaborazione con l'associazione di categoria As.tro. L'indagine, focalizzata in particolare sugli apparecchi da gioco (le cosiddette Awp e videolottery), evidenzia una contrazione di 2.328 unità tra gli addetti al settore a fine 2022 (da 47.336 a 45.008), il 5% in meno rispetto al 2021, con 1.314 aziende che fuoriescono dalla filiera del gioco lecito tramite Awp/Vlt nel giro di un anno (da 54.429 a 53.115). Un dato che risente ancora del biennio 2020-2021, definito "drammatico" dalla Cgia. Il settore dei giochi, infatti, "è stato quello che ha subito il più lungo periodo di sospensione dell'attività a causa dell'emergenza sanitaria". Tra le cause della "crisi" c'è l'introduzione della tessera sanitaria per l'uso delle Vlt, la riduzione del payout e l'aumento della tassa sulle vincite. Sono in calo sia gli esercizi dove sono presenti le slot, sia le sale da gioco che nel 2022 sono 466 in meno. Di conseguenza è calata anche la raccolta, facendo segnare un -28%, pari cioè a una perdita di 12,9 miliardi di euro. Non sembra conoscere crisi, invece, il settore del gioco online che, sulla scia del boom durante gli anni della pandemia, farà registrare un gettito erariale record di 909 milioni per il 2022. A crescere è anche il tasso di incidenza della spesa online sulla spesa totale del gioco lecito. Tale peso è passato dal 9,5% del 2019 al 20,6% del 2020 e al 24% del 2021 (dagli 1,8 miliardi del 2019 ai 3,7 miliardi del 2021). Dietro questi aumenti - spiega la Cgia - "vi è sia la crescita del gioco online, ma anche la contrazione che il gioco fisico ha dovuto sopportare a causa dei lunghi periodi di sospensione dell'attività". Non stupisce quindi che nel 2022 - primo anno di ritorno alla normalità - si sia registrata una riduzione rispetto al biennio pandemico. L'incidenza del gioco a distanza si è quindi assestata al 19,2% nel 2022, più del doppio però del livello pre-pandemia. (ANSA). PD 20-LUG-23 11:33 NNN

The ANSA logo consists of the word "ANSA" in white, bold, uppercase letters, centered within a solid green rectangular background.

GIOCHI: ADM, RACCOLTA A + 23% NEL PRIMO SEMESTRE DEL 2023 N

'On line è cresciuto di oltre il 15%' (ANSA) - ROMA, 20 LUG - «Nel 2023 c'è stato un incremento sia della raccolta che dell'utile erariale dai giochi. Nel primo semestre si è registrato un incremento della raccolta di oltre il 12% rispetto allo stesso periodo del 2022. Il settore degli apparecchi contribuisce per il 4% in più rispetto al 2022, mentre l'online è cresciuto di oltre il 15%». Così Mario Lollobrigida, Direttore Giochi dell'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli, nel corso della presentazione del report annuale della Cgia Mestre, in collaborazione con As.tro, presso il Palazzo dell'Informazione in Piazza Mastai a Roma. «L'online ha beneficiato del periodo Covid, ma si tratta comunque di una tendenza irreversibile, e infatti bisognerà fare una valutazione in tal senso - ha aggiunto -. L'Agenzia la sta già facendo, anche in relazione alla gara prevista e alle modifiche delle regole di ingaggio». (ANSA). TZ 20-LUG-23 15:06 NNN



GIOCHI. NEL 2022 PERSI OLTRE 2 MILA POSTI LAVORO SETTORE SLOT E VIDEOLOTTERY SI FERMANO 1.314 AZIENDE (DIRE)

