



Dipartimento di impresa e management

Cattedra di scienza delle finanze

TITOLO

IL GIOCO D'AZZARDO E GLI EFFETTI SULL'ERARIO IN ITALIA

RELATORE

Prof.ssa Roberta de Santis

CANDIDATO

Davide Francesco Nitti Matr. 189511

ANNO ACCADEMICO 2016/2017

INDICE

Introduzione	p.3
1. Il gioco d'azzardo in Italia	
I.1 problemi definatori e quadro normativo	p.5
I.2 Classificazione dei giochi	p.8
2. Il mercato del gioco d'azzardo: un confronto internazionale	
II.1 le diverse normative	p.12
II.2 Dimensione dei mercati e volumi di gioco	p.16
3. Gli effetti sull'erario in Italia	
III.1 Numeri e diffusione del gioco	p.20
III.2 Inefficienza del sistema e perdita di benessere	p.23
Conclusioni	p.28
Appendici	p.29
Riferimenti bibliografici	p.32

INTRODUZIONE

Questo lavoro si propone di analizzare l'evoluzione del mercato del gioco d'azzardo in Italia, descrivendone in particolare gli effetti che questa ha sulle entrate erariali. Il tema è di particolare rilevanza vista la crescente diffusione di tale fenomeno e per via della sua importanza economica che lo ha portato ad essere uno dei temi più discussi e controversi nel nostro paese.

L'obiettivo di questo lavoro è quello di mostrare come il gioco d'azzardo sia un fenomeno in crescente espansione in Italia, fonte inestimabile per l'erario ma che tuttavia necessita di maggior regolamentazione e di una profonda revisione di alcune normative. Ciò si rende necessario per adeguare il gettito al volume di gioco, modificando la tassazione sulle diverse tipologie di giochi al fine di evitare che tale fenomeno porti più problemi, tralasciando considerazioni filosofiche, di quanti benefici si possano ottenere in termini economici, come ad esempio i maggiori costi sanitari derivanti da una ludopatia crescente, non compensati dalle entrate erariali stagnanti.

L'argomento presenta alcune criticità importanti, prima fra tutte la regolamentazione essendo questa molto generale ed affinata solo di recente, in seguito alla crescita importante del settore. Tuttavia la regolamentazione rimane un punto debole in questo settore vista l'assenza di uniformità a livello nazionale e una mancanza di certezza che provoca inefficienze nell'intero settore si valuterà quindi nella tesi l'impatto del gioco in Italia e le misure, già intraprese o auspicabili, per migliorare l'impianto normativo sulla materia. Un ulteriore fonte di criticità è rappresentata dall'espansione incontrollata del fenomeno del gioco, il quale senza controlli efficaci ha fatto sì che si sviluppasse una tendenza, venutasi a creare in questi anni, ad essere meno redditizio per le casse dello stato in relazione all'aumento dei volumi, senza tuttavia ridurre l'impatto sociale che questo ha in Italia.

La tesi è organizzata come segue: primo capitolo si presenta il quadro normativo di riferimento e si illustrano i problemi defnitori che lo caratterizzano. Si illustra inoltre la classificazione dei giochi d'azzardo legali in Italia secondo l'amministrazione autonoma dei monopoli di stato, autorità garante della legalità di questi, descrivendone brevemente il funzionamento e mostrando la diffusione e l'ampiezza di tale mercato nel paese e la quota di questo che ognuna delle categorie rappresenta.

Nel secondo capitolo si presenta un confronto internazionale dei vari mercati dei giochi, comparando il mercato italiano a quello dei principali paesi europei (Francia, Spagna, Germania, Gran Bretagna), inizialmente delineando le normative di riferimento di questi paesi e confrontandole tra loro e poi evidenziando similitudini e differenze con l'Italia. Si esaminano inoltre volumi e dimensioni dei singoli mercati in maniera tale da poter attuare un confronto numerico obiettivo, che riesca a mostrare chiaramente il fenomeno del gioco d'azzardo nella sua interezza e la posizione dell'Italia in questo mercato.

Nel terzo capitolo si analizzano i dati sul gioco relativi all'erario, in particolare le fonti di entrata per l'erario, la tassazione sulle diverse tipologie di gioco e il peso di ciascuna di esse nel contribuire alle entrate totali. Sarà poi approfondita l'analisi sulla ripartizione dei volumi di gioco per ogni regione per poter delineare le zone in cui il fenomeno è più diffuso ed eventuali correlazioni tra zona e livelli di gioco, dopodiché si valuterà il trade-off tra entrate erariali e perdita di benessere sociale. Infine sarà evidenziato lo spostamento dei giocatori verso tipologie di gioco meno redditizie per l'erario e le conseguenze che questo genera sulla società.

L'obiettivo di questo lavoro sarà quello di evidenziare le caratteristiche principali del mercato italiano del gioco d'azzardo ed i suoi effetti sull'erario da cui emergerà del sistema del gioco pubblico italiano. Si noterà poi il peso dell'assenza di una normativa di settore unitaria e ben definita e come questo mercato sia in totale e continua espansione. Dall'analisi degli effetti sull'erario infine si vedrà l'esistenza di un trade-off tra benessere sociale e necessità dello stato di reperire fondi e come gli effetti negativi sulla società che portano a problemi di salute, fanno aumentare le spese dello stato e inficiano i profitti erariali del gioco.

I. Il Gioco d'azzardo in Italia

I.1 problemi definitivi e quadro normativo

Il gioco d'azzardo viene definito come attività ludica in cui ricorre il fine di lucro e nella quale la vincita o la perdita è in prevalenza aleatoria, avendovi l'abilità un'importanza trascurabile. Il termine azzardo deriva dall'arabo az-zahr, che significa dado. L'ordinamento vieta la pratica del gioco d'azzardo, ma allo stesso tempo vi è un monopolio statale del settore ed i relativi proventi. Il gioco d'azzardo viene considerato una attività contraria all'ordine pubblico (turbato dal comportamento alterato di alcuni giocatori) e al buon costume (il gioco diffonde l'avversione per il lavoro e il risparmio e genera problemi individuali e familiari). Per tali motivi il legislatore ha ritenuto che il gioco d'azzardo sia da considerare illecito e vada sanzionato penalmente. L'articolo 721 del codice penale ci dice che *“sono giuochi d'azzardo quelli nei quali ricorre il fine di lucro e la vincita o la perdita è interamente o quasi interamente aleatoria”*. Quindi perché un gioco possa definirsi d'azzardo è necessaria la presenza contemporanea di due fattori:

- il fine di lucro da parte di chi gioca il quale ricorre ogni volta che il gioco viene praticato per ottenere vantaggi economici.
- l'aleatorietà del risultato, ossia quando esso dipende dalla sorte e non dall'abilità del giocatore.

In linea generale quindi il gioco d'azzardo è vietato nei locali pubblici, il gioco, le scommesse e le lotterie sono permesse solamente se autorizzate dall'autorità pubblica.

L'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli (AAMS) è il garante della legalità e della sicurezza in materia di apparecchi e congegni da divertimento ed intrattenimento per assicurare la trasparenza del gioco. L'azione di AAMS muove dalla considerazione del gioco quale fattore di promozione e sviluppo dell'integrazione sociale e della comunicazione tra gli individui.

AAMS assolve al proprio ruolo disegnando le linee guida per il razionale e dinamico sviluppo del settore e verificando costantemente la regolarità del comportamento degli operatori. Inoltre, interviene nel contrasto di ogni fenomeno illegale ed agisce in garanzia della ottimizzazione del gettito erariale di competenza. A livello comunitario non esiste una specifica sul gioco d'azzardo. Il Parlamento europeo ha approvato nel 2013 una [risoluzione](#) nella quale afferma la legittimità degli interventi degli Stati membri a protezione dei giocatori, anche a compressione di alcuni principi cardine dell'ordinamento comunitario come, ad esempio, la libertà di stabilimento e la libera prestazione dei, è necessario infatti contrastare i possibili effetti negativi per la salute e a livello sociale, tenuto anche conto dell'enorme diffusione del gioco d'azzardo e del fenomeno delle frodi oltre che svolgere un'azione di lotta alla criminalità. Nel 2014 la Commissione Europea è intervenuta sul tema con una [raccomandazione](#) sul gioco d'azzardo on line, con cui ha stabilito i principi che gli Stati membri sono invitati a osservare al fine di tutelare i consumatori, con particolare attenzione ai minori e ai soggetti più deboli. Si sottolinea la necessità di fornire informazioni ai giocatori circa i rischi cui vanno incontro, di realizzare una pubblicità responsabile, di vietare ai minori l'accesso al

gioco d'azzardo on line, di creare un conto di gioco per determinare l'identità e, soprattutto, l'età del consumatore, con fissazione di un limite di spesa e messaggi periodici su vincite e perdite realizzate; e, ancora, di prevedere linee telefoniche per fornire assistenza ai giocatori, un'attività formativa anche per i dipendenti delle case da gioco e campagne di informazione sui rischi legati al gioco d'azzardo. Anche se ultimamente si registra un'inversione di tendenza infatti, una recente ordinanza della Corte di Cassazione, sulla scia della Corte di Giustizia Europea, ha ribaltato la tradizionale impostazione dei problemi connessi con il gioco d'azzardo, in tema di *“scommesse autorizzate”*, ha concluso che *“non esiste un disfavore dell'attuale ordinamento giuridico italiano nei confronti del gioco in quanto tale, ma soltanto l'esigenza di opportuni controlli perché esso non si esponga a infiltrazioni criminali, così che la loro gestione da parte della Pubblica costituisce una normale prestazione di servizi, come intesa dal Trattato della Comunità Europea”*, dissociandosi dalle precedenti sentenze in merito e osservando che *“il fenomeno del gioco e della scommessa ha ormai raggiunto una diffusione e una rilevanza sociale che devono indurre a reconsiderarne la tradizionale considerazione”* (cioè attività contraria all'ordine pubblico e al buon costume). Le principali conseguenze, anche alla luce di una recente raccomandazione della Commissione Europea rivolta alla specifica tutela dei consumatori e degli utenti dei servizi di gioco d'azzardo on-line, ed alla finalità di garantire che ai consumatori sia garantito un ambiente di gioco sicuro e che siano previste misure per far fronte al rischio di danni finanziari o sociali, fanno concludere la Cassazione che *“la disciplina di tutela dei consumatori si applica anche ai contratti aleatori”*, quale è il gioco autorizzato, il giocatore è un consumatore ed al rapporto di gioco si applica il Codice del Consumo. Tale principio quindi capovolge, a tutto vantaggio del consumatore, il tradizionale sistema nei casi di irregolarità o anomalie nella realizzazione dell'evento di sorte.

Nell'ordinamento italiano troviamo riferimenti normativi riguardanti il gioco d'azzardo sia in ambito civilistico che penale, il legislatore lascia intendere che lo scopo di tali normative è disincentivare la pratica di tali giochi. In effetti l'articolo 1933 del codice civile recita *“non compete azione per il pagamento di un debito di giuoco o di scommessa, anche se si tratta di giuoco o scommessa non proibiti”*, ciò significa che i crediti di gioco devono essere fatti rispettare dalle parti altrimenti non vi è tutela, inoltre neppure il perdente ha una tutela contro la ripetizione di quanto corrisposto ai fini della scommessa a meno che *“non sia vittima di frode dimostrata oppure sia incapace”*. Nel codice penale troviamo gli articoli dal 718 al 723 il cui obiettivo è quello di disincentivare l'apertura di case da gioco clandestine per via dell'impossibilità di un controllo statale e la conseguente formazione di organizzazioni criminali oltre alla mancanza di proventi dello stato derivanti dalle tasse. Riguardo il gioco d'azzardo si registrano ripetuti interventi legislativi da parte del Parlamento, fondati sull'esigenza di tutelare l'ordine e la sicurezza pubblica, di contrastare il crimine organizzato e frodi e di salvaguardare minori e soggetti più deboli, oltre che per regolare i profili di carattere fiscale. La regolamentazione del gioco i giochi vietati da quelli consentiti, per questi ultimi occorre ottenere un'apposita concessione o autorizzazione. Anche Regioni e Comuni sono intervenute sulla materia dei giochi.

