

INDICE SOMMARIO

| | |
|-------------------------------|------|
| <i>Premessa</i> | XIII |
| <i>Introduzione</i> | XVII |

CAPITOLO 1

IL FENOMENO LUDICO

di *Giancarlo Marzo*

| | |
|---|----|
| 1. Introduzione al fenomeno | 1 |
| 2. Evoluzione storica e inquadramento sistematico | 2 |
| 3. Le fonti del diritto dei giochi | 7 |
| 3.1. Fonti normative statali e riserva legale | 7 |
| 3.2. Fonti normative regionali | 10 |
| 3.3. Fonti di matrice europea | 13 |

CAPITOLO 2

PROFILI CIVILISTICO-NORMATIVI DEL FENOMENO LUDICO

di *Francesco Scardovi*

| | |
|---|----|
| 1. Nozione di gioco e scommessa | 17 |
| 1.1. Inquadramento codicistico | 19 |
| 1.1.1. Giochi illeciti (artt. 718 e ss. c.p.) | 20 |
| 1.1.2. Giochi tollerati o non proibiti (art. 1933 c.c.) | 23 |
| 1.1.3. Giochi leciti e pienamente tutelati (artt. 1934 e 1935 c.c.) | 25 |
| 2. Offerta del gioco lecito: dal monopolio legale al regime concessorio | 26 |
| 3. L'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli | 32 |
| 3.1. Evoluzione storica | 32 |
| 3.2. Struttura attuale | 35 |
| 4. Individuazione e classificazione dei comparti | 41 |
| 4.1. Scommesse, concorsi pronostici e skill games | 41 |
| 4.2. Apparecchi da intrattenimento | 42 |
| 4.3. Giochi numerici, Lotterie e Bingo | 43 |

CAPITOLO 3

PROFILI NORMATIVO-TRIBUTARI DEL FENOMENO LUDICO

di *Giancarlo Marzo*

| | | |
|----|---|----|
| 1. | Il prelievo erariale sui giochi legali: uno sguardo d'insieme | 45 |
| 2. | L'Imposta unica | 50 |
| 3. | Il Prelievo erariale unico | 61 |
| 4. | L'Imposta sugli intrattenimenti | 70 |
| 5. | L'Imposta sul valore aggiunto | 78 |

CAPITOLO 4

SCOMMESSE E "SKILL GAMES"

di *Giancarlo Marzo*

| | | |
|--------|---|-----|
| 1. | Introduzione | 81 |
| 2. | Definizione e caratteristiche generali delle scommesse | 83 |
| 2.1. | Scommesse a base sportiva | 83 |
| 2.1.1. | Scommesse a totalizzatore | 84 |
| 2.1.2. | Scommesse a quota fissa o "a libro" | 87 |
| 2.2. | Scommesse a base ippica | 89 |
| 2.2.1. | Scommesse ippiche a totalizzatore | 90 |
| 2.2.2. | Scommesse ippiche a quota fissa o "a libro" | 91 |
| 2.3. | Scommesse virtuali | 92 |
| 3. | Gli "Skill games" | 94 |
| 4. | Tipologie di raccolta del gioco | 100 |
| 4.1. | Attività di raccolta fisica: evoluzione normativa | 101 |
| 4.2. | Attività di raccolta a distanza: evoluzione normativa | 108 |
| 5. | I soggetti della filiera | 117 |
| 5.1. | Direzione Giochi | 117 |
| 5.2. | Il Concessionario | 119 |
| 5.3. | Gestori dei centri di raccolta e commercializzazione | 119 |
| 5.4. | I Centri di trasmissione dati | 121 |
| 5.4.1. | (Il)legittimità dell'attività dei CTD: evoluzione giurisprudenziale europea | 122 |

CAPITOLO 5

FISCALITÀ DELLE SCOMMESSE E DEGLI "SKILL GAMES"

di *Giancarlo Marzo*

| | | |
|----|--|-----|
| 1. | Introduzione | 131 |
| 2. | Il prelievo erariale su scommesse e <i>Skill games</i> | 132 |
| 3. | Imposta unica | 132 |