Roma, 20 lug. - Un settore in lenta ripresa dopo la crisi pandemica, ma ancora alle prese con il calo dei posti di lavoro, più di 3 mila persi tra il 2021 e il 2022. È il quadro che emerge dal 'Percorso di Studio sul settore dei giochi in Italia' condotto dalla CGIA Mestre, presentato oggi a Roma in collaborazione con As.tro. L'indagine, focalizzata in particolare sugli apparecchi da gioco (le slot e le videolottery), parte dalla stima del numero di addetti del comparto, realizzata sulla base di informazioni fornite dagli archivi camerali e dalla banca dati del Ries, il registro degli operatori di gioco dell'Agenzia Dogane e Monopoli, al quale i soggetti che operano nel settore degli apparecchi sono tenuti a registrarsi. Lo studio evidenzia una contrazione di 2.328 unità tra gli addetti al settore a fine 2022 (da 47.336 a 45.008), il 5% in meno rispetto al 2021, con 1.314 aziende che nel giro di un anno fuoriescono dalla filiera del gioco lecito tramite AWP (le slot, appunto) e le VLT (da 54.429 a 53.115). Un dato che risente ancora del biennio 2020-2021, definito "drammatico" dalla CGIA. Il settore dei giochi, infatti, "è stato quello che ha subito il più lungo periodo di sospensione dell'attività a causa dell'emergenza sanitaria". Il 2022 è stato l'anno di ritorno alla piena operatività; nonostante questo, gli operatori del settore hanno dovuto fare i conti con le conseguenze della pandemia e con le novità normative entrate in vigore nel biennio precedente: tra queste, l'introduzione della tessera sanitaria per l'uso delle VLT, la riduzione del payout, l'aumento della tassa sulle vincite. A partire dal 2021, inoltre, è scattato l'ultimo aumento delle aliquote del PREU. Dal report emerge quindi che rispetto al 2019 sono stati registrati quasi 6.000 esercizi in meno nei quali si possono trovare le AWP, che a loro volta sono calate di circa 13 mila unità. Anche le sale da gioco specializzate in cui si trovano le VLT dal 2019 sono in discesa: nel 2022 ve ne sono 466 in meno (-9,5%), e si registra un calo di oltre 3.200 VLT (-5,6%). Dal 2019 al 2022 la raccolta è calata di quasi il 28% (-12,9 miliardi) passando da 46,5 a 33,6 miliardi di euro, mentre le vincite hanno subito un taglio del 31% (-11,1 miliardi di euro) coerentemente alla riduzione del payout. (Com/Mem/ Dire) 11:47 20-07-23 NNNN



GIOCHI. NEL 2022 DA SLOT E VIDEOLOTTERY CONTRIBUTO FISCALE DI 6,4 MILIARDI (DIRE)

Roma, 20 lug. - Dal punto di vista fiscale, il comparto degli apparecchi continua a fornire un importante contributo per l'erario, sebbene in flessione rispetto al periodo pre-Covid. Nel 2022, riporta lo studio condotto dalla CGIA Mestre in collaborazione con As.tro, il gettito del PREU derivante dalle AWP e dalle VLT è stato di 5,6 miliardi di euro, pari al 50% del gettito dell'intero settore del gioco lecito. A questi vanno aggiunte le altre imposte, contributi, tributi dovuti dalla filiera AWP/VLT: si tratta di ulteriori 800 milioni di euro, per un contributo fiscale complessivo di 6,4 miliardi di euro: un gettito superiore a quello delle tasse per l'auto pagate dalle famiglie (5,4 miliardi), dell'addizionale comunale Irpef (5,1 miliardi) e della cedolare secca sugli affitti (3,4 miliardi). Rispetto al 2019, tuttavia, si registra una flessione: il PREU si è contratto del 17% (nonostante l'incremento dell'aliquota risente principalmente della riduzione della raccolta), mentre l'ammontare delle altre imposte si è ridotto del 15,3% a causa contrazione dei margini del comparto. (Com/Mem/ Dire) 11:49 20-07-23 NNNN



GIOCHI. ONLINE, IN ITALIA OLTRE 4MILA LAVORATORI GETTITO FISCALE RECORD (909 MILIONI DI EURO) DOPO LA PANDEMIA (DIRE)

Roma, 20 lug. - I concessionari autorizzati a operare nel settore del gioco online sono 83, di cui 53 italiani e 30 esteri, per un totale di 4.395 addetti. È il dato che emerge dallo studio condotto dalla CGIA Mestre, presentato oggi a Roma in collaborazione con As.tro. I risultati economici di queste imprese derivano da diverse attività connesse con il gioco lecito sia fisico che a distanza; l'esercizio e la raccolta del gioco online è quindi solo una delle attività svolte da queste imprese. La stima è che i soli proventi online dei 53 concessionari italiani rappresentino un ammontare di risorse in grado di sostenere almeno 1.600-1700 lavoratori. Nel corso degli anni, sottolinea il report, è cresciuto in maniera rilevante il gettito per l'erario. Dal 2015 al 2020 il dato è triplicato (da 212 milioni a 634 milioni di euro), mentre nel 2021 è passato a 887 milioni di euro. Nel 2022, inoltre, si stima che il totale abbia raggiunto un ammontare di almeno 909 milioni di euro. A crescere è anche il tasso di incidenza della spesa online sulla spesa totale del gioco lecito. Tale peso è passato dal 9,5% del 2019 al 20,6% del 2020 e al 24% del 2021 (dagli 1,8 miliardi del 2019 ai 3,7 miliardi del 2021).(SEGUE) (Com/Mem/ Dire) 11:56 20-07-23 NNNN