Tabella 1: normativa dei giochi d'azzardo in Italia

Riferimento normativo	Effetto della norma
- Normativa generale sulle concessioni, disposizioni del testo unico del 1931 in materia di pubblica sicurezza più volte aggiornate. - Legge n. 266 del 2005	Attribuisce all'Azienda Autonoma Monopoli di Stato la puntuale regolamentazione del settore e l'inibizione dei siti web privi delle autorizzazioni previste, o che svolgono attività in contrasto con la disciplina vigente, al fine di contrastare i fenomeni di illegalità connessi alla distribuzione on line dei giochi con vincite in denaro.
- Legge n. 88 del 2009	Nuovi requisiti dei soggetti che richiedono la concessione ed inasprimento delle sanzioni. Con il c.d. "conto di gioco" si crea una sorta di autolimitazione obbligatoria per il giocatore, che stabilisce i propri limiti di spesa settimanale o mensile, con conseguente inibizione dell'accesso al sistema in caso di raggiungimento della soglia predefinita.
- Legge n. 220 del 2010	Revisione schema di convenzione tipo per le concessioni per l'esercizio e la raccolta dei giochi pubblici, al fine di contrastare la diffusione del gioco irregolare o illegale in Italia e le infiltrazioni della criminalità organizzata nel settore, di tutelare la sicurezza, l'ordine pubblico ed i consumatori, specie minori d'età.
- Decreto legge n. 98 del 2011 (legge n. 111 del 2011)	Ribadisce il divieto di partecipazione ai giochi pubblici con vincita in denaro ai minori, inasprisce le sanzioni, di natura pecuniaria ovvero di sospensione dell'esercizio o di revoca in caso di violazioni e detta anche norme più severe sui requisiti dei concessionari di giochi pubblici e disposizioni per contrastare l'evasione, l'elusione fiscale e il riciclaggio.
- Il Decreto Balduzzi (decreto legge n. 158 del 2012) Viene effettuato un intervento più organico in materia	<ul style="list-style-type: none"> - Riguardo i profili sanitari, si prevede l'aggiornamento dei livelli essenziali di assistenza alle persone affette da ludopatia. - Per contenere i messaggi pubblicitari, si vieta l'inserimento di messaggi di giochi con vincite in denaro nelle trasmissioni televisive e radiofoniche nonché durante le rappresentazioni teatrali o cinematografiche e via internet non vietate ai minori oltre a quelle che incitano al gioco ovvero ne esaltano la sua pratica, ovvero che hanno al loro interno dei minori, o che non avvertono del rischio di dipendenza dalla pratica del gioco. La pubblicità deve riportare in modo chiaramente visibile la percentuale di probabilità di vincita che il soggetto ha nel singolo gioco. - Avvertimenti sul rischio di dipendenza dalla pratica di giochi con vincite in denaro e sulle relative probabilità di vincita devono essere riportati su schedine/tagliandi/apparecchi/siti/sale di gioco. - Il Ministero dell'Istruzione segnala l'importanza del gioco al responsabile agli istituti primari e secondari ai fini dell'organizzazione di campagne informative ed educative sul tema. - Intensificazione dei controlli sul rispetto della normativa e "progressiva ricollocazione" dei punti della rete fisica di raccolta dei punti gioco per tener conto della presenza nel territorio di scuole, strutture sanitarie e ospedaliere, luoghi di culto, centri socio-ricreativi e sportivi. - Istituzione di un Osservatorio per valutare le misure più efficaci per contrastare la diffusione del gioco d'azzardo e il fenomeno della dipendenza grave. - Destina annualmente, a decorrere dal 2015 una quota di 50 milioni di euro, nell'ambito delle risorse destinate al finanziamento del Servizio Sanitario Nazionale, per la cura delle patologie connesse alla dipendenza da gioco d'azzardo.
- Legge n. 190 del 2014	Prevede la possibilità di regolarizzare la posizione per coloro che offrono scommesse con vincite in denaro non collegati al totalizzatore nazionale dell'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli, pena ulteriori sanzioni e normative restrittive.
- La legge di stabilità per il 2016 (legge n. 208 del 2015)	Norme per sanzionare l'impiego dei c.d. totem (apparecchi che permettono di collegarsi con piattaforme per il gioco) ed avviare un processo di contenimento del numero delle slot machine e disposizioni limitative della pubblicità.

Fonti:<http://www.avvisopubblico.it/home/documentazione/gioco-dazzardo/sintesi-della-normativa-in-materia-di-gioco-dazzardo-e-ludopatia/>

<http://www.lazioingioco.it/doc/slides/DE%20LUCA%20-%20La%20Normativa.pdf>

Il quadro normativo sopra descritto evidenzia la definizione di una complessa serie di interventi, messi in atto da molte Amministrazioni regionali e locali, per contrastare la crescita incontrollata dell'offerta

da gioco e la diffusione della ludopatia nel nostro Paese. Per riordinare la materia, la corte costituzionale già nel 1985 evidenziò come la normativa in materia di istituzione e gestione delle case da gioco fosse molto disorganizzata invitando il legislatore a emanare una legislazione organica su scala nazionale. Va segnalata sempre a tal riguardo la [legge n. 23 del 2014](#) Delega al Governo recante disposizioni per un sistema fiscale più equo, trasparente e orientato alla crescita che conteneva una delega al Governo per il riordino delle disposizioni vigenti in materia di giochi che non è stata però esercitata dal Governo. Con il decreto Balduzzi (decreto legge n. 158 del 2012) si è effettuato un intervento più organico in materia anche se rimangono presenti molti specifici provvedimenti regionali volti a prevenire la diffusione dei fenomeni di dipendenza dal gioco, ed a tutelare le persone soggette ai rischi che ne derivano. Le Leggi statali e regionali concorrono, ciascuna nel proprio ambito, al perseguimento dello stesso obiettivo, costituito dalla materia salute, con il solo limite del “rispetto dei principi fondamentali” stabiliti dalle leggi dello Stato, Tra i quali la “prevenzione logistica”, in base al quale tra i locali ove sono installati gli apparecchi da gioco e determinati luoghi di aggregazione e/o permanenza di fasce vulnerabili della popolazione deve intercorrere una distanza minima, idonea ad arginare i richiami e le suggestioni di facile ed immediato arricchimento. Inoltre vi sono anche provvedimenti dei comuni le cui amministrazioni hanno individuato varie modalità per regolamentare la materia e contrastare la forte diffusione nel territorio delle sale da gioco ed il fenomeno della dipendenza da gioco. Con la Legge n. 190 del 2014 si è disciplinata una situazione che si è determinata nel corso degli ultimi anni in relazione ad alcune agenzie di scommesse, collegate a bookmakers e casinò off-shore, con sedi all'estero, che ritenevano di poter esercitare attività di raccolta di gioco in Italia senza concessione da parte dell' Agenzia delle dogane e dei monopoli, e conseguentemente senza versare alcuna imposta all'erario. L'eterogeneità degli interventi di contrasto nelle diverse aree del territorio nazionale ha tuttavia portato a vari conflitti di legittimità e inficiato l'efficacia di alcuni provvedimenti. Nonostante le molteplici sollecitazioni il parlamento italiano ad oggi non è ancora intervenuto. Sarebbe quindi auspicabile la definizione di un orientamento volto a recepire in un'organica disciplina nazionale le esperienze più interessanti realizzate a livello regionale e locale così da rendere la disciplina meno disordinata e sicuramente più efficiente.

I.2 Classificazione dei giochi

L'AAMS (amministrazione autonoma dei monopoli di stato, garante della legalità e della sicurezza in materia di apparecchi e congegni da divertimento ed intrattenimento per assicurare la trasparenza del gioco) suddivide l'offerta di giochi d'azzardo in 8 categorie principali, ognuna delle quali contiene diversi tipi di giochi, qui di seguito elencate e brevemente descritte (per maggiori dettagli vedere l'appendice a pagina 29):

- i. Giochi numerici a quota fissa: giochi in cui la vincita è definita contestualmente all'importo della giocata poiché è fissato a priori il moltiplicatore della quota. (es. lotto)
- ii. Giochi numerici a totalizzatore: giochi in cui l'ammontare della vincita è definito a posteriori sulla base del montepremi raccolto e del numero di giocate vincenti. (es. superenalotto)

- iii. Giochi a base sportiva: giochi in cui il giocatore vince grazie alla abilità nel prevedere l'esito di alcuni eventi sportivi. (es. totogol)
- iv. Giochi a base ippica: giochi in cui il giocatore vince grazie alla capacità di prevedere l'esito di una corsa di cavalli. (es. scommesse ippiche)
- v. Apparecchi da intrattenimento: giochi in cui vi è interazione con una macchina che può consentire vincite. (es. VLT)
- vi. Giochi di abilità, carte e sorte a quota fissa.
- vii. Lotterie: Sono spesso basate su numeri, non prevedono alcuna abilità da parte dell'utente che tramite l'acquisto di un biglietto partecipa all'estrazione di premi.
- viii. Bingo: gioco numerico la cui vincita non è nota al momento della giocata poiché dipende dal numero di cartelle giocate e dal numero di cartelle vincenti.

Questi giochi sono molto diffusi su tutto il territorio nazionale, la seguente tabella ci dà un'idea dell'importanza dei volumi implicati:

Tabella 2: diffusione delle tipologie di gioco

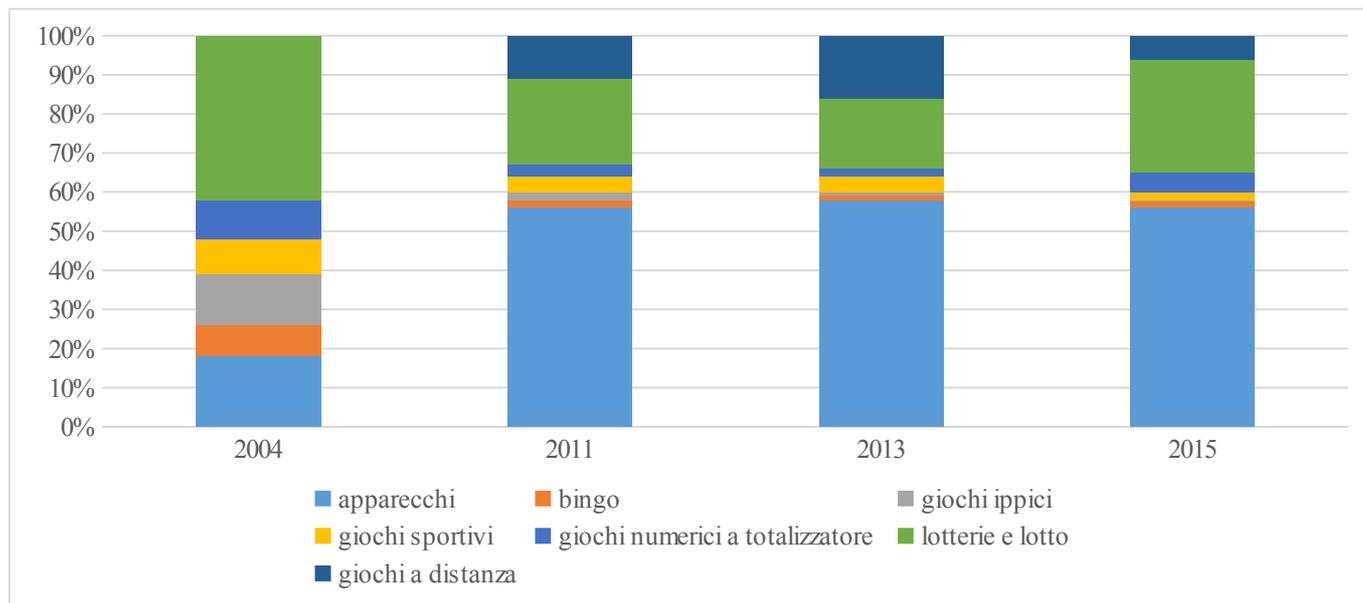
Sale bingo	Concorsi pronostici	Giochi numerici a totalizzatore	Gioco ippico	Gioco sportivo	Lotto e lotterie	Apparecchi da intrattenimento
208 sale	9758 punti vendita	35073 punti vendita	226 punti di gioco 3461 negozi di gioco	4609 punti di gioco 1326 negozi di gioco	34029 ricevitorie di gioco 64458 punti vendita	418210 Newslot 52349 VLT 108669 apparecchi comma 7

Fonte: <https://www.agenziadoganemonopoli.gov.it/portale/documents/20182/536133/Organizzazione%2C+attività+e+statistica+anno+2015.pdf/93a3a3b5-4cf5-4b21-970a-f732851e738c>

Come si evince dalla tabella e dal grafico il gioco d'azzardo è molto diffuso in Italia ma due categorie in particolare predominano, quella del lotto e lotterie e quella degli apparecchi da intrattenimento, quest'ultima letteralmente esplosa in questi anni. Tale prevalenza è confermata dalla percentuale di gettito rappresentate da queste due categorie sul totale:

- 2532 milioni derivanti da lotto e lotterie
- 4503 milioni derivanti dagli apparecchi da intrattenimento
- Su una raccolta pari a 8071 milioni tali categorie rappresentano oltre l'86% della raccolta totale. (dati 2015)

Grafico 1: raccolta per tipologia di gioco



Fonti: [il-gioco-d-azzardo-definizione-storia-normativa-i-dati-italia-e-provincia-bergamo-elvira-beato](https://www.agenziadoganemonopoli.gov.it/portale/documents/20182/536133/Organizzazione%2C+attività+e+statistica+anno+2015.pdf/93a3a3b5-4cf5-4b21-970a-f732851e738c)
<https://www.agenziadoganemonopoli.gov.it/portale/documents/20182/536133/Organizzazione%2C+attività+e+statistica+anno+2015.pdf/93a3a3b5-4cf5-4b21-970a-f732851e738c>