| | | |
|--------|--|-----|
| 3.1. | Soggettività passiva | 133 |
| 3.1.1. | Soggettività passiva di ricevitorie e centri di trasmissione dati | 134 |
| 3.2. | Base imponibile e aliquota | 142 |
| 3.2.1. | Concorsi pronostici sportivi e scommesse a totalizzatore | 142 |
| 3.2.2. | Scommesse a quota fissa | 143 |
| 3.2.3. | Scommesse ippiche a quota fissa e V7 | 146 |
| 3.2.4. | <i>Skill Games</i> | 147 |
| 3.3. | Casi pratici | 147 |
| 4. | Imposte dirette | 151 |
| 4.1. | Trattamento dell'Imposta unica ai fini delle Imposte sui redditi | 152 |
| 5. | Imposta sul valore aggiunto | 153 |
| 5.1. | Fiscalità IVA dell'attività di accettazione e raccolta scommesse di concessionario/ <i>bookmaker</i> | 153 |
| 5.2. | Fiscalità IVA dell'attività di accettazione e raccolta scommesse di punti di commercializzazione e CTD | 158 |
| 6. | Attività di controllo e accertamenti | 162 |
| 6.1. | Accertamento nei confronti dei <i>bookmaker</i> | 163 |
| 6.1.1. | Attività svolta tramite server e sito web | 164 |
| 6.1.2. | L'avviso di accertamento nei confronti del <i>bookmaker</i> estero | 165 |
| 6.2. | Regime sanzionatorio | 166 |

CAPITOLO 6

**APPARECCHI DA INTRATTENIMENTO: “NEW SLOT”
E “VIDELOTTERY”**

di *Irene Barbieri*

| | | |
|--------|---|-----|
| 1. | Introduzione | 167 |
| 2. | Gli AWP o “New Slot” | 168 |
| 2.1. | Definizioni e caratteristiche generali | 168 |
| 2.2. | Gestione telematica del gioco | 170 |
| 2.3. | Caratteristiche tecniche degli apparecchi | 172 |
| 2.4. | Regimi autorizzativi e nulla osta | 177 |
| 2.4.1. | Accreditamento dei produttori delle schede di gioco | 178 |
| 2.4.2. | Verifica tecnica di conformità degli apparecchi | 179 |
| 2.4.3. | Rilascio del nulla osta di distribuzione | 181 |
| 2.4.4. | Richiesta del lotto di smart card di esercizio | 183 |
| 2.4.5. | Rilascio del nulla osta per la messa in esercizio | 185 |
| 2.5. | Soggetti della filiera | 186 |
| 3. | Le “Videolottery” o VLT | 188 |
| 3.1. | Definizione e caratteristiche generali | 188 |
| 3.2. | Gestione telematica del gioco | 190 |
| 3.3. | Caratteristiche tecniche degli apparecchi | 191 |
| 3.4. | Regimi autorizzatori e nulla-osta | 194 |
| 3.5. | Soggetti della filiera | 195 |

CAPITOLO 7

FISCALITÀ DI “NEW SLOT” E “VIDELOTTERY”

di *Irene Barbieri*

| | | |
|------|--|-----|
| 1. | Introduzione | 197 |
| 2. | Adempimenti | 199 |
| 2.1. | <i>New Slot</i> : contabilizzazione, rendicontazione e scassetamento | 199 |
| 2.2. | Videolottery: contabilizzazione, rendicontazione e scassetamento | 201 |
| 3. | Prelievo erariale unico | 202 |
| 3.1. | Casi pratici | 207 |
| 4. | Tassa sulla fortuna | 208 |
| 5. | Imposte dirette | 208 |
| 5.1. | Casi pratici | 214 |
| 6. | Imposta sul valore aggiunto | 215 |
| 6.1. | Casi pratici | 219 |

CAPITOLO 8

GIOCHI NUMERICI, LOTTERIE E BINGO

di *Corrado Gallo*

| | | |
|--------|--|-----|
| 1. | Introduzione | 223 |
| 2. | Giochi numerici a totalizzatore nazionale | 225 |
| 2.1. | Tipologie di Giochi numerici a totalizzatore nazionale | 226 |
| 2.2. | Soggetti della filiera | 232 |
| 2.3. | Raccolta fisica dei GNTN | 235 |
| 2.4. | Raccolta a distanza dei GNTN | 236 |
| 3. | Giochi numerici a quota fissa | 238 |
| 3.1. | Tipologie di giochi numerici a quota fissa | 239 |
| 3.2. | Soggetti della filiera | 242 |
| 3.3. | Raccolta fisica dei giochi numerici a quota fissa | 243 |
| 3.4. | Raccolta a distanza dei giochi numerici a quota fissa | 245 |
| 4. | Lotterie | 246 |
| 4.1. | Lotterie nazionali ad estrazione differita | 246 |
| 4.2. | Lotterie nazionali ad estrazione istantanea | 247 |
| 4.3. | Soggetti della filiera | 249 |
| 4.4. | Raccolta fisica delle Lotterie | 250 |
| 4.5. | La raccolta a distanza delle Lotterie | 251 |
| 4.5.1. | Gestione dei sistemi di raccolta | 252 |
| 5. | Il Bingo | 253 |
| 5.1. | Caratteristiche del gioco | 254 |
| 5.2. | Soggetti della filiera e raccolta del Bingo | 256 |
| 5.2.1. | La raccolta a distanza | 257 |