GIOCHI. ONLINE, IN ITALIA OLTRE 4MILA LAVORATORI -2- (DIRE) Roma, 20 lug. - Dietro questi aumenti "vi è sia la crescita del gioco online, ma anche la contrazione che il gioco fisico ha dovuto sopportare a causa dei lunghi periodi di sospensione dell'attività". Non stupisce quindi che nel 2022, primo anno di ritorno alla normalità, si sia registrata una riduzione rispetto al biennio pandemico. L'incidenza del gioco a distanza si è quindi assestata al 19,2% nel 2022, più del doppio del livello pre-pandemia. Rilevante diventa quindi anche l'attività di contrasto dell'Agenzia Dogane e Monopoli ai siti di gioco non autorizzati: dal 2006 al 2022 ne sono stati inibiti oltre 9.800 e, nel corso degli ultimi anni, si nota un calo dei tentativi di accesso: nel 2021 (ultimo dato disponibile) sono stati 260mila, rispetto agli oltre 64 milioni dell'anno precedente. Una flessione dovuta all'ampliamento dell'offerta legale e a una maggiore consapevolezza dei consumatori, ma anche al crescente utilizzo di canali alternativi, come ad esempio i social network. Per questo, dal 2020 sono stati ampliati i poteri di inibizione di ADM, comprendendo anche la possibilità di ordinare ai gestori di siti di rimuovere i contenuti pubblicitari relativi al gioco illecito. (Com/Mem/ Dire) 11:56 20-07-23 NNNN



GIOCO. IN EMILIA-ROMAGNA NEL 2022 CHIUSE 14 SALE SLOT E VLT /FOTO PER EFFETTO DEL 'DISTANZIOMETRO'; ADDETTI COMPARTO STABILI A 2000 (DIRE)

Reggio Emilia, 20 lug. - Nel 2022, in Emilia-Romagna, 14 imprese che operavano nel settore giochi hanno chiuso, mentre il numero di addetti è rimasto sostanzialmente stabile (+0,69%). Emerge dal "percorso di studio sul settore dei giochi in Italia", condotto dalla Cgia di Mestre e Astro (l'associazione dei gestori di sale giochi), presentato oggi a Roma. In dettaglio gli addetti totali del comparto in regione sono 2.033. Le imprese attive erano l'anno scorso 358 imprese contro le 372 del 2021, con un calo quindi del 3,7%. Si tratta di "un effetto della legge regionale particolarmente severa, che ha previsto l'applicazione retroattiva del distanziometro di 500 metri dai luoghi sensibili, che dal 31 dicembre 2024 sarà esteso anche agli esercizi generalisti come i bar", spiegano i curatori della ricerca. (Cai/ Dire) 13:26 20-07-23 NNNN

GIOCHI, CGIA: NEL 2022 STIMATO GETTITO RECORD 909 MLN DA ON-LINE N

SETTORE ANCORA ALLE PRESE CON PERDITA POSTI DI LAVORO PER IL COVID Roma, 20 lug. (askanews) - Un settore in lenta ripresa dopo la crisi pandemica, ma ancora alle prese con il calo dei posti di lavoro, più di 3 mila persi tra il 2021 e il 2022. È il quadro che emerge dal "Percorso di Studio sul settore dei giochi in Italia" condotto dalla Cgia Mestre, presentato in collaborazione con l'associazione As.tro. L'indagine, focalizzata in particolare sugli apparecchi da gioco (le cosiddette AWP e le videolottery), parte dalla stima del numero di addetti del comparto, realizzata sulla base di informazioni fornite dagli archivi camerali e dalla banca dati del Ries, il registro degli operatori di gioco dell'Agenzia Dogane e Monopoli, al quale i soggetti che operano nel settore degli apparecchi sono tenuti a registrarsi. Lo studio evidenzia una contrazione di 2.328 unità tra gli addetti al settore a fine 2022 (da 47.336 a 45.008), il 5% in meno rispetto al 2021, con 1.314 aziende che fuoriescono dalla filiera del gioco lecito tramite AWP/VLT nel giro di un anno (da 54.429 a 53.115). Un dato che risente ancora del biennio 2020-2021, definito "drammatico" dalla Cgia. Il settore dei giochi, infatti, "è stato quello che ha subito il più lungo periodo di sospensione dell'attività a causa dell'emergenza sanitaria". Va meglio il gioco on-line. Secondo il report, è cresciuto in maniera rilevante il gettito per l'erario. Dal 2015 al 2020 il dato è triplicato (da 212 milioni a 634 milioni di euro), mentre nel 2021 è passato a 887 milioni di euro. Nel 2022, inoltre, si stima che il totale abbia raggiunto un ammontare di almeno 909 milioni di euro. A crescere è anche il tasso di incidenza della spesa online sulla spesa totale del gioco lecito. Tale peso è passato dal 9,5% del 2019 al 20,6% del 2020 e al 24% del 2021 (dagli 1,8 miliardi del 2019 ai 3,7 miliardi del 2021). Dietro questi aumenti "vi è sia la crescita del gioco online, ma anche la contrazione che il gioco fisico ha dovuto sopportare a causa dei lunghi periodi di sospensione dell'attività". L'incidenza del gioco a distanza si è quindi assestata al 19,2% nel 2022, più del doppio del livello pre-pandemia. Red