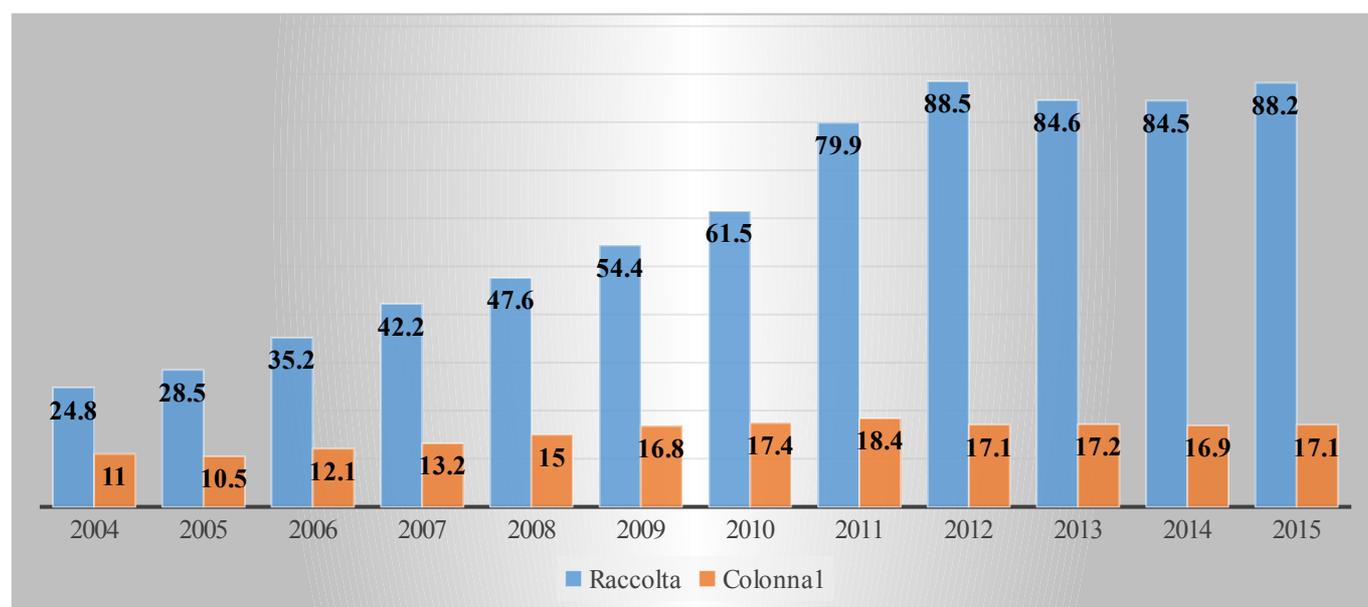
Inoltre molte categorie, come il bingo, i giochi ippici, e i giochi sportivi, hanno perso buona parte della loro base clienti a favore di due categorie in particolare, gli apparecchi (sempre più dominanti) ed i giochi a distanza (inesistenti nel 2004). Sono invece in ripresa dopo un periodo di flessione i giochi numerici a totalizzatore (come il superenalotto), le lotterie e il lotto.

Insieme all'AAMS vi sono altri 3 attori principali della filiera del gioco, le concessionarie, imprese private che ricevono dall'AAMS, a seguito di una gara pubblica, la concessione per la conduzione della rete telematica, assicurandone l'operatività. Esse sono responsabili della raccolta e concludono i contratti con i gestori degli apparecchi. Tra le più conosciute citiamo Snai, Sisal e Lottomatica. Abbiamo poi i gestori, imprese private che ricevono dalle concessionarie il mandato per distribuire, installare e gestire la raccolta, tra di essi vi sono i proprietari degli apparecchi, i quali poi ne affidano la gestione agli esercenti. Infine ci sono gli esercenti, titolari degli esercizi in cui le apparecchiature vengono installate, essi stipulano i contratti con i gestori. Analizzando la filiera vediamo come il sistema di controllo e gestione del gioco d'azzardo "legale" abbia una struttura piramidale, in cui ogni livello risponde a quello superiore dal quale viene controllato e al cui apice troviamo appunto l'AAMS garante della legalità e della sicurezza del gioco.

II. Il mercato del gioco d'azzardo: un confronto internazionale

Il giro d'affari mondiale del gioco d'azzardo è di 380 miliardi di euro. Di questa torta enorme la fetta italiana rappresenta più del 23%. In Italia il gioco d'azzardo rappresenta la terza industria del paese dietro solo a due colossi come FIAT ed ENI, con una raccolta di oltre 88 miliardi per un gettito erariale superiore agli 8 il sistema del gioco d'azzardo pubblico italiano è il più grande mercato europeo e tra i più grandi al mondo, dato confermato anche osservando i dati dei paesi che hanno subito le maggiori perdite di gambling (ossia la spesa effettiva sostenuta dai giocatori, differenza tra quanto viene giocato, cioè la raccolta totale e quanto viene restituito, il payout).

Grafico 2: crescita del volume di gioco in Italia



*dati in miliardi di euro

Fonti: il-gioco-d-azzardo-definizione-storia-normativa-i-dati-italia-e-provincia-bergamo-elvira-beato.pdf

<https://www.agenziadoganemonopoli.gov.it/portale/documents/20182/536133/Organizzazione>

[%2C+attività+e+statistica+anno+2015.pdf/93a3a3b5-4cf5-4b21-970a-f732851e738c](https://www.agenziadoganemonopoli.gov.it/portale/documents/20182/536133/Organizzazione%2C+attività+e+statistica+anno+2015.pdf/93a3a3b5-4cf5-4b21-970a-f732851e738c)

Dal 2004 possiamo notare la raccolta totale sia più che triplicata passando da 24,8 miliardi nel 2004 a 88,2 miliardi nel 2015. Inoltre la spesa per i giocatori ha subito un incremento del 55% passando da 11 a 17,1 miliardi con un picco di 18,4 nel 2011. Per mostrare l'ampiezza del fenomeno persino Forbes nel 2014 ha pubblicato un articolo con i dati dei paesi con le maggiori perdite annuali di gioco che ha visto l'Italia posizionarsi al quarto posto con una perdita 23,9 miliardi di dollari (circa 17 miliardi di euro allora) dietro i giganti USA e Cina con perdite rispettive pari a 142,6 e 95,4 miliardi di dollari ed al Giappone con 29,8. Ciò che sorprende è il sorpasso dell'Italia sulla Gran Bretagna (23,6 mld) da sempre paese di scommettitori e

molto liberale sotto quest'aspetto. Decisamente più staccati gli altri paesi europei, con la Germania settima (14,6 mld), la Francia nona (13 mld) e la Spagna decima (10,9 mld).

II.1 Le diverse normative

Nel paragrafo che segue si riporta un confronto internazionale tra le principali normative, che analizzeremo dopo averle sinteticamente descritte.

In Francia, similamente all'Italia, vi è un divieto generale di tutte le forme di gioco d'azzardo, salvo deroghe generali. Il gioco d'azzardo legale è condotto esclusivamente da operatori autorizzati dallo stato in virtù di diverse disposizioni di legge. L'installazione di apparecchi da gioco come le slot machines è invece autorizzata all'interno di casinò a questo autorizzati. L'organizzazione di giochi e scommesse è sottoposta ad uno stretto regime autorizzatorio da parte dello Stato, le società statali Française des Jeux (FDJ) per le scommesse e le lotterie, e Pari Mutuel Urbain (PMU) per le scommesse ippiche, costituiscono le società monopolistiche nei seguenti settori: le lotterie tradizionali e le sale per le scommesse sportive e ippiche. Per quanto riguarda la gestione dei casinò tradizionali i comuni concludono le *délégations de service public* (DSP) con società private ai fini della gestione e sfruttamento economico delle case da gioco: si tratta di contratti di concessione di servizi pubblici. Nel 2010 la Francia ha aperto agli operatori privati alcuni settori del gioco. Il gioco, come definito dal codice delle leggi di sicurezza, non costituisce attività commerciale o servizio di carattere ordinario, per questo motivo esso deve essere sottoposto ad una specifica regolamentazione finalizzata a preservare l'ordine e la sicurezza pubblici, la salute pubblica e il benessere dei minori. Riguardo al divieto di gioco per le fasce considerate più deboli, in Francia vige la possibilità di richiedere l'interdizione volontaria dalle sale da gioco, dai casinò, ma anche dal gioco on line, sottoponendo il soggetto al divieto di creare un conto presso i siti di gioco virtuale. La legge del 2010 di apertura del mercato dei giochi online ha istituito l'ARJEL (*Autorité de régulation des jeux en ligne*), autorità amministrativa indipendente con il compito di emanare i provvedimenti autorizzatori e controllarne il rispetto da parte degli operatori del settore; proteggere le fasce deboli e prevenire la ludopatia; controllare la sicurezza e l'attendibilità dei siti degli operatori autorizzati; scovare i siti di operatori illegali; prevenire e lottare contro le frodi e il riciclaggio di denaro. Inoltre, il soggetto richiedente l'autorizzazione ad operare nel settore deve dimostrare di poter ottemperare a tutti gli obblighi richiesti in materia di lotta contro la frode fiscale e il riciclaggio di denaro specificando in maniera dettagliata gli strumenti che si intendono porre in atto per ottemperare ai doveri di controllo e di relazione alle autorità competenti. Dopo aver ottenuto l'autorizzazione, il nuovo operatore deve far pervenire all'ARJEL, entro un anno, una certificazione sul rispetto di tutti gli obblighi previsti dalla legge in materia di lotta alla frode e al riciclaggio prodotta da un ente terzo indipendente, scelto dall'operatore da una lista di enti accreditati. Tale certificazione è peraltro soggetta a rinnovo annuale. Tuttavia, nonostante una regolamentazione piuttosto stringente anche in Francia si lamenta una eccessiva frammentazione della disciplina. Essa, affidata a diversi attori, necessiterebbe di una revisione complessiva, che assicuri una maggiore omogeneità normativa. Si suggerisce in particolare la

creazione di un'autorità di regolazione unica per tutti i giochi, che riunisca le funzioni di ARJEL, e degli altri organismi coinvolti nella regolazione e controllo per gli altri settori, con funzioni e competenze simili all'AAMS in Italia.

In Germania, la Legge fondamentale tedesca (Grundgesetz), prevede che la competenza legislativa in materia di gioco spetti ai Länder (i singoli stati federati), ad eccezione delle scommesse sulle corse ippiche e della regolamentazione delle macchine da gioco esterne ai casinò, per le quali sussiste la competenza generale della Federazione. Il gioco d'azzardo viene tradizionalmente ricondotto alla legislazione sull'ordine pubblico, l'esecuzione della normativa federale spetta alle autorità amministrative dei 16 Stati federali. A differenza di altri paesi però, tra cui l'Italia, esiste un Trattato Interstatale fra i Länder sul gioco d'azzardo stipulato al fine di assicurare una certa uniformità di disciplina tra gli Stati in materia di gioco d'azzardo. Fino al 2008 l'approccio adottato nei confronti del gioco online è stato molto restrittivo veniva, infatti, imposto un divieto di raccolta del gioco via internet, con la proibizione alle compagnie di gambling estere di accettare scommesse dai cittadini tedeschi e il divieto di qualsiasi pubblicità di gioco d'azzardo online, inoltre i service providers erano tenuti ad oscurare i siti di gioco d'azzardo e a bloccare le eventuali transazioni di denaro. Tali norme sono state oggetto di censura da parte dell'Unione europea perché ritenute contrarie alle regole dei liberi scambi commerciali, promuovendo una procedura d'infrazione contro la Germania, ritenendo la regolamentazione del gioco d'azzardo incompatibile con la disciplina europea sulla libera prestazione di servizi e con i principi di necessità e proporzionalità contenuti nella direttiva sul Mercato Interno. Per ovviare a tali censure, il 15 dicembre 2011 i Länder tedeschi hanno sottoscritto il Primo Accordo di modifica del Trattato interstatale sui giochi entrato in vigore nel 2012. Il Trattato ha confermato il monopolio pubblico in materia di scommesse sportive. La novità è costituita dalla “*clausola sperimentale per scommesse su competizioni sportive*”, in base alla quale il monopolio pubblico in materia di scommesse sulle competizioni sportive non si applica all'organizzazione di siffatte scommesse per un periodo di 7 anni dall'entrata in vigore del Trattato. Durante questo periodo, tali scommesse possono essere organizzate solo su licenza, di cui è previsto il rilascio per un numero massimo di 20. La revisione del Trattato non sembra, tuttavia, aver sciolto i nodi problematici emersi in sede europea poiché di fatto il vecchio regime ha continuato ad applicarsi nonostante l'entrata in vigore della riforma del 2012.

La legislazione del Regno Unito definisce gaming machine un apparecchio realizzato o adattato in funzione del gioco d'azzardo, le slot machine sono gaming machine come le altre, e non formano una categoria a parte, regolata da una specifica disciplina. La suddivisione in categorie, piuttosto, è legata all'entità delle puntate e delle vincite. Riguardo alla disciplina delle vincite, è opportuno distinguere tra gli apparecchi dotati di sistemi a compensazione e gli apparecchi con sistemi randomici, le gaming machine a compensazione sono gli apparecchi predisposti in modo tale da variare la probabilità di vincere un premio in base ai risultati delle giocate. Le gaming machine randomiche, invece, sono quelle con cui ad ogni giocata le probabilità di vincita sono le stesse, indipendentemente dall'andamento delle giocate precedenti. Al fine di

assicurare un'informazione completa nei confronti dei giocatori, ogni gaming machine dovrà indicare innanzi tutto se è a compensazione oppure randomica. Inoltre, dovrà recare l'indicazione della propria categoria perché l'entità delle puntate ammissibili e delle vincite dipende dalla categoria della macchina. Infine, la gaming machine deve indicare la percentuale di denaro che essa restituisce all'insieme dei giocatori, ovvero la percentuale delle vincite rispetto alle somme che la macchina incassa. Da notare che non esistono minimi di legge per la percentuale RTP (Return To Player): l'importante è che essa sia prestabilita, indicata chiaramente ai giocatori e rispettata. Relativamente ai flussi di denaro specificamente legati al gioco d'azzardo, la regolamentazione del Regno Unito distingue due settori, sottoposti a discipline differenziate: da una parte i casinò, dall'altra tutte le altre forme di business dei giochi d'azzardo. In linea di principio, tutti gli operatori del gioco d'azzardo sono investiti della responsabilità di evitare infiltrazioni del crimine finanziario nel settore, ma quelli dei casinò hanno maggiori responsabilità rispetto agli altri. Inoltre i casinò sono soggetti a supervisione e controlli da parte della Gambling Commission in funzione di contrasto al riciclaggio e alla raccolta di fondi per finalità terroristiche. La Gambling Commission fu istituita nel 2005 per mezzo del Gambling Act, in sostituzione di un preesistente Gaming Board for Great Britain. Essa è un ente con personalità giuridica. Il Gambling Act, è il fondamentale riferimento normativo del Regno Unito in materia di giochi e scommesse. La Gambling Commission ha elaborato un insieme di linee-guida destinate agli operatori del settore le quali vengono aggiornate dalla Commissione stessa nel corso del tempo. L'adesione alle linee-guida è condizione necessaria per ottenere la licenza di operare nel settore, l'inosservanza delle linee-guida può essere causa di sanzione pecuniaria o persino di revoca della licenza. Infine la Gambling Commission organizza forum e scambi informativi, diffonde le best practice e ha poteri ispettivi. Per facilitare l'applicazione delle norme in materia, è stata predisposta una guida dettagliata di duties and responsibilities che competono agli operatori. Nella guida, si trovano le informazioni basilari sul funzionamento del settore.