CAPITOLO 9

FISCALITÀ DI GIOCHI NUMERICI, LOTTERIE E BINGO

di *Corrado Gallo*

| | | |
|--------|---|-----|
| 1. | Introduzione | 259 |
| 2. | Imposta unica | 261 |
| 2.1. | Giochi numerici a totalizzatore nazionale | 261 |
| 2.1.1. | Adempimenti | 262 |
| 2.2. | Bingo | 265 |
| 2.2.1. | Adempimenti | 266 |
| 3. | Margine erariale residuo | 267 |
| 4. | Tassa sulla fortuna | 267 |
| 5. | Ritenuta sulle vincite conseguite al Lotto e 10eLotto | 268 |
| 6. | Imposte dirette e imposta sul valore aggiunto | 269 |
| 6.1. | Casi pratici | 270 |

CAPITOLO 10

GLI “ESPORTS”

di *Liliana Peruzzu*

| | | |
|------|---|-----|
| 1. | Introduzione | 275 |
| 2. | Inquadramento giuridico | 276 |
| 3. | Trattamento fiscale dei proventi dei “gamers” | 278 |
| 3.1. | Prestazione occasionale | 280 |
| 3.2. | Attività abituale | 281 |
| 3.3. | Sfruttamento del diritto di immagine | 282 |
| 3.4. | Donazioni | 283 |
| 4. | Residenza fiscale e doppia imposizione | 284 |

CAPITOLO 11

ANTIRICICLAGGIO

di *Liliana Peruzzu*

| | | |
|--------|--|-----|
| 1. | Introduzione | 287 |
| 2. | Quadro normativo | 289 |
| 2.1. | Standard internazionali: raccomandazioni del GAFI | 289 |
| 2.2. | Normativa europea | 291 |
| 2.3. | Normativa nazionale | 297 |
| 2.3.1. | Adeguate verifica della clientela | 300 |
| 2.3.2. | Conservazione | 302 |
| 2.3.3. | Segnalazione delle operazioni sospette | 303 |
| 3. | Disposizioni specifiche per i prestatori di servizi di gioco | 304 |
| 3.1. | Gli obblighi dei concessionari di gioco | 305 |
| 3.2. | Gli obblighi imposti agli operatori di gioco online | 307 |

| | | |
|------|---|-----|
| 3.3. | Gli obblighi imposti agli operatori di gioco su rete fisica | 308 |
| 3.4. | Gli obblighi imposti ai gestori di case da gioco | 309 |
| 3.5. | Linee guida per i singoli settori di gioco | 309 |
| | 3.5.1. Bingo | 310 |
| | 3.5.2. Gioco a distanza | 311 |
| | 3.5.3. Scommesse a quota fissa ippiche e sportive | 314 |
| | 3.5.4. Videolottery (VLT) | 315 |
| 4. | Sistema sanzionatorio | 320 |
| 4.1. | Sanzioni amministrative | 320 |
| | 4.1.1. Violazione degli obblighi di carattere generale | 320 |
| | 4.1.2. Violazione degli obblighi specifici | 322 |
| | 4.1.3. Criteri per l'applicazione delle sanzioni | 323 |
| 4.2. | Sanzioni penali | 324 |

CAPITOLO 12

**IL MONDO DEL “GAMING” TRA PROBLEMI ATTUALI
E PROSPETTIVE FUTURE**

di *Francesco Scardovi*

| | | |
|----|---|-----|
| 1. | L'attuale sistema concessorio di raccolta delle giocate | 327 |
| 2. | Problematiche connesse al comparto dei giochi | 331 |
| | 2.1. La tracciabilità dei flussi e i difficili rapporti con il sistema bancario | 331 |
| | 2.2. Le limitazioni territoriali del gioco legale | 334 |
| | 2.3. Una fiscalità maggiormente sostenibile | 337 |
| | 2.4. Ludopatia e tutela dei giocatori | 339 |
| 3. | Verso la riforma | 342 |
| | <i>Indice analitico</i> | 345 |