Giochi: nel 2022 persi 2.328 posti di lavoro, si fermano 1.314 aziende

Milano, 20 lug. (LaPresse) - Un settore in lenta ripresa dopo la crisi pandemica, ma ancora alle prese con il calo dei posti di lavoro, più di 3 mila persi tra il 2021 e il 2022. È il quadro che emerge dal 'Percorso di Studio sul settore dei giochi in Italia' condotto dalla CGIA Mestre, presentato oggi a Roma in collaborazione con As.tro. L'indagine, focalizzata in particolare sugli apparecchi da gioco (le slot e le videolottery), parte dalla stima del numero di addetti del comparto, realizzata sulla base di informazioni fornite dagli archivi camerali e dalla banca dati del Ries, il registro degli operatori di gioco dell'Agenzia Dogane e Monopoli, al quale i soggetti che operano nel settore degli apparecchi sono tenuti a registrarsi. Lo studio evidenzia una contrazione di 2.328 unità tra gli addetti al settore a fine 2022 (da 47.336 a 45.008), il 5% in meno rispetto al 2021, con 1.314 aziende che nel giro di un anno fuoriescono dalla filiera del gioco lecito tramite AWP (le slot, appunto) e le VLT (da 54.429 a 53.115). Un dato che risente ancora del biennio 2020-2021, definito 'drammatico' dalla CGIA. Il settore dei giochi, infatti, "è stato quello che ha subito il più lungo periodo di sospensione dell'attività a causa dell'emergenza sanitaria". (Segue). - amr/fed

Giochi: nel 2022 persi 2.328 posti di lavoro, si fermano 1.314 aziende-2-

Milano, 20 lug. (LaPresse) - Il 2022 è stato l'anno di ritorno alla piena operatività; nonostante questo, gli operatori del settore hanno dovuto fare i conti con le conseguenze della pandemia e con le novità normative entrate in vigore nel biennio precedente: tra queste, l'introduzione della tessera sanitaria per l'uso delle VLT, la riduzione del payout, l'aumento della tassa sulle vincite. A partire dal 2021, inoltre, è scattato l'ultimo aumento delle aliquote del PREU. Dal report emerge quindi che rispetto al 2019 sono stati registrati quasi 6.000 esercizi in meno nei quali si possono trovare le AWP, che a loro volta sono calate di circa 13 mila unità. Anche le sale da gioco specializzate in cui si trovano le VLT dal 2019 sono in discesa: nel 2022 ve ne sono 466 in meno (-9,5%), e si registra un calo di oltre 3.200 VLT (-5,6%). Dal 2019 al 2022 la raccolta è calata di quasi il 28% (-12,9 miliardi) passando da 46,5 a 33,6 miliardi di euro, mentre le vincite hanno subito un taglio del 31% (-11,1 miliardi di euro) coerentemente alla riduzione del payout. - amr/fed



Giochi: nel 2022 da slot e videolottery 6,4 mld contributo fiscale

Milano, 20 lug. (LaPresse) - Dal punto di vista fiscale, il comparto degli apparecchi continua a fornire un importante contributo per l'erario, sebbene in flessione rispetto al periodo pre-Covid. Nel 2022 - riporta lo studio condotto dalla CGIA Mestre in collaborazione con As.tro - il gettito del Preu derivante dalle AWP e dalle VLT è stato di 5,6 miliardi di euro, pari al 50% del gettito dell'intero settore del gioco lecito. A questi vanno aggiunte le altre imposte, contributi, tributi dovuti dalla filiera AWP/VLT: si tratta di ulteriori 800 milioni di euro, per un contributo fiscale complessivo di 6,4 miliardi di euro: un gettito superiore a quello delle tasse per l'auto pagate dalle famiglie (5,4 miliardi), dell'addizionale comunale Irpef (5,1 miliardi) e della cedolare secca sugli affitti (3,4 miliardi). Rispetto al 2019, tuttavia, si registra una flessione: il Preu si è contratto del 17% (nonostante l'incremento dell'aliquota risente principalmente della riduzione della raccolta), mentre l'ammontare delle altre imposte si è ridotto del 15,3% a causa contrazione dei margini del comparto. - amr/fed



Giochi: in Italia oltre 4mila lavoratori in settore online

Milano, 20 lug. (LaPresse) - I concessionari autorizzati a operare nel settore del gioco online sono 83, di cui 53 italiani e 30 esteri, per un totale di 4.395 addetti. È il dato che emerge dallo studio condotto dalla CGIA Mestre, presentato oggi a Roma in collaborazione con As.tro. I risultati economici di queste imprese derivano da diverse attività connesse con il gioco lecito sia fisico che a distanza; l'esercizio e la raccolta del gioco online è quindi solo una delle attività svolte da queste imprese. La stima è che i soli proventi online dei 53 concessionari italiani rappresentino un ammontare di risorse in grado di sostenere almeno 1.600-1700 lavoratori. (Segue). - amr/fed