La disciplina del gioco d'azzardo in Spagna coinvolge competenze sia dello Stato centrale sia delle Comunità autonome. In base a quanto previsto dall'articolo 149 della Costituzione spagnola vi è una competenza statale in materia di giochi che può essere ricondotta in parte a livello centrale per i profili di garanzia della sicurezza, dell'ordine pubblico e per la tutela dei minori. Tale ambito, tuttavia, è temperato dalle competenze in materia di gioco che viene riconosciuta alle singole Comunità autonome dai rispettivi Statuti. Al fine di assicurare una sede di raccordo, l'ordinamento spagnolo prevede la presenza di un organo collegiale, il Consejo de Políticas del Juego, nel quale sono presenti, i rappresentanti delle Comunità autonome. Tra i compiti del Consiglio vi è l'individuazione dei principi regolatori in materia di gioco e la predisposizione di misure volte a proteggere i minori e i soggetti più vulnerabili. A quest'organo, inoltre, è affidato un più generale ruolo di coordinamento tra lo Stato e le Comunità autonome in materia di rilascio delle licenze nel settore dei giochi. La Ley 13/2011 de regulación del juego ha introdotto una disciplina organica in tale settore. Per l'offerta di giochi online è necessario che l'operatore disponga di un apposito titolo rilasciato dallo Stato spagnolo. È utile sottolineare, infatti, che la normativa non prevede l'automatico

riconoscimento di titoli abilitativi rilasciati presso altri Stati, per i giochi tradizionali la regolamentazione è disciplinata, per la parte attuativa, da ciascuna delle Comunità autonome. Per quanto riguarda la definizione di gioco, la Ley 13/2011 precisa che rientrano in tale tipologia i giochi per i quali sia previsto un premio in denaro o di altra specie che si basino sulla scommessa di un evento futuro dall'esito incerto. Risulta inoltre necessario che il giocatore utilizzi del denaro per la partecipazione al gioco. I principi che orientano la normativa di settore sono volti a regolare le attività di gioco, nelle sue diverse modalità, al fine di garantire l'ordine pubblico, il contrasto alle frodi e proteggere i diritti dei minori e salvaguardare i diritti dei giocatori. Per perseguire questi obiettivi viene affidato al Ministero dell'economia la cosiddetta "regolamentazione di base" dei giochi. Anche in Spagna è possibile richiedere l'interdizione volontaria, affinché venga proibito, con provvedimento giudiziale, la partecipazione al gioco d'azzardo. L'esercizio del gioco è sottoposto ad apposita licenza che, in Spagna, è rilasciata dalla Comisión Nacional del Juego. (o DGOJ Dirección General de Ordenación del Juego).

Dalla disamina delle differenti discipline emergono una serie di similitudini ma anche notevoli differenze nel "modus operandi" dei diversi paesi in relazione al gioco d'azzardo.

Tabella 3: comparazione delle normative nei principali paesi europei

	Competenza legislativa	Disciplina unitaria	Autorità vigilante	Tipologia di autorizzazione
Italia	Stato, regioni e comuni.	No, è necessaria la definizione di un orientamento volto a recepire un'organica disciplina nazionale.	AAMS, garante della legalità e della sicurezza del gioco.	Concessione rilasciata dall'AAMS.
Francia	Stato.	No, si lamenta una eccessiva frammentazione della disciplina, necessiterebbe una revisione che assicuri omogeneità normativa.	Française des Jeux, Pari mutuel urbain e Autorité de régulation des jeux en ligne.	Operatori autorizzati dallo stato in virtù di diverse disposizioni di legge.
Regno Unito	Stato.	Si, Il Gambling Act, è il fondamentale riferimento normativo del Regno Unito in materia di giochi e scommesse.	Gambling Commission, supervisiona, controlla e delinea le linee guida del settore.	Licenza rilasciata dalla gambling commission.
Germania	Stato e lander.	Si, esiste un Trattato Interstatale fra i Länder sul gioco d'azzardo stipulato al fine di assicurare uniformità di disciplina.	Autorità amministrative dei singoli stati federali.	Monopolio pubblico, ma per il periodo 2012-2019 si rilasciano licenze.
Spagna	Stato e comunità autonome.	Si, La Ley 13/2011 de regulación del juego ha introdotto una disciplina organica nel settore, inoltre al fine di assicurare una sede di raccordo, l'ordinamento spagnolo prevede un organo collegiale, il Consejo de Políticas del Juego.	Ministero dell'economia, DGOJ e Consejo de Políticas del Juego.	Licenza rilasciata dalla Comisión Nacional del Juego.

Fonte: elaborazione personale su dati <http://www.pressgiochi.it/senato-francia-germania-regno-unito-e-spagna-a-confronta-sulla-disciplina-del-gioco-dazzardo/3093>

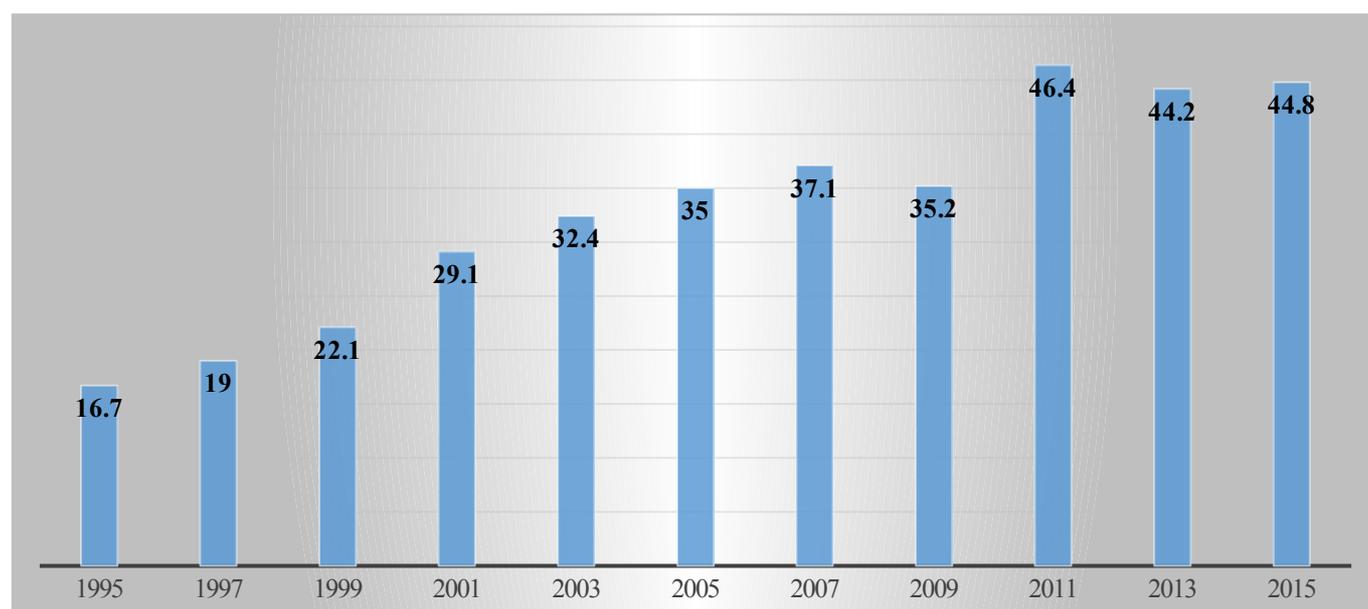
Concludendo quindi vediamo tra le maggiori differenze che la disciplina non è sempre uniforme (Italia e Francia), indipendentemente da chi ha competenza legislativa, tuttavia per ovviare a tale problema e al problema di coordinamento tra stato centrale e regioni sono stati istituiti diversi trattati (Germania e Spagna) o persino una legge unitaria grazie alla quale potersi orientare (Regno Unito). Invece notiamo che le

autorizzazioni all'esercizio e gestione del gioco sono spesso simili (licenze/concessioni/autorizzazioni) senza che vi siano eccezioni particolari.

II.2 Dimensione dei mercati e volumi di gioco

Con una spesa complessiva sostenuta dai giocatori (ricordiamo che la spesa sostenuta dai giocatori è pari alla differenza tra la raccolta totale e il payout, ossia quanto viene restituito ai giocatori sotto forma di vincite) pari a 13 miliardi di dollari (9,3 miliardi di euro circa) nel 2014 la Francia è il nono paese al mondo per perdite al gioco.

Grafico 3: fatturato dell'industria del gioco Francese



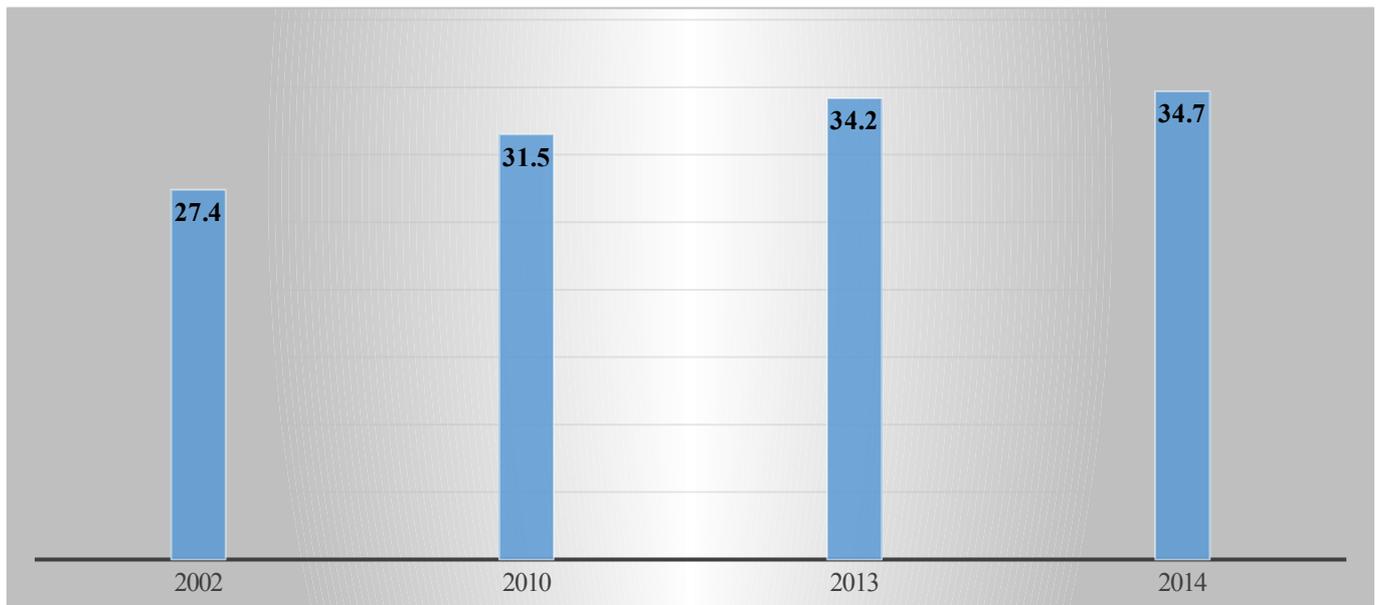
*Dati in miliardi di euro

Fonte: <http://www.economie.gouv.fr/observatoire-des-jeux>

Vediamo come il fenomeno del gioco d'azzardo sia aumentato in maniera importante passando da una raccolta di 16,7 miliardi nel 1995 a 44,8 nel 2015. Inoltre tale mercato genera entrate erariali molto importanti, vicine ai 5,5 miliardi di euro.

La Germania si colloca al settimo posto al mondo nel 2014 per spesa sostenuta dai giocatori pari a 14,6 miliardi di dollari (circa 10,4 miliardi di euro).