PREMESSA

6.600 imprese, oltre 100.000 occupati e un giro d'affari praticamente raddoppiato negli ultimi anni. Sono soltanto alcuni dei numeri dell'Industria del gioco in Italia che, stando al *focus* "La fiscalità nel settore dei giochi" dell'Ufficio parlamentare di bilancio, in barba alla crisi economico-finanziaria, conquista il podio e quintuplica la raccolta complessiva, passando, dal 2000 al 2017, da 19 a 102 miliardi di euro. Si tratta di un mercato in forte espansione, complice anche la passione degli italiani per il gioco. Pare, infatti, che nel nostro Paese il 56 per cento degli adulti si dedichi normalmente al gioco, destinandovi in media 1.500,00 euro annui, con picchi fino a 1.700,00 euro all'anno.

E le cifre sono da capogiro anche per il Fisco: su 77 miliardi di vincite del 2016, il 20 per cento — oltre 19 miliardi — costituisce più o meno per metà entrate pubbliche e, per la restante metà, il fatturato del settore. Dunque, visti i numeri coinvolti, l'Erario non ha mai smesso di guardare con interesse al settore. Non a caso, dagli iniziali 7 miliardi del 2006, il flusso in entrata ha oltrepassato nel 2016 la soglia dei 10 miliardi. In sostanza, lo 0,6 per cento del PIL nazionale nonché il 2 per cento del totale di tutte le entrate tributarie proviene dal gioco legale.

Un *trend* crescente, insomma, quello di tutte le dimensioni del gioco, confermato per il periodo 2015-2019 anche dal "Libro blu 2019" dell'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli: +25,33% per la raccolta, +27,95% per le vincite, +14,41% per la spesa, cui ha fatto da contraltare un aumento del 29,55% per le entrate erariali (di cui il 9,62% proveniente dall'aumento del prelievo sugli Apparecchi da intrattenimento). Secondo gli ultimi dati disponibili del "Bollettino delle entrate tributarie per il 2019" — e cioè, prima dell'inflessione dovuta all'emergenza epidemiologica da Covid-19 — le entrate totali (sia dirette che indirette) relative ai giochi si attesterebbero sui 15.563 milioni di euro (+940 milioni di euro, pari a +6,4%). Non c'è da stupirsi, quindi, se la

filiera del gioco lecito rappresenti da sempre un'irrinunciabile fonte di approvvigionamento per il Fisco.

Ciononostante, il Legislatore non si è mai preoccupato di regolamentare il comparto tramite una disciplina unitaria e onnicomprensiva. Alle singole norme di carattere civilistico e amministrativo, si affianca una molteplicità di fonti sotto il profilo tributario, tra cui spiccano decreti direttoriali e circolari dell'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli, che nel corso degli anni si sono succedute in maniera frammentaria e disorganica. Mancando, ad oggi, un testo unico del *gaming*, il quadro complessivo che ne deriva, caotico ed eterogeneo, risulta di difficile ricognizione e comprensione.

Il presente Volume, dunque, senza pretesa di esaustività, propone una guida per quanto possibile completa in tema di fiscalità del *gaming*, articolata in dodici capitoli.

Il primo capitolo presenta il fenomeno ludico nella sua evoluzione storica, individuando preliminarmente le fonti normative — statali, regionali e di matrice europea — che governano il comparto.

Il secondo capitolo si occupa dei profili civilistici del *gaming*, affrontandone l'inquadramento sistematico a partire appunto dal codice civile; approfondisce, inoltre, l'offerta del gioco lecito operata tramite monopolio legale e la connessa gestione del regime concessorio, ivi incluso il ruolo di presidio dello Stato svolto, nel settore, dall'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli.

Dedicato, invece, agli aspetti normativo-tributari il terzo capitolo, che offre una panoramica generale del prelievo erariale nel mondo del *gaming*, analizzando le varie tipologie di imposizione contemplate nel comparto: l'Imposta unica, il Prelievo erariale unico, l'Imposta sugli intrattenimenti, e la particolare questione dell'Imposta sul valore aggiunto.

Nei capitoli che seguono il terzo, il Volume focalizza l'attenzione sui quattro principali segmenti dell'Industria del gioco: Scommesse e giochi pronostici, Apparecchi da intrattenimento che distribuiscono vincite in denaro, Lotterie e Bingo nonché *eSports*. Lo schema proposto è quello di un'analisi accurata delle caratteristiche tecnico-normative dei suddetti comparti e, in successione, della relativa fiscalità: dalle imposte applicate ai soggetti obbligati, passando per gli adempimenti contabili e dichiarativi.