Giochi: in Italia oltre 4mila lavoratori in settore online-2-

Milano, 20 lug. (LaPresse) - Nel corso degli anni, sottolinea il report, è cresciuto in maniera rilevante il gettito per l'erario. Dal 2015 al 2020 il dato è triplicato (da 212 milioni a 634 milioni di euro), mentre nel 2021 è passato a 887 milioni di euro. Nel 2022, inoltre, si stima che il totale abbia raggiunto un ammontare di almeno 909 milioni di euro. A crescere è anche il tasso di incidenza della spesa online sulla spesa totale del gioco lecito. Tale peso è passato dal 9,5% del 2019 al 20,6% del 2020 e al 24% del 2021 (dagli 1,8 miliardi del 2019 ai 3,7 miliardi del 2021). Dietro questi aumenti «vi è sia la crescita del gioco online, ma anche la contrazione che il gioco fisico ha dovuto sopportare a causa dei lunghi periodi di sospensione dell'attività». Non stupisce quindi che nel 2022 - primo anno di ritorno alla normalità - si sia registrata una riduzione rispetto al biennio pandemico. L'incidenza del gioco a distanza si è quindi assestata al 19,2% nel 2022, più del doppio del livello pre-pandemia. (Segue). - amr/fed

Giochi: in Italia oltre 4mila lavoratori in settore online-3-

Milano, 20 lug. (LaPresse) - Rilevante diventa quindi anche l'attività di contrasto dell'Agenzia Dogane e Monopoli ai siti di gioco non autorizzati: dal 2006 al 2022 ne sono stati inibiti oltre 9.800 e, nel corso degli ultimi anni, si nota un calo dei tentativi di accesso: nel 2021 (ultimo dato disponibile) sono stati 260mila, rispetto agli oltre 64 milioni dell'anno precedente. Una flessione dovuta all'ampliamento dell'offerta legale e a una maggiore consapevolezza dei consumatori, ma anche al crescente utilizzo di canali alternativi, come ad esempio i social network. Per questo, dal 2020 sono stati ampliati i poteri di inibizione di ADM, comprendendo anche la possibilità di ordinare ai gestori di siti di rimuovere i contenuti pubblicitari relativi al gioco illecito. - amr/fed



GIOCHI: IN 2022 PERSI 2.328 POSTI LAVORO IN SLOT E VIDEOLOTTERY, SI FERMANO 1.314 AZIENDE =

Roma, 20 lug. (Adnkronos) - Un settore in lenta ripresa dopo la crisi pandemica, ma ancora alle prese con il calo dei posti di lavoro, più di 3 mila persi tra il 2021 e il 2022. È il quadro, riferisce Agipro, che emerge dal "Percorso di Studio sul settore dei giochi in Italia" condotto dalla Cgia Mestre, presentato oggi a Roma in collaborazione con As.tro. L'indagine, focalizzata in particolare sugli apparecchi da gioco (le slot e le videolottery), parte dalla stima del numero di addetti del comparto, realizzata sulla base di informazioni fornite dagli archivi camerali e dalla banca dati del Ries, il registro degli operatori di gioco dell'Agenzia Dogane e Monopoli, al quale i soggetti che operano nel settore degli apparecchi sono tenuti a registrarsi. Lo studio evidenzia una contrazione di 2.328 unità tra gli addetti al settore a fine 2022 (da 47.336 a 45.008), il 5% in meno rispetto al 2021, con 1.314 aziende che nel giro di un anno fuoriescono dalla filiera del gioco lecito tramite Awp (le slot, appunto) e le Vlt (da 54.429 a 53.115). Un dato che risente ancora del biennio 2020-2021, definito "drammatico" dalla Cgia. Il settore dei giochi, infatti, "è stato quello che ha subito il più lungo periodo di sospensione dell'attività a causa dell'emergenza sanitari". Il 2022 è stato l'anno di ritorno alla piena operatività; nonostante questo, gli operatori del settore hanno dovuto fare i conti con le conseguenze della pandemia e con le novità normative entrate in vigore nel biennio precedente: tra queste, l'introduzione della tessera sanitaria per l'uso delle Vlt, la riduzione del payout, l'aumento della tassa sulle vincite. A partire dal 2021, inoltre, è scattato l'ultimo aumento delle aliquote del Preu. Dal report emerge quindi che rispetto al 2019 sono stati registrati quasi 6.000 esercizi in meno nei quali si possono trovare le Awp, che a loro volta sono calate di circa 13 mila unità. Anche le sale da gioco specializzate in cui si trovano le Vlt dal 2019 sono in discesa: nel 2022 ve ne sono 466 in meno (-9,5%), e si registra un calo di oltre 3.200 Vlt (-5,6%). Dal 2019 al 2022 la raccolta è calata di quasi il 28% (-12,9 miliardi) passando da 46,5 a 33,6 miliardi di euro, mentre le vincite hanno subito un taglio del 31% (-11,1 miliardi di euro) coerentemente alla riduzione del payout. (Sec/Adnkronos)