Grafico 4: fatturato dell'industria del gioco Tedesca



*Dati in miliardi di euro

Fonte: <http://www.dhs.de/datenfakten/gluecksspiel.html>

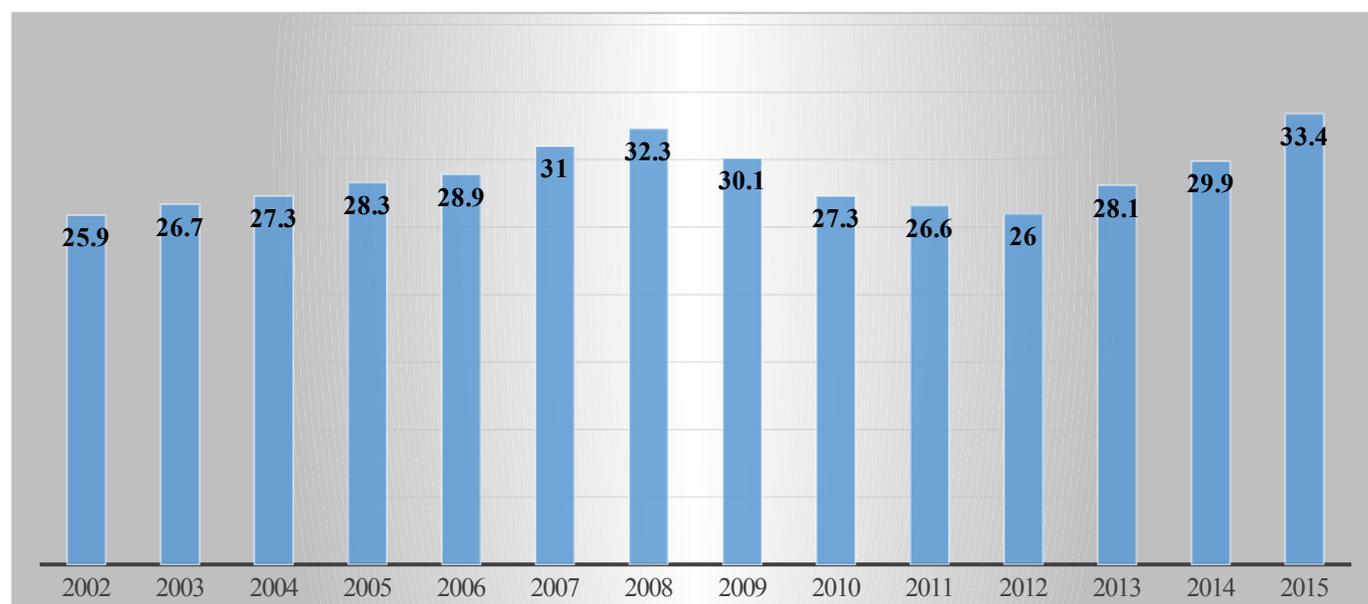
Dal grafico si evince che il mercato del gioco Tedesco sia abbastanza stabile con una crescita nel periodo 2002-2014 intorno al 20%, passando da 27,4 miliardi nel 2002 a 34,7 nel 2014.

Il mercato del gioco Inglese nel 2014 ha fatto registrare una spesa complessiva dei giocatori pari a 23,6 miliardi di dollari (16,7 miliardi di euro) piazzandosi al quinto posto al mondo subito dietro l'Italia. Il Regno Unito, ha una storia differente rispetto ad altri paesi poiché è tradizionalmente una nazione di scommettitori. In effetti tale attività è sempre stata eticamente accettata e non ha subito le repressioni attuate in altri paesi. La Gambling Commission infatti, ha condotto una analisi delle tendenze comportamentali sul gioco d'azzardo nel periodo 2008-2014, rilevando che la frequenza del gioco d'azzardo e la partecipazione media sono rimaste relativamente stabili dal 2008, evidenziando che vi è stato un significativo aumento del gioco d'azzardo da remoto e, al contrario, un calo nella partecipazione alla lotteria nazionale, alle virtual gaming machines in bookmaker e alle fruit/slot machines. Da queste informazioni si nota quindi come, nonostante il Regno Unito sia uno dei più grandi mercati del gioco al mondo è tuttavia stabile, esso infatti non ha conosciuto una crescita esponenziale negli ultimi anni come nel caso della Francia e dell'Italia soprattutto, ma un solamente un aumento leggero e "fisiologico" spinto in particolare dalle nuove

tecnologie. Il mercato del gioco inglese ha volumi molto importanti, esso è passato da poco meno di 68 miliardi di euro nel 2001 a circa 85 miliardi nel 2014.

Il mercato Spagnolo è tra i quattro quello dalle dimensioni minori, rimanendo comunque importante e piazzandosi al decimo posto nel 2014 per perdite al gioco, con una spesa dei giocatori pari a 10,9 miliardi di dollari (7,8 miliardi di euro circa).

Grafico 5: fatturato dell'industria del gioco Spagnola

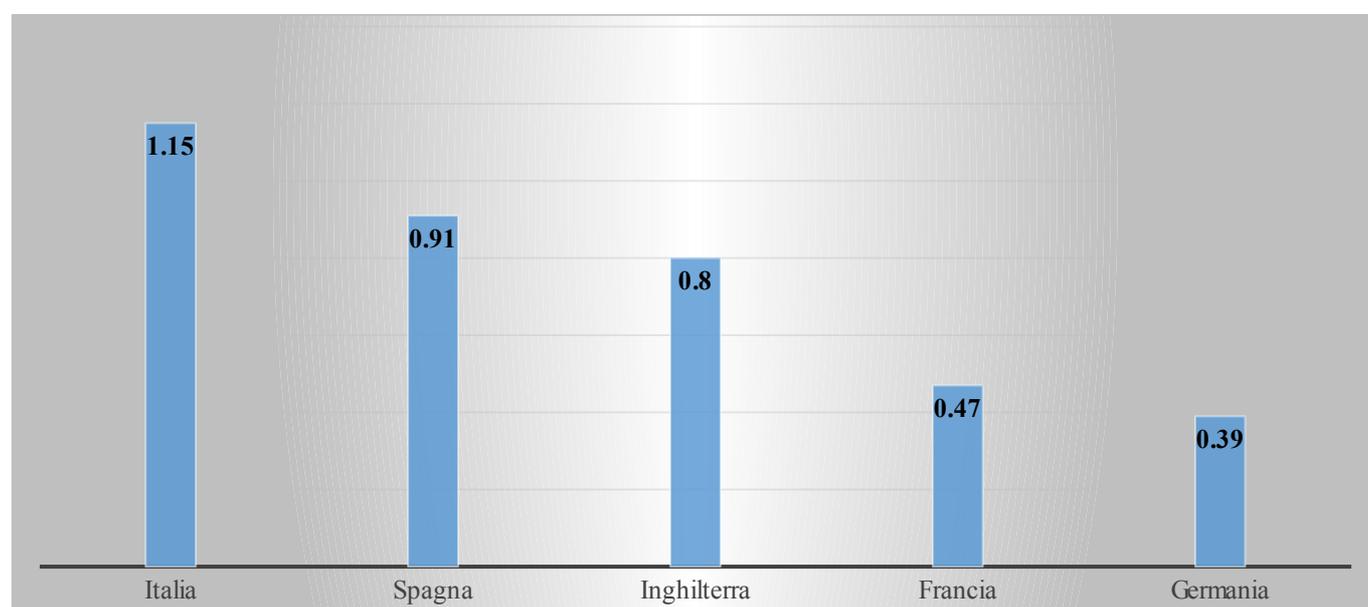


*Dati in miliardi di euro

Fonte: elaborazione personale su dati <http://www.ordenacionjuego.es/es/memorias-informe-anual>

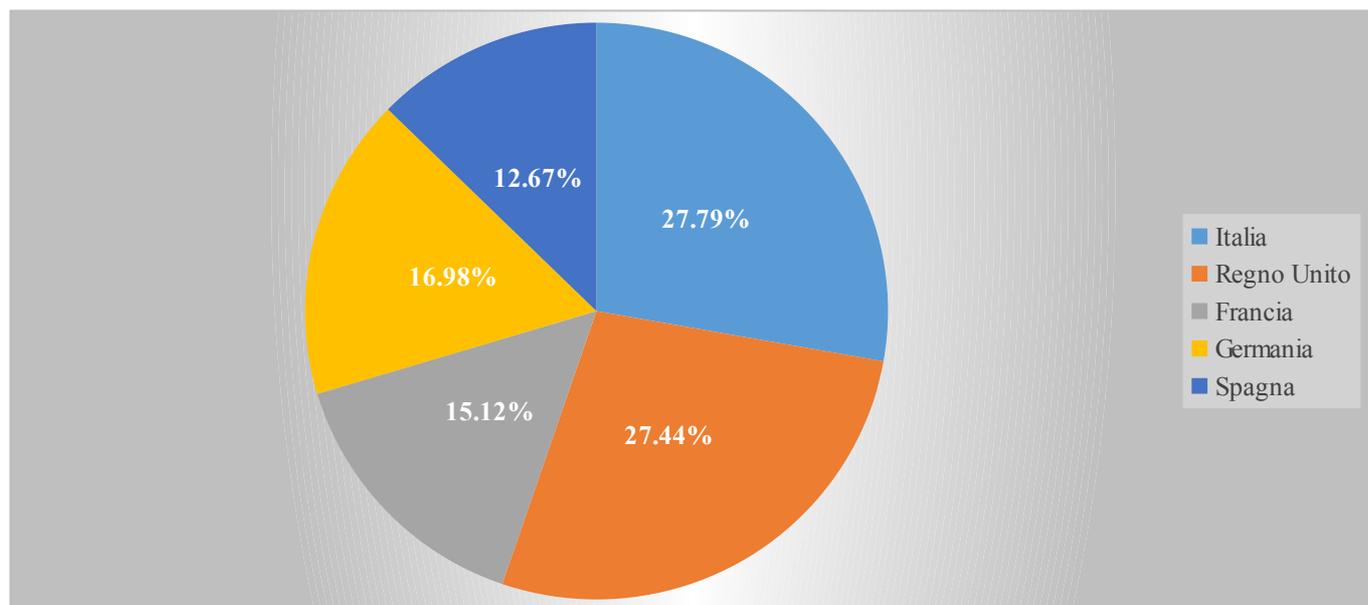
Dal grafico emerge una certa stabilità, nonostante volumi importanti, nelle dimensioni del mercato del gioco Spagnolo con livelli compresi tra 26,9 e 33,4 miliardi di euro di raccolta totale.

Grafico 6: rapporto tra Pil e soldi persi dai giocatori d'azzardo



Fonte: elaborazione su dati [http://www.newsletter.federserd.it/files/articoli/1/Iori%20\(1\).pdf](http://www.newsletter.federserd.it/files/articoli/1/Iori%20(1).pdf)

Grafico 7: Comparazione delle perdite annuali al gioco nel 2014

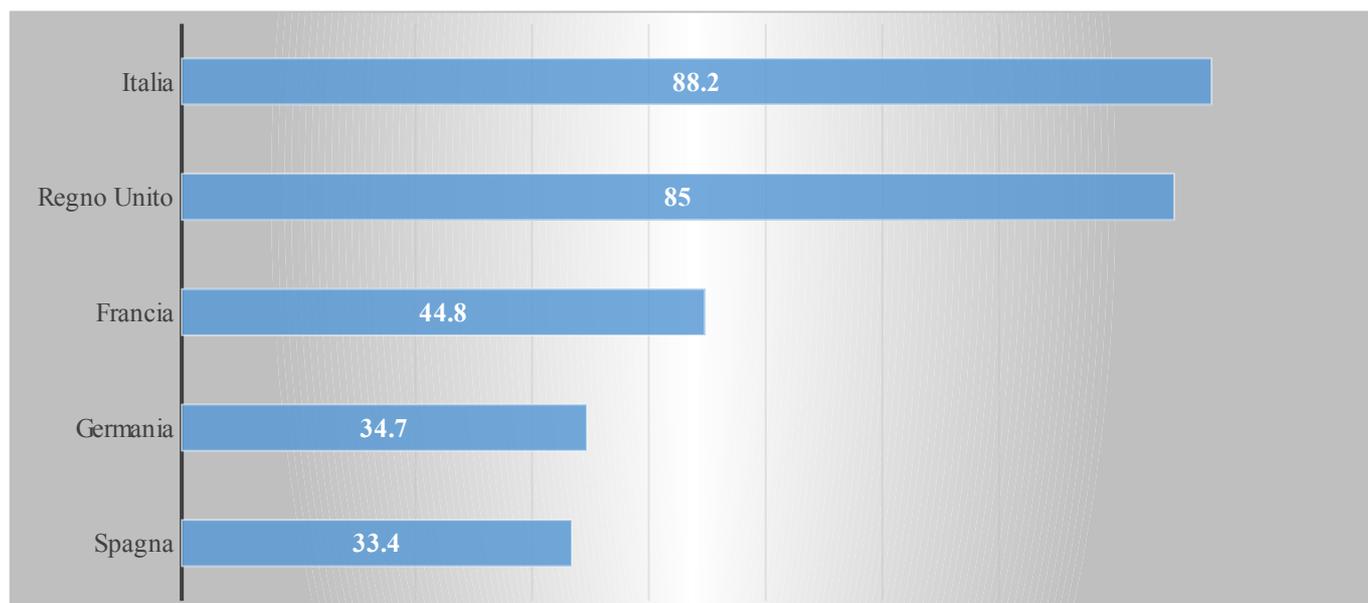


*Dati in miliardi di dollari

Fonti: elaborazione su dati <http://www.gamingreport.com>

Possiamo vedere dai due grafici precedenti che le perdite dei giocatori sono importanti ed hanno una incidenza significativa sul PIL. L'Italia è il paese, tra quelli elencati, in cui le perdite dei giocatori sono maggiori (si va dal +4% rispetto ai "giocatori storici" del Regno Unito fino all'allarmante +115% rispetto alla Spagna). Infine l'incidenza di queste rispetto al PIL è la più elevata (esse rappresentano l'1,15% del PIL).