Così, il capitolo quarto approfondisce le Scommesse e gli *skill games* e il quinto affronta la fiscalità del suddetto segmento; il capitolo sesto è consacrato agli Apparecchi da intrattenimento che distribuiscono vincite in denaro: parliamo delle *Slot machines* o AWP e delle *Videolottery* o VLT, di cui il settimo capitolo svela i principali aspetti fiscali e tributari. Il capitolo ottavo si occupa di Giochi numerici, Lotterie e Bingo, cui fa seguito il capitolo nono in tema di fiscalità del medesimo comparto. Il decimo capitolo si cala nell'ultimo *trend* dell'*entertainment* sportivo, gli *eSports*, ed esamina in particolare il trattamento fiscale dei proventi del *gamer* e i possibili rischi di doppia imposizione.

L'undicesimo capitolo si concentra sulla tematica dell'antriciclaggio e dei corrispondenti adempimenti previsti in capo agli operatori, pensati per neutralizzare i rischi tipici di un settore che, muovendo ingenti flussi finanziari, attira inevitabilmente interessi illeciti.

Infine, il dodicesimo e ultimo capitolo affronta le singole problematiche del mondo del *gaming*: la tracciabilità dei flussi finanziari e i complessi rapporti con il sistema bancario, le limitazioni imposte nel gioco legale a livello territoriale, la crescente pressione fiscale sui protagonisti della filiera e la difficoltà di contemperare gli interessi economici dell'Industria del gioco con le istanze pubbliche di contrasto alla ludopatia. Il tutto senza trascurare, a chiusura, le prospettive future di riforma. Definizione organica e coerente delle regole di gioco e delle norme poste a presidio del settore in maniera uniforme su tutto il territorio nazionale, riduzione del prelievo erariale e contratto collettivo nazionale per i lavoratori del settore sono soltanto alcune delle misure che urge adottare quanto prima al fine di garantire, anzitutto agli operatori della filiera, nuove e più ampie certezze.

Del resto, il gioco è insito nella natura umana e ci accompagna in tutte le fasi della vita, fin dall'infanzia. È divertimento e intrattenimento, motivo di competitività e aggregazione. Ed è proprio in tale dimensione che va conosciuto, tutelato e promosso.

Se a questo si aggiunge la diffusione di Internet e la moltiplicazione dell'offerta del gioco legale, ben si spiega l'espansione della rete da gioco, che in Italia ha registrato, soltanto nel 2017, 559 concessioni/autorizzazioni e oltre 238.000 punti vendita ripartiti su tutto il territorio nazionale, di cui quasi il 46% concentrato nel Nord Italia, con la Lombardia in testa (oltre 15% del totale). Del pari variegati i dati che

si registrano con riguardo all'andamento dei tre comparti principali in cui il settore del gioco può essere distinto: i giochi di tipo più tradizionale, in cui si fanno rientrare le lotterie — di cui risulta specializzato il Sud, con oltre il 75% della relativa rete di vendita — il settore delle scommesse e i giochi di nuova generazione, tra cui gli AWP e le VLT, che impazzano in Friuli-Venezia Giulia, dove assorbono il 75 % dei punti vendita della regione.

GLI AUTORI

INTRODUZIONE

Qual è l'andamento del settore? E quali sono i giochi più in voga?

Secondo le stime dell'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli, fra il 2012 e il 2017, il 20% circa della raccolta complessiva del gioco, con oscillazioni minime e fisiologiche, è stato assorbito dal comparto delle lotterie, che include i giochi numerici a quota fissa e a totalizzatore, le Lotterie e il Bingo. È stato così garantito un volume di gioco pari a €18,7 miliardi (il 19,5% di tutto il mercato dei giochi) con il 34,5% della spesa dei giocatori e il 38,6% del gettito erariale. In effetti, il comparto Lotterie per anni è stato il più importante del mercato, dato che fino al 2004 assicurava oltre il 50% della raccolta; più recentemente invece, con l'apertura delle sale da gioco e la legalizzazione di scommesse e apparecchi da intrattenimento (AWP e VLT), il settore delle Lotterie ha perso terreno in favore dei giochi di nuova generazione. Ciò nonostante, nell'intervallo di tempo compreso tra il 2014 e il 2017, le lotterie istantanee hanno fatto registrare i valori più alti della raccolta con una media del 51,3% del totale, contro il 41,2% del Lotto e il 7,5% dei giochi numerici a totalizzatore. La ragione va ricercata nella differenza fra i payout dei singoli giochi: per le lotterie istantanee, il payout medio è stato pari al 72,7%, contro il 66,5% del Lotto e il 50,4% dei giochi a totalizzatore. Insomma, il comparto Lotterie sembra vantare quote di mercato ormai stabili e un livello di competitività elevato tra i concessionari i quali, sfruttando un'offerta diversificata di giochi con caratteristiche e payout differenti, finiscono per convogliare un ammontare di spesa stabile nel tempo da parte dei giocatori, così garantendo una fetta importante del gettito fiscale.