ISSN 2465 - 1222 20-LUG-23 13:28 NNN



GIOCHI: NEL 2022 DA SLOT E VIDEOLOTTERY CONTRIBUTO FISCALE DI 6,4 MLD =

Roma, 20 lug. (Adnkronos) - Dal punto di vista fiscale, il comparto degli apparecchi continua a fornire un importante contributo per l'erario, sebbene in flessione rispetto al periodo pre-Covid. Nel 2022, riporta lo studio condotto dalla Cgia Mestre in collaborazione con As.tro, secondo quanto riferisce Agipro, il gettito del Preu derivante dalle Awp e dalle Vlt è stato di 5,6 miliardi di euro, pari al 50% del gettito dell'intero settore del gioco lecito. A questi vanno aggiunte le altre imposte, contributi, tributi dovuti dalla filiera Awp/Vlt: si tratta di ulteriori 800 milioni di euro, per un contributo fiscale complessivo di 6,4 miliardi di euro: un gettito superiore a quello delle tasse per l'auto pagate dalle famiglie (5,4 miliardi), dell'addizionale comunale Irpef (5,1 miliardi) e della cedolare secca sugli affitti (3,4 miliardi). Rispetto al 2019, tuttavia, si registra una flessione: il Preu si è contratto del 17% (nonostante l'incremento dell'aliquota risente principalmente della riduzione della raccolta), mentre l'ammontare delle altre imposte si è ridotto del 15,3% a causa contrazione dei margini del comparto. (Sec/Adnkronos) ISSN 2465 - 1222 20-LUG-23 13:34 NNN



GIOCHI: CGIA-ASTRO, QUASI 6 MILA ESERCIZI IN MENO =

Roma, 20 lug. (Adnkronos) - Nel 2022, rispetto al 2019 vi sono quasi 6.000 (-5.810) esercizi in meno nei quali si possono trovare le Awp, che a loro volta sono calate di circa 13 mila unità (6.949 non sono più in esercizio, mentre altre 6.113 sono andate ad incrementare le 18.305 presenti nei magazzini nel 2019). Le sale da gioco in cui si trovano le Vlt dal 2019 sono in costante calo: nel 2022 ve ne sono 466 in meno (-9,5%), e si registra un calo di oltre 3.200 Vlt (-5,6%). E' quanto emerge dallo studio di Cgia Mestre e Astro che è stato presentato oggi secondo quanto riferisce l'agenzia Agimeg. (Sec/Adnkronos) ISSN 2465 - 1222 20-LUG-23 13:36 NNN



GIOCHI: CGIA-ASTRO, TRA 2015-21 CRESCIUTO GIOCO A DISTANZA =

Roma, 20 lug. (Adnkronos) - Nel corso degli ultimi anni (2015 - 2021) la crescita del Gioco a distanza è stata a due cifre percentuali. In particolare nel 2020 la crescita è stata del 45% (la spesa è passata dai 1,8 miliardi di euro del 2019 ai 2,6 del 2020), rilevante anche la crescita del 2021 pari al 39% sfiorando i 4 miliardi di spesa (3.719 milioni di euro). Nel 2022, l'ammontare di spesa raggiunto (pari a 3.900 milioni di euro), non solo si è consolidato, ma è cresciuto di un ulteriore 5%. E' quanto emerge dallo studio Cgia di Mestre-Astro secondo quanto riferisce Agimeg. (Sec/Adnkronos) ISSN 2465 - 1222 20-LUG-23 13:38 NNN



LUDOPATIA, DE BERTOLDI (FDI): GIOCO LEGALE SIA AVAMPOSTO CONTRO DEGENERAZIONI

(9Colonne) Roma, 20 lug - «Le ludopatie, cioè le degenerazioni del gioco, potranno essere combattute solamente con l'apporto determinante degli operatori del gioco legale. Il gioco legale, vero avamposto della legalità contro le mafie e le bische clandestine, ovvero contro il gioco online dai paradisi fiscali, può così rappresentare non solamente un'importante fonte di entrate erariali per lo Stato, circa 12 miliardi che costituiscono un fondamento del bilancio pubblico, ma può costituire pure l'avamposto dello Stato per tutelare la salute pubblica dalle degenerazioni del gioco stesso». Lo ha detto Andrea de Bertoldi, deputato di Fratelli d'Italia in commissione Finanze alla camera nel corso di un convegno di Astro e CGIA Mestre sul gioco pubblico. «Come infatti un pubblico esercente non desidera popolare di alcolisti il proprio locale - ha detto ancora De Bertoldi - così un imprenditore del gioco può essere colui che individua le patologie e pone quindi un freno alle ludopatie in continuità con l'interesse nazionale. La riforma del gioco legale dovrà quindi porre l'operatore del gioco al centro dell'interesse nazionale, sia per l'importante ruolo che esercita per l'erario dello Stato, ma anche per fronteggiare direttamente il fenomeno. Non può essere infatti una risposta il proibizionismo, che in questo settore sarebbe del tutto inadeguato ed inopportuno, anzi - conclude -sarebbe un regalo alle mafie». (gci) _____201814 LUG 23