Grafico 8: Riepilogo dei volumi di gioco dei principali mercati europei



*Dati in miliardi di euro

Fonte: elaborazione su dati dei grafici

Dall'analisi comparativa sui mercati del gioco dei principali paesi europei possiamo vedere che questi siano tra i più importanti a livello globale, trovandosi tutti nei primi dieci al mondo per spesa dei giocatori. Tuttavia essi presentano alcune differenze sostanziali al loro interno, infatti analizzando la crescita dei volumi di gioco relativi nei singoli paesi (a prescindere dalla dimensione dei mercati) si nota come in alcuni paesi la crescita sia relativamente stabile, come in Inghilterra (+25% circa secondo le analisi della *Gambling Commission*), in Germania (+26% circa tra il 2002 e il 2014) e in Spagna (+29% circa anche qui calcolando la variazione sul periodo 2002-2015). Sorprendente invece la crescita del mercato francese (+54% nel periodo 2001-2015) e, preoccupante quella del mercato italiano (+256% nel solo periodo 2004-2015). Con riferimento all'Italia notiamo come il volume di gioco sia cresciuto in maniera molto importante in questi ultimi 15-20 anni portando il paese ad essere il primo mercato europeo del gioco. Il gioco d'azzardo è quindi una presenza costante a livello europeo (non solamente Italiano) ed è caratterizzato da una sorta di ambiguità al suo interno, poiché esso viene osteggiato dagli stati, che ritengono questa crescita dei volumi un problema, in particolar modo riguardo i rischi di ludopatia sempre maggiori, cercando di porvi un limite con normative stringenti. D'altra parte questo comportamento va però a scontrarsi con l'attuale orientamento europeo sulla libera prestazione dei servizi che considera il gioco d'azzardo come tale, e non, salvo per evitare infiltrazioni criminali e frodi, un mercato da reprimere. Non sono solo gli orientamenti comunitari a cozzare con le normative stringenti sui giochi ma anche gli stessi stati interessati da questo fenomeno e che hanno attuato le suddette normative, i quali non fanno altro che aumentare l'offerta di giochi perché questa è una fonte di entrate erariali notevole per gli stati. Per concludere emerge quindi come il gioco d'azzardo sia un tema centrale in Europa date le sue implicazioni sociali e le grandi dimensioni economiche.

III. Gli effetti sull'erario in Italia

III.1 Numeri e diffusione del gioco

In Italia, come detto in precedenza, il gioco d'azzardo rappresenta la terza azienda del paese per fatturato, con un volume di gioco pari a circa il 4% del PIL ed entrate fiscali pari a 8071 milioni di euro nel 2015. Il paese è uno dei maggiori mercati a livello globale. Lo stato tuttavia nonostante questi dati allarmanti continua ad ampliare la sua offerta di gioco, la motivazione principale è la convenienza ai fini fiscali, le entrate del gioco d'azzardo sono infatti una fonte imprescindibile per lo stato con cui esso si autofinanzia. Le fonti di incasso legate al gioco per l'erario sono poi molteplici. Innanzitutto vi è il pagamento delle concessioni (ad esempio chi volesse installare un nuovo terminale VLT dovrà farsi carico di un versamento pari a 15000 euro. Troviamo poi la tassazione sulle vincite derivanti da lotto e giochi quali gratta e vinci, superenalotto, *win for life* ecc... La tassazione si applica alle vincite superiori a 500 euro (per la parte eccedente tale somma) con un'aliquota pari al 6% trattenuta alla fonte. Restano esclusi dalla tassa le scommesse, il bingo, le lotterie tradizionali e i giochi a distanza. La terza fonte di entrata è costituita dal

Prelievo Unico Erariale (PREU), applicato sulle giocate effettuate alle “*macchinette*”. Questa tassa varia da gioco a gioco, pari ad esempio, al 13% per le slot da bar e al 5% per le VLT. Una parte dell’importo giocato viene restituito al giocatore sotto forma di vincita (payout) mentre la restante parte viene periodicamente ritirata dal gestore. Essa viene poi in parte riversata al concessionario che incassa la sua percentuale e l’importo a titolo di prelievo erariale che riversa poi all’AAMS. La parte residua, al netto della remunerazione per l’esercente, costituisce il profitto del gestore. Infine la quarta è rappresentata dalle perdite subite dai giocatori, per qualsiasi tipologia di gioco, per la quota non riversata ad eventuali concessionari o distributori.

Tabella 4: tassazione dei giochi

Tipologia di gioco	%erario/raccolta
Lotto	19,1%
Superenalotto	46,6%
lotterie	15,5%
Giochi a base sportiva	4,2%
Giochi a base ippica	4,8%
Bingo	11%
Apparecchi	9%
Giochi a distanza	0,8%
Totale	9,7%

Fonte: il-gioco-d-azzardo-definizione-storia-normativa-i-dati-italia-e-provincia-bergamo-elvira-beato.pdf

Dalla tabella si evince l’importanza del gioco d’azzardo per le casse dello stato, infatti quasi il 10% della raccolta (9,7% in media) finisce all’erario. Tuttavia si notano grandi differenze a livello di regime tassativo tra i diversi giochi, partendo dallo 0,8% della raccolta per i giochi a distanza fino ad arrivare al 46,6% per il superenalotto. Analizzando i dati più in profondità si nota come la tassazione inferiore sia una caratteristica dei giochi di più recente introduzione come i giochi a distanza e gli apparecchi (il 9% è frutto di una media tra il 5% delle videolottery ed il 13% delle slot machine).

Tabella 5: concessioni e autorizzazioni

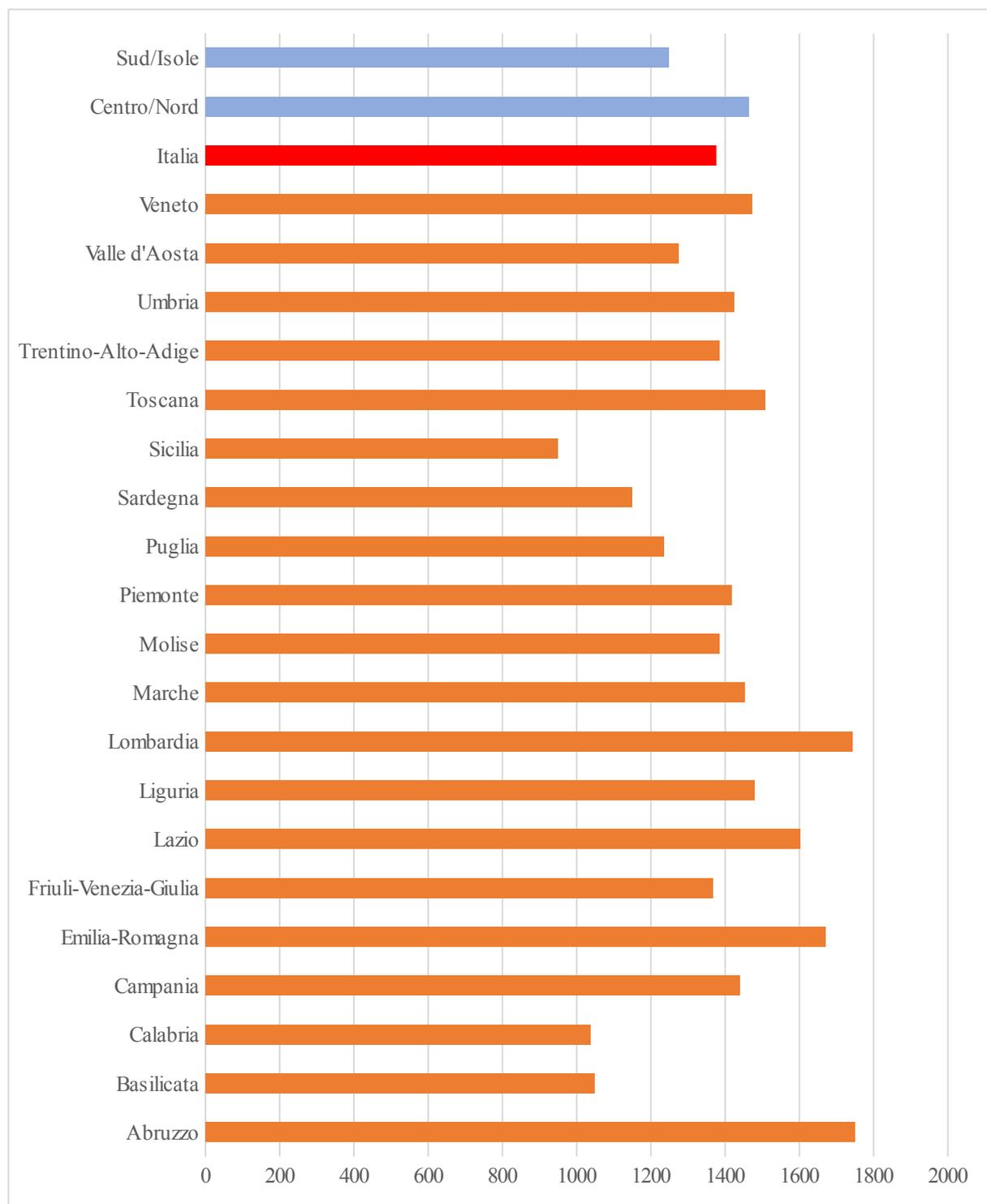
Famiglia gioco	Numero concessioni
Giochi a base sportiva e ippica	278
Concessioni gioco on-line	104
Giochi numerici a totalizzatore	1
Lotto e lotterie	1
Bingo di sala	208
Apparecchi da intrattenimento	13

Fonte: <https://www.agenziadoganemonopoli.gov.it/portale/documents/20182/536133/Organizzazione>

%2C+attività+e+statistica+anno+2015.pdf/93a3a3b5-4cf5-4b21-970a-f732851e738c

Il fenomeno del gioco d’azzardo, fortemente presente in tutto il paese colpisce tuttavia ogni regione in maniera differente, nel grafico seguente analizzeremo la spesa media per persona (non parliamo della perdita pro-capite ma del volume di gioco pro-capite) di ogni regione (dato ottenuto dividendo i volumi di gioco di ogni regione per la loro popolazione).

Grafico 9: Volumi di gioco pro-capite per regione



Fonte: elaborazione su dati AAMS e popolazione Italiana ISTAT

*Dati in euro/anno

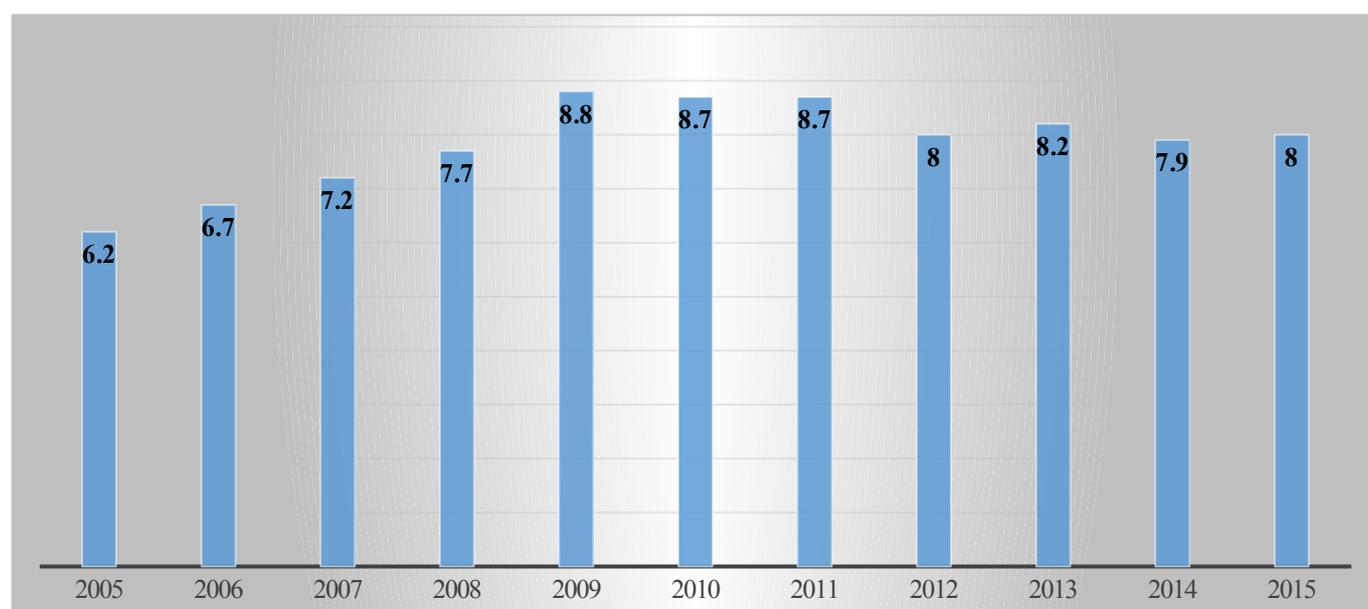
Dai dati si evince come vi sia un maggior volume di gioco nelle regioni del centro e del nord Italia rispetto al Sud e alle isole, con una differenza pro-capite di oltre 200 euro/anno (1463 a 1249 euro). Tuttavia è nelle regioni del sud e nelle isole che si registrano i dati estremi, con l'Abruzzo in testa con un volume di gioco pro-capite pari a ben 1750 euro all'anno e la Sicilia in fondo con un volume di appena 948 euro.