Al contrario, le scommesse — ormai prevalentemente sportive (il 92,5% del mercato) e solo in minima parte ippiche (il restante 7,5%) — hanno contribuito nel 2016 al 6,8% del totale della raccolta, e all'1,8% delle entrate erariali provenienti dal mercato off-line. In particolare, negli ultimi tempi le scommesse ippiche hanno subito un

consistente ridimensionamento: si è registrata una contrazione di 2,3 miliardi di euro della raccolta, che è passata da quasi il 12% del totale nel 2004 ad appena 0,6% nel 2016. Le scommesse sportive, invece, dopo aver sperimentato una certa stabilità tra il 2008 e il 2013, hanno registrato una forte impennata dal 2014 al 2016, con un incremento della raccolta di oltre 3 miliardi cui ha contribuito in maniera decisiva la possibilità di effettuare scommesse on line e live, altresì tramite dispositivi quali smartphone e tablet. In particolare, i dati parlano di forti aumenti a partire dal 2015 sia nel mercato offline che online pari a oltre un miliardo di euro nel 2016 e a quasi 2 miliardi di euro nel 2017. In effetti, nel 2016, il volume di gioco delle scommesse sportive offline si è assestato su valori prossimi ai 4,5 miliardi di euro, ai quali si sono aggiunti oltre 4 miliardi provenienti dalla raccolta online, per un totale di 8,6 miliardi di euro. Svitati sono i fattori che hanno contribuito al successo delle scommesse sportive: in primo luogo la proliferazione di punti vendita nel territorio nazionale a seguito della presenza di operatori stranieri, alcuni dei quali muniti di licenza ottenuta presso altri Paesi UE, definiti anche come centri di trasmissione dati (CTD). Quindi, la rivoluzione tecnologica, che ha determinato una moltiplicazione dell'offerta di gioco, visto che è possibile ormai scommettere anche on line e su eventi già iniziati. Infine, il passaggio di tassazione sul margine lordo anziché sulla raccolta, che ha aumentato il payout del settore scommesse sportive, ormai oltre la soglia dell'80%. Si stima che il concorso dei suddetti fattori dovrebbe portare ad un impulso della raccolta e, per l'effetto, ad un aumento di entrate erariali per circa 40 milioni di euro.

La ventata di innovazione portata nel settore tecnologico grazie alla diffusione del web ha determinato un'impennata dei giochi a distanza e della diffusione degli apparecchi da intrattenimento (AWP e VLT), il cui comparto assorbe circa il 70% della raccolta complessiva dei giochi e oltre il 55% in termini di spesa dei giocatori in ragione del suo elevato livello di payout (circa l'84%). Il gettito erariale supera il 50% di quello complessivo e ha raggiunto il 57% nel 2016. Dal 2006 al 2016 il volume della raccolta è quadruplicato passando da 15 a oltre 60 miliardi. Si tratta di un mercato che, dall'anno di liberalizzazione dell'offerta, avvenuta nel 2004, ha sperimentato periodi di forte crescita ma si presenta ormai come un mercato maturo, distinto in due sotto comparti che, per quanto simili, presentano caratteristiche tecniche e commer-

ciali peculiari, tanto da giustificare una differenziazione del trattamento erariale e delle modalità di distribuzione. Le AWP, introdotte per prime nel 2004, hanno dominato la scena sino all'introduzione delle VLT nel 2010, dopo un breve periodo di sperimentazione avvenuta l'anno precedente. Dal loro esordio, le VLT hanno visto crescere rapidamente la raccolta, che è passata dai 918 milioni del 2010 agli oltre 23 miliardi del 2017. In media fra il 2011 e il 2016 l'erario ha incassato circa 4,4 miliardi dall'intero comparto, di cui 3,6 provenienti dalle AWP, 800 milioni dalle VLT e solo 100 milioni in media dai giochi di abilità a distanza.