Il report

Giochi e slot machine In Campania 1.900 ditte

*Le imprese che operano nel settore danno lavoro a quasi 6.000 persone
A livello nazionale il contributo fiscale per lo Stato è di oltre 6,4 miliardi*

Marco Vitiello

In Campania, nel 2022, risultano attive 1.903 imprese nel settore delle slot e delle videolottery (+1,49% rispetto all'anno precedente), con 5.847 addetti, un dato in crescita del 7,07% rispetto ai 5.461 lavoratori impiegati nel 2021. È il quadro che emerge dal "Percorso di Studio sul settore dei giochi in Italia" condotto dalla Cgia di Mestre, in collaborazione con As.tro, presentato nei giorni scorsi. Attualmente, la legge regionale della Campania sul gioco, approvata nel 2020, prevede l'applicazione di un distanziometro di 250 metri. Si tratta di un settore in lenta ripresa dopo la crisi pandemica, ma ancora alle prese con il calo dei posti di lavoro, più di 3 mila persi tra il 2021 e il 2022. È il quadro che emerge dal "Percorso di Studio sul settore dei giochi in Italia". L'indagine, focalizzata in particolare sugli apparecchi da gioco (le slot e le videolottery), parte dalla stima del numero di addetti del comparto, realizzata sulla base di informazioni fornite dagli archivi camerali e dalla banca dati del Ries, il registro degli operatori di gioco dell'Agenzia Dogane e Monopoli, al quale i soggetti che operano nel settore degli apparecchi sono tenuti a registrarsi. Lo studio evidenzia una contrazione di 2.328 unità tra gli addetti al settore a fine 2022 (da 47.336 a 45.008), il 5% in meno rispetto al 2021, con 1.314 aziende

che nel giro di un anno fuoriescono dalla filiera del gioco lecito tramite Awp (le slot, appunto) e le Vlt (da 54.429 a 53.115). Un dato che risente ancora del biennio 2020-2021, definito "drammatico" dalla Cgia. Il settore dei giochi, infatti, «è stato quello che ha subito il più lungo periodo di sospensione dell'attività a causa dell'emergenza sanitaria».

Le cause del calo

Il 2022 è stato l'anno di ritorno alla piena operatività; nonostante questo, gli operatori del settore hanno dovuto fare i conti con le conseguenze della pandemia e con le novità normative entrate in vigore nel biennio precedente: tra queste, l'introduzione della tessera sanitaria per l'uso delle vlt, la riduzione del payout, l'aumento della tassa sulle vincite. A partire dal 2021, inoltre, è scattato l'ultimo aumento delle aliquote del Preu. Dal report emerge quindi che rispetto al 2019 sono stati registrati quasi 6.000 esercizi in meno nei quali si possono trovare le Awp, che a loro volta sono calate di circa 13mila unità. Anche le sale da gioco specializzate in cui si trovano le Vlt dal 2019 sono in discesa: nel 2022 ve ne sono 466 in meno (-9,5%), e si registra un calo di oltre 3.200 Vlt (-5,6%). Dal 2019 al 2022 la raccolta è calata di quasi il 28% (-12,9 miliardi) passando da 46,5 a 33,6 miliardi di euro, mentre le vincite hanno subito un taglio del 31% (-11,1 miliardi di euro) co-

rentemente alla riduzione del payout.

Il contributo fiscale

Dal punto di vista fiscale, il comparto degli apparecchi continua a fornire un importante contributo per l'erario, sebbene in flessione rispetto al periodo pre-Covid. Nel 2022 - riporta lo studio della Cgia di Mestre - il gettito del Preu derivante dalle Awp e dalle Vlt è stato di 5,6 miliardi di euro, pari al 50% del gettito dell'intero settore del gioco lecito. A questi vanno aggiunte le altre imposte, contributi, tributi dovuti dalla filiera Awp/Vlt: si tratta di ulteriori 800 milioni, per un contributo fiscale complessivo di 6,4 miliardi di euro: un gettito superiore a quello delle tasse per l'auto pagate dalle famiglie (5,4 miliardi), dell'addizionale comunale Irpef (5,1 miliardi) e della cedolare secca sugli affitti (3,4 miliardi).