Il boom del gioco d'azzardo in questi anni è spiegato da svariati studi, in base ai quali negli anni di maggior incertezza e stagnazione economica (appunto gli anni della crisi) si verifica un aumento del gioco d'azzardo, poiché per sopperire al crollo dei risparmi le famiglie tendono a giocare di più nella speranza di avere un colpo di fortuna che risolva i loro problemi. I giochi d'azzardo agiscono come una tassa regressiva che aggrava le condizioni economiche delle famiglie più povere le quali tendono a spendervi una percentuale maggiore del loro reddito (3% contro l'1% delle famiglie più ricche). L'offerta di giochi d'azzardo quindi in periodi economicamente difficili viene dunque ampliata, frutto di scelte di politica sociale ed economica, alimentando di fatto una correlazione negativa tra economia e gioco d'azzardo. Infatti per sopperire alla mancanza di fondi e di entrate lo stato incrementa l'azzardo legalizzato. Dall'altra parte le famiglie che si trovano in condizioni sempre più difficili ricercano sempre più il gioco d'azzardo. Si crea quindi un circolo vizioso in cui le famiglie vengono danneggiate, seppur in maniera a volte inconscia (essendo loro stesse a cercare il gioco d'azzardo con maggiore insistenza), e lo stato anziché frenarle le agevola per via della sua necessità di reperire fondi, provocando una ricaduta in termini di costi sociali e ricadute negative sull'economia.

III.2 Inefficienza del sistema e perdita di benessere

Come abbiamo visto, lo stato amplia l'offerta di giochi d'azzardo perché essi rappresentano un a fonte di entrate erariali molto importanti, sopportando tuttavia le conseguenze che un incremento del gioco d'azzardo ha sulla società.

Grafico 10: Entrate erariali derivanti dal gioco



Fonti: il-gioco-d-azzardo-definizione-storia-normativa-i-dati-italia-e-provincia-bergamo-elvira-beato.pdf

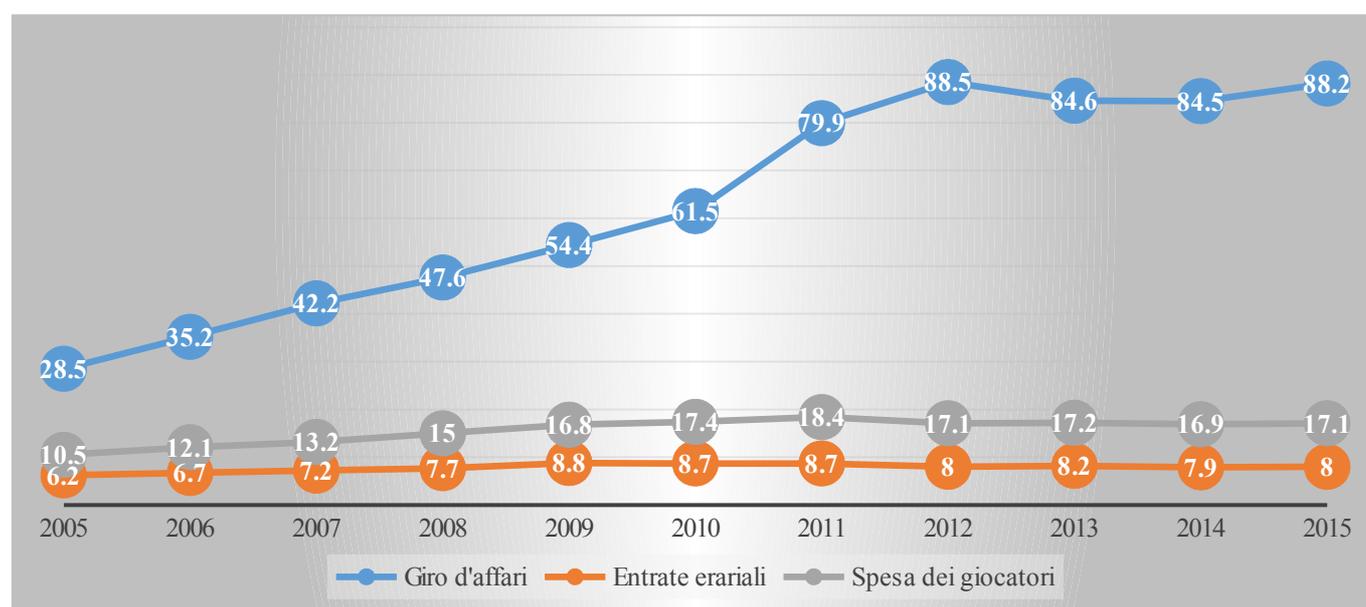
<https://www.agenziadoganemonopoli.gov.it/portale/documents/20182/536133/Organizzazione>

[%2C+attività+e+statistica+anno+2015.pdf/93a3a3b5-4cf5-4b21-970a-f732851e738c](https://www.agenziadoganemonopoli.gov.it/portale/documents/2015/93a3a3b5-4cf5-4b21-970a-f732851e738c)

*Dati in miliardi di euro

Ciò che preoccupa, oltre all'esplosione in termini di volumi del gioco d'azzardo è che questo sistema sembra non funzionare a dovere, non portando i benefici sperati nelle casse dello stato. Da qualche anno a questa parte infatti, si nota una tendenza a “*spostarsi*” da parte dei giocatori d'azzardo verso nuove tipologie di giochi. In effetti dal 2005 al 2015 la raccolta dei giochi di stato è cresciuta del 209% passando da 28,5 miliardi a 88,2, mentre le crescita delle entrate erariali nello stesso periodo è stata appena del 29 % passando da 6,2 miliardi a circa 8. In particolare negli ultimi otto anni non si è registrato praticamente nessun aumento delle entrate, passando da 7,7 miliardi a 8,8 tra 2008 e 2009 per poi tornare a partire dal 2012 intorno agli 8 miliardi nonostante nello stesso periodo la raccolta sia quasi raddoppiata (+85% circa, da 47,6 miliardi a 88,2).

Grafico 11: Giro d'affari, introiti erariali e spesa dei giocatori a confronto



Fonte: Elaborazione su dati AAMS

*Dati in miliardi di euro

Analizzando il trend della raccolta dei giochi nel periodo 2005-2015 e confrontandolo con quello delle entrate erariali nascono dubbi circa la convenienza pubblica nella gestione del settore. Tra il 2005 e il 2015 la differenza tra la spesa dei giocatori (le perdite effettivamente sopportate dai giocatori, al netto delle vincite) e gli introiti erariali è passato da 4,3 miliardi a 9,1 miliardi di euro, facendo registrare un aumento di oltre il 111%. Lo stesso si può notare confrontando l'evoluzione del giro d'affari del gioco con l'evoluzione delle entrate erariali nello stesso periodo, infatti sebbene nel 2005 le entrate erariali rappresentavano circa il 22% del giro d'affari complessivo nel 2015 questa proporzione era di appena il 9,1%. Tale diminuzione della “resa” del gioco d'azzardo per l'erario nel corso del tempo è imputabile alla progressiva variazione nel peso delle diverse tipologie di gioco sul giro d'affari complessivo.

Tabella 6: Peso delle tipologie di gioco per l'erario

	Distribuzione % entrate erariali per gioco	Distribuzione % raccolta per gioco
Lotto	14,8	7,5
Superenalotto	7,8	1,6
Lotterie	18,2	11,3
Giochi a base sportiva	2	4,5
Giochi a base ippica	0,5	1
Bingo	2,2	2
Apparecchi	53,3	56,4
Giochi a distanza	1,2	15,7
Totale	100	100

Fonte: elaborazione su dati AAMS

Negli anni, infatti, è diminuita la raccolta dei giochi tradizionali, per cui è dovuta un'aliquota fiscale maggiore come il Lotto o il Superenalotto (dal grafico 1 si nota il passaggio dal 52% della raccolta nel 2004 al 34% nel 2015), mentre è notevolmente aumentata la raccolta dei nuovi giochi come Slot, *videolottery* e giochi on line (dal 18% della raccolta nel 2004 al 62% nel 2015, sempre visibile dal grafico 1) su cui l'erario ricava percentualmente di meno.

I sostenitori del gioco evidenziano che lo Stato ne ricava risorse ingenti, circa 8 miliardi di euro netti ogni anno, e che il settore dà lavoro a 120mila persone. Occorre tuttavia considerare i costi sanitari ed economico-sociali della ludopatia, stimati intorno ai 30 miliardi, a fronte di 8 di entrate. La dipendenza dal gioco è ormai ritenuta a pieno titolo una forma a sé di disturbo ossessivo compulsivo e dal 2012 è stata inserita dal Servizio Sanitario Nazionale tra i livelli essenziali di assistenza. Il 54% degli italiani (circa 24 milioni di individui) gioca d'azzardo, di questi oltre 2 milioni di individui sono ritenuti giocatori "problematici", ossia con comportamenti pericolosi per la salute come l'aumento della spesa e della frequenza di gioco. Infine circa individui sono "patologici", si trovano in un vero e proprio stato di malattia, la spesa diventa incontrollabile e la frequenza di gioco è ormai quotidiana. L'azzardo, alla luce di questi dati viene considerato una vera e propria piaga sociale. Il gioco toglie tempo e risorse ad attività migliori, produttive o comunque positive. Osservando il percorso di diversi giocatori si nota come il gioco, quando diventa incontrollabile conduce a gravi conseguenze, tra cui un deterioramento dei rapporti sociali e affettivi, spesso la perdita del posto di lavoro e il fallimento del matrimonio e costituisce un profondo trauma per la famiglia del giocatore. Ai costi sanitari e a quelli derivanti dal crollo della capacità lavorativa vanno aggiunti i costi delle iniziative di analisi del fenomeno, studio, sensibilizzazione e assistenza prese dalle amministrazioni pubbliche a vario livello.

Sebbene sia fonte di una tassazione volontaria, il gioco d'azzardo, come accennato in precedenza costituisce una misura regressiva, considerato che i giocatori sono tendenzialmente persone a basso reddito. Secondo i dati Eurispes infatti nel gioco investe di più chi ha un reddito inferiore: giocano il 47% degli indigenti, il 56% degli appartenenti al ceto medio-basso, e il 43% per cento dei casi problematici è

rappresentato da operai, pensionati e disoccupati. Da uno studio del dipartimento politiche antidroga (DPA) è emerso che le persone più vulnerabili, su cui è necessario focalizzare l'attenzione sono:

- Persone giovani con disturbi del controllo dell'impulsività.
- Persone che hanno false e distorte credenze sulla fortuna e la reale possibilità di vincita al gioco d'azzardo.
- Persone anziane con carenti attività ricreative e socializzanti (antinoia).
- Persone con familiarità di Gioco d'Azzardo Patologico.
- Persone prevalentemente di sesso maschile (70%) rispetto a quelle di sesso femminile (30%).
- Persone separate e/o divorziate.
- Persone giovani con presenza di disturbi comportamentali e temperamenti "*novelty seeking*" ossia con elevata propensione al rischio.

Per cercare di invertire il trend, cercando da un lato di incrementare le entrate in relazione ai volumi di gioco e dall'altro lato di rendere il gioco d'azzardo in qualche modo meno attraente sono stati stilati alcuni obiettivi nel documento di economia e finanza 2017 (DEF). Il Documento di economia e finanza del governo evidenzia come l'aumento dell'imposizione sui giochi darà un gettito crescente negli anni. Tra "le misure di finanza pubblica" che "saranno adottate con un provvedimento legislativo d'urgenza di imminente approvazione", troviamo "un aumento dell'imposizione sui giochi. Il maggior gettito tributario derivante dalle nuove misure sarà crescente negli anni". Questo è ciò che si evince dal documento di economia e finanza approvato dal consiglio dei ministri l'11 aprile 2017. Inoltre quanto alle imposte indirette riportate nel 2016, "per la categoria Monopoli, l'incremento osservato (+ 93 milioni) è determinato prevalentemente dall'aumento di gettito dell'imposta sul consumo dei tabacchi (+ 149 milioni). Per i giochi, l'incremento (+ 2.368 milioni) è dipeso dai maggiori introiti relativi sia ai giochi del lotto e superenalotto (+ 667 milioni), i quali sono appunto più tassati rispetto ad altre tipologie di gioco, sia alle restanti entrate (più 1.701 milioni), tra le quali quelle connesse al prelievo unico erariale sugli apparecchi di gioco derivante dall'aumento delle relative aliquote disposto dalla legge di stabilità per il 2016". Il Def evidenzia, inoltre, che le misure della Legge di Bilancio 2017 determinano un maggior gettito complessivamente valutato pari a 2.236 milioni di euro specificando che "ulteriori introiti deriveranno dall'aggiudicazione di concessione novennale per la gestione dei giochi numerici a totalizzatore nazionale per un totale di 100 milioni di euro, da versare in due rate annuali di 50 milioni dal 2017". Il piano del governo prevede di introdurre una tassa secca sui circa 96 mila punti vendita (69 mila bar e tabacchi e 29.600 sale di vario genere dedicate al gioco d'azzardo). La tassa unica sulle sale, oltre a fornire un gettito consistente, servirebbe da deterrente allo sviluppo del gioco, porterebbe molti esercizi a rinunciare all'attività o all'apertura e sarebbe un freno alla ludopatia.

Dalle riforme in previsione sembra che delle azioni serie e più strutturate per contrastare la ludopatia alla base (quindi prevenire anziché curare) verranno intraprese prossimamente, non impendendo l'accesso al

gioco ma rendendolo meno attraente agli occhi dei consumatori e dei fornitori, cercando di mettere un freno alla diffusione capillare della rete del gioco d'azzardo.