Rispetto al 2019, tuttavia, si registra una flessione: il Preu si è contratto del 17% (nonostante l'incremento dell'aliquota risente principalmente della riduzione della raccolta), mentre l'ammontare delle altre imposte si è ridotto del 15,3% a causa contrazione dei margini del comparto.

Il gioco online

I concessionari autorizzati a operare nel settore del gioco online sono 83, di cui 53 italiani e 30 esteri, per un totale di 4.395 addetti. I risultati economici di queste imprese derivano da diverse attività con-

nesse con il gioco lecito sia fisico che a distanza; l'esercizio e la raccolta del gioco online è quindi solo una delle attività svolte da queste imprese. La stima è che i soli proventi online dei 53 concessionari italiani rappresentino un ammontare di risorse in grado di sostenere almeno 1.600-1700 lavoratori. Nel corso degli anni, sottolinea il report, è cresciuto in maniera rilevante il gettito per l'erario. Dal 2015 al 2020 il dato è triplicato (da 212 milioni a 634 milioni), mentre nel 2021 è passato a 887 milioni. Nel 2022, inoltre, si stima che il totale abbia raggiunto un ammontare di almeno 909 milioni. A crescere è anche il tasso di incidenza della spesa online sulla spesa totale del gioco lecito. Tale peso è passato dal 9,5% del 2019 al 20,6% del 2020 e al 24% del 2021 (dagli 1,8 miliardi del 2019 ai 3,7 miliardi del 2021).





LA CRISI COVID

Nel biennio 2020-2021 il settore è stato quello che ha subito il più lungo periodo di stop causa Covid



Slot, tira aria di crisi

«Nel 2022 in Emilia chiuse 22 imprese»

Uno studio della Cgia di Mestre: leggi più severe, la ripartenza post-Covid non c'è stata

● Nel 2022, in Emilia-Romagna, 14 imprese che operavano nel settore giochi hanno chiuso, mentre il numero di addetti è rimasto sostanzialmente stabile (+0,69%): è il quadro che emerge dal "Percorso di studio sul settore dei giochi in Italia" condotto dalla Cgia (Confederazione generale italiana dell'artigianato) di Mestre, in collaborazione con As.tro, presentato ieri a Roma. Nel 2022 in Emilia-Romagna 2.033 addetti sono stati impiegati in 358 imprese del settore delle slot e delle videolottery, contro le 372 dell'anno precedente (-3,76%): un effetto della legge regionale particolarmente severa, che ha previsto l'applicazione retroattiva del distanziometro di 500 metri dai luoghi sensibili, che dal 31 dicembre 2014 sarà esteso anche agli esercizi generalisti come i bar. L'indagine, focalizzata in particolare sugli apparecchi da gioco (le slot e le videolottery), parte dalla stima del

numero di addetti del comparto, realizzata sulla base di informazioni fornite dagli archivi camerale e dalla banca dati del Ries, il registro degli operatori di gioco dell'Agenzia Dogane e Monopoli, al quale i soggetti che operano nel settore degli apparecchi sono tenuti a registrarsi. Lo studio, a livello nazionale, evidenzia una contrazione di 2.328 unità tra gli addetti al settore a fine 2022 (da 47.336 a 45.008), il 5% in meno rispetto al 2021, con 1.314 aziende che nel giro di un anno fuoriescono dalla filiera del gioco lecito tramite Awp (le slot, ap-

punto) e le Vlt (videlottery, da 54.429 a 53.115). Un dato che risente ancora del biennio 2020-2021, definito «drammatico» dalla Cgia. Il settore dei giochi, infatti, «è stato quello che ha subito il più lungo periodo di sospensione dell'attività a causa dell'emergenza sanitaria». Il 2022 è stato l'anno di ritorno alla piena operatività; nonostante questo, gli operatori del settore hanno dovuto fare i conti con le conseguenze della pandemia e con le no-

vità normative entrate in vigore nel biennio precedente: tra queste, l'introduzione della tessera sanitaria per l'uso delle Vlt, la riduzione del payout, l'aumento della tassa sulle vincite. Dal report emerge quindi che rispetto al 2019 sono stati regi-

strati quasi 6.000 esercizi in meno nei quali si possono trovare le Awp, che a loro volta sono calate di circa 13 mila unità. Anche le sale da gioco specializzate in cui si trovano le Vlt dal 2019 sono in discesa: nel 2022 ve ne sono 466 in meno (-9,5%), e si registra un calo di oltre 3.200 Vlt (-5,6%). Dal 2019 al 2022 la raccolta è calata di quasi il 28% (-12,9 miliardi) passando da 46,5 a 33,6 miliardi di euro, mentre le vincite hanno subito un taglio del 31% (-11,1 miliardi di euro) coerentemente alla riduzione del payout.

358

le sale da gioco che operano in regione. L'anno prima erano 372. gli addetti restano stabili