Tuttavia l'efficacia dei provvedimenti è ancora tutta da dimostrare, ma anche in caso di fallimento degli obiettivi "sanitari" (riduzione dei volumi di gioco, riduzione del numero di giocatori "patologici") se non altro si avrà un incremento delle entrate erariali in relazione all'aumento dei volumi, contrastando la tendenza di questi ultimi anni ad una espansione incontrollata che non porta benefici alla società né in termini di benessere né in termini di entrate.

CONCLUSIONI

Questo lavoro si è posto come obiettivo di mettere in risalto le caratteristiche principali del mercato italiano del gioco d'azzardo e dei suoi effetti sull'erario. Dai dati e dall'analisi di ciò che si è approfondito nel primo capitolo, è emersa la grande rilevanza del sistema del gioco pubblico italiano, tanto da riuscire a diventare la "terza impresa" economica dello Stato per fatturato. Il mercato del gioco ha tuttavia dimostrato di possedere alcune caratteristiche controverse, principalmente si è fatta sentire l'assenza di una normativa di settore unitaria e ben definita, inoltre si è notato come questo mercato sia in totale e continua espansione come si vede dalle molteplici e sempre più nuove tipologie di gioco che vanno ad affiancarsi a quelle tradizionali.

Allargando lo studio all'Europa, e più precisamente analizzando i principali mercati del gioco si nota come il fenomeno dell'esplosione del gioco d'azzardo non sia limitato al nostro paese, tuttavia come si è visto nella seconda parte del lavoro il mercato del gioco italiano rimane il più importante ed è quello che ha conosciuto la maggior crescita in termini percentuali. Si è notato anche che molti dei problemi che si hanno in Italia a livello normativo e sociale sono presenti in altri paesi, nonostante vi siano differenze anche molto marcate tra i diversi mercati una soluzione normativa completamente soddisfacente non è ancora stata trovata. Nell'ultimo capitolo si è cercato di valutare e analizzare gli effetti di tale mercato sull'erario. Ciò che ne è emerso è l'esistenza di un trade-off tra benessere sociale e necessità dello stato di reperire fondi, siamo in presenza però di un conflitto di interesse poiché lo stato da un lato spinge al gioco per realizzare sempre maggiori profitti derivanti dalle entrate mentre dall'altro vuole limitare gli effetti negativi sulla società che portano a problemi di salute e fanno aumentare le spese dello stato, inficiando i profitti erariali del gioco.

Il lavoro svolto ha cercato di prendere in considerazione le maggiori problematiche inerenti il gioco d'azzardo legale. Ciò che emerge dall'analisi delle politiche pubbliche in materia di gioco d'azzardo è la mancanza di una visione strategica, sia a livello normativo che a livello di gestione della tassazione e delle problematiche sanitarie che derivano dal gioco. Nel tempo si sono susseguite disposizioni particolari e interventi specifici che non hanno però ottimizzato l'amministrazione del monopolio dei giochi, al contrario, hanno provocato maggiore confusione allontanandosi sempre più dall'obiettivo di una normativa unitaria e migliore come la materia dell'azzardo richiederebbe. Vista la direzione intrapresa dal mercato del gioco e l'importanza che esso ricopre per l'erario, ed alla luce di un'espansione di questo che sembra inevitabile si renderebbe auspicabile, per tutte queste ragioni una globale riconsiderazione dell'amministrazione del sistema di gioco. Andrebbe quindi a tal proposito ridefinito il modello distributivo del gioco d'azzardo lecito tenendo conto dei suoi effetti così da poter effettuare una valutazione e programmare un sistema di gioco più efficiente a livello economico e che sia socialmente sostenibile, tutelando, in questa maniera, i cittadini più vulnerabili, evitando al contempo le perdite economiche derivanti dai problemi sociali che esso crea così

come quelle derivanti dalla diversa tassazione tra le varie tipologie di giochi, che fanno sì che nelle casse dell'erario entrino, in proporzione al volume di gioco, sempre meno fondi.

APPENDICI

Appendice 1: Tipologie di giochi

Tabella A1: Giochi numerici a quota fissa

Lotto	Si basa sull'utilizzo dei numeri da 1 a 90 pronosticando l'uscita di uno o più numeri indicando al massimo 10 numeri per schedina.
10 e lotto	Il 10 e Lotto permette di personalizzare il pronostico secondo la vincita desiderata, fino a 6 milioni di euro. Il gioco consente di scegliere tra tre modalità di estrazione di 20 numeri che saranno confrontati con la combinazione scelta dal giocatore.

Fonte: <https://www.agenziadoganemonopoli.gov.it/portale/monopoli/giochi/gioco-del-lotto>

Tabella A2: Giochi numerici a totalizzatore

Superenalotto	Consiste nel pronosticare, per ciascun concorso, la combinazione vincente di 6 numeri estratta da una serie tra 1 e 90.
<i>SuperStar</i>	Consiste nel pronosticare un numero, estratto da una serie tra 1 e 90. Il giocatore, dopo il pronostico per il SuperEnalotto, può scegliere un numero SuperStar.
SiVinceTutto Superenalotto	Edizione speciale del SuperEnalotto, la peculiarità è che tutto il montepremi del concorso viene distribuito al termine dell'estrazione.
<i>Eurojackpot</i>	L'Eurojackpot è una lotteria Europea internazionale, i giocatori devono indovinare cinque numeri da una serie di 50, più due numeri addizionali da una seconda serie di 10.
<i>Win For Life</i>	Si vince una rendita mensile per 20 anni, pronosticando almeno 10 numeri su 20 in un pannello e un ulteriore numero, cd "Numerone", in un altro pannello.

Fonte: https://www.agenziadoganemonopoli.gov.it/portale/monopoli/giochi/giochi_num_total

Tabella A3: Giochi a base sportiva

Totocalcio e Il9	Consiste nel pronosticare il risultato delle 14 partite in schedina mediante i segni 1, X e 2, il concorso collegato "il 9" consiste nel pronosticare solo le prime nove.
Totogol	Consiste nel pronosticare, tra i 14 eventi presenti in schedina, i sette con il più elevato numero di reti segnate.
Scommesse a quota fissa	Possono essere effettuate recandosi presso i punti di vendita dei concessionari autorizzati oppure a distanza utilizzando i diversi canali. (la quota totale non cambia, fa fede la ricevuta della giocata)
Scommesse virtuali	Le scommesse virtuali sono scommesse effettuate su eventi simulati al computer il cui esito è visualizzato tramite una grafica animata o per mezzo di un evento reale precedentemente registrato.
Big Match	Il giocatore deve esprimere un pronostico su sette eventi, nell'ambito di tre gruppi.

Big Race	Il giocatore deve pronosticare, nell'esatto ordine, i primi 3 (ciclismo, sci) o i primi 5 (auto, moto) classificati
----------	---

Fonte: https://www.agenziadoganemonopoli.gov.it/portale/monopoli/giochi/giochi_sport

Tabella A4: Giochi a base ippica

Ippica nazionale	Le scommesse consistono nell'individuare i cavalli classificati rispettivamente al primo, ai primi due, ai primi tre, ai primi quattro ed ai primi cinque posti nell'esatto ordine di arrivo della corsa.
Ippica internazionale	Come per la nazionale, ma per la quale l'AAMS ha autorizzato la raccolta e la totalizzazione in comune con altri Stati.
Scommesse ippiche in agenzia	Sono le scommesse accettate su tutte le riunioni ippiche in programma ogni giorno negli ippodromi italiani e in alcuni ippodromi esteri.
V7	Scommessa multipla a totalizzatore su base ippica che consiste nel pronosticare i cavalli classificati al primo posto nelle sette corse oggetto del concorso.

Fonte: https://www.agenziadoganemonopoli.gov.it/portale/monopoli/giochi/giochi_ippica

Tabella A5: Apparecchi da intrattenimento

<i>News slot e VLT</i>	Sono gli unici apparecchi che, tra quelli idonei per il gioco lecito, restituiscono vincite in denaro, l'uso è vietato ai minori di 18 anni.
Apparecchi da divertimento senza vincita in denaro (apparecchi comma 7)	Si distinguono in due diverse tipologie caratterizzate rispettivamente dalla possibilità di ricevere un oggetto in premio o dal semplice intrattenimento.

Fonte: https://www.agenziadoganemonopoli.gov.it/portale/monopoli/giochi/apparecchi_intr

Tabella A6: Giochi di abilità, carte e sorte a quota fissa.

Nei giochi di abilità, carte e sorte a quota fissa con vincita in denaro il risultato dipende prevalentemente dall'abilità del giocatore, oltre che da elementi di carattere casuale.

Fonte: https://www.agenziadoganemonopoli.gov.it/portale/monopoli/giochi/giochi_abilita

Tabella A7: Lotterie

Lotterie istantanee	"gratta e vinci" La combinazione risulta vincente se risponde a quanto previsto dalle regole del gioco, stampate sullo stesso biglietto.
Lotterie istantanee telematiche	"gratta e vinci on line" Stesse caratteristiche di quelle non telematiche.
Lotterie tradizionali	Oltre al primo premio, ne sono attribuiti altri, stabiliti dal Comitato Generale per i Giochi, considerati i risultati di vendita dei biglietti.
Manifestazioni di sorte locale	Si intendono lotterie, pesche o banchi di beneficenza e tombole promosse da enti morali, associazioni, comitati senza fini di lucro, con scopi assistenziali, culturali, ricreativi e sportivi, partiti e movimenti politici, nell'ambito di manifestazioni locali organizzate dagli stessi.

Fonte: <https://www.agenziadoganemonopoli.gov.it/portale/monopoli/giochi/lotterie>

Tabella A8: Bingo

Bingo di sala	Il Bingo, basato sull'estrazione di novanta numeri, deriva dal Lotto ed è molto simile alla tradizionale tombola da sempre giocata nelle famiglie italiane.
Bingo a distanza	Come il bingo di sala ma giocabile a distanza utilizzando gli appositi canali.

Fonte: <https://www.agenziadoganemonopoli.gov.it/portale/monopoli/giochi/bingo>

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

<http://www.treccani.it/enciclopedia/gioco-d-azzardo/>

<http://www.avvisopubblico.it/home/documentazione/gioco-dazzardo/sintesi-della-normativa-in-materia-di-gioco-dazzardo-e-ludopatia/>

https://www.agenziadoganemonopoli.gov.it/portale/monopoli/giochi/normativa/normativa-dei-giochi_

http://www2.nomisma.it/fileadmin/User/OSS_GIOCO/OSS_GIOCO-Caratteristiche_attori_e_modalit%E0_di_gestione-Aprile2008.pdf

<https://www.agenziadoganemonopoli.gov.it/portale/monopoli/giochi>

<http://www.brocardi.it/codice-penale/libro-terzo/titolo-i/capo-ii/sezione-i/art721.html>

<http://www.lazioingioco.it/doc/slides/DE%20LUCA%20-%20La%20Normativa.pdf>

http://www.lazioingioco.it/leggi_regolamenti_doc/excursus_normativa_italiana.pdf

<https://www.jamma.it/diritto/cassazione-ribaltata-la-tradizionale-visione-del-gioco-dazzardo-autorizzato-da-comportamento-immorale-a-servizio-prestato-al-giocatore-considerato-consumatore-a-tutti-gli-effetti-76943>

<https://www.agenziadoganemonopoli.gov.it/portale/documents/20182/536133/Organizzazione%2C+attività+e+statistica+anno+2015.pdf/93a3a3b5-4cf5-4b21-970a-f732851e738c>

<http://www.reuters.com/article/us-italy-gaming-idUSBRE86G0IJ20120717>

<http://www.gamingreport.com/notizie/leggi/i-paesi-con-le-maggiori-perdite-annuali-di-gambling>

<http://www.pressgiochi.it/senato-francia-germania-regno-unito-e-spagna-a-confronta-sulla-disciplina-del-gioco-dazzardo/30935>

<http://www.economie.gouv.fr/observatoire-des-jeux>

http://www.economie.gouv.fr/files/files/directions_services/observatoire-des-jeux/20161019-regulation-jeux-argent-et-hasard.pdf

<http://www.ordenacionjuego.es/es/memorias-informe-anual>

<https://www.jamma.it/mercato/uk-gambling-commission-pubblicata-analisi-tendenze-comportamentali-sul-gioco-dazzardo-64522>

http://business.laleggepertutti.it/7477_come-viene-tassata-la-vincita-si-inserisce-nel-730

giocoazzardo.pdf

il-gioco-d-azzardo-definizione-storia-normativa-i-dati-italia-e-provincia-bergamo-elvira-beato.pdf

[http://sbilanciamoci.info/7531-2/
de_carlo-fabrizio-tesi-2013.pdf](http://sbilanciamoci.info/7531-2/de_carlo-fabrizio-tesi-2013.pdf)

<http://www.ilpost.it/def>

http://www.mef.gov.it/focus/article_0031.html

<http://www.gioconews.it/politica-generale/52407-def-2017-il-mef-imposizione-su-gioco-gettito-crescente-negli-anni>

<http://www.gioconews.it/politica-generale/52407-def-2017-il-mef-imposizione-su-gioco-gettito-crescente-negli-anni>

<http://www.dagospia.com/rubrica-3/politica/grandi-idee-fiscali-tassare-gioco-azzardo-obbedire-all-ue-141283.htm>

<https://www.agenziadoganemonopoli.gov.it/portale/documents/20182/536133/Organizzazione+%2C+attività+e+statistica+anno+2015.pdf/93a3a3b5-4cf5-4b21-970a-f732851e738c>