



**UNIVERSITA' DEGLI STUDI DI PADOVA**  
**DIPARTIMENTO DI SCIENZE ECONOMICHE E AZIENDALI**  
**"MARCO FANNO"**

**CORSO DI LAUREA IN ECONOMIA INTERNAZIONALE**  
*L-33 Classe delle lauree in SCIENZE ECONOMICHE*

Tesi di laurea

Il business del gioco d'azzardo: profilo economico e giuridico. Caso  
Lottomatica.

Gambling business: economic-juridical profile. Lottomatica case  
study

Relatore:  
Prof. DI MARIA ELEONORA

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'M. Eleonora'.

Laureando:  
MARCATO DAVIDE

Anno Accademico 2015-2016

## INDICE

Introduzione.....	pag2
1. Cos'è il gioco d'azzardo.....	pag3
1.1 Storia.....	pag3
1.2 Tipologie di giochi.....	pag6
1.3 Tipologie di giocatori.....	pag8
2. Analisi economica e normativa del gioco d'azzardo in Italia.....	pag9
2.1 Il rapporto tra raccolta totale ed entrate erariali in Italia.....	pag9
2.2 Bilancio gioco d'azzardo biennio 2013/2014 in Italia.....	pag10
2.3 Normativa Italia, il suo percorso nel tempo.....	pag11
2.4 Erario.....	pag16
2.5 Orientamenti comunitari.....	pag19
2.6 Caratteristiche del mercato del gioco nei principali paesi europei.....	pag19
3. Caso Lottomatica S.P.A. (GTECH).....	pag24
3.1 Informazioni geografiche.....	pag25
3.2 Storia.....	pag26
3.3 Rapporti con la clientela.....	pag27
3.4 Portafoglio prodotti.....	pag28
3.5 Promozioni.....	pag32
3.6 Ripartizione dei ricavi.....	pag33
Conclusioni.....	pag36
Sitografia.....	pag3

## **INTRODUZIONE**

Questo lavoro si propone di realizzare una sintetica panoramica sul gioco d'azzardo in Italia, analizzando in particolare l'aspetto economico e le normative che lo regolano, facendo poi un focus sull'impresa leader nel settore in Italia: Lottomatica s.p.a. (rinominata GTECH s.p.a. dal 2013).

Nel primo capitolo cercheremo di definire il gioco d'azzardo, analizzando la sua evoluzione negli anni, dall'antichità fino ad oggi. Vedremo poi le varie categorie di giochi e giocatori.

Il secondo capitolo tratterà delle regolamentazioni adottate in Italia e come sono cambiate nel corso degli anni, in particolare si vedranno le diverse tassazioni a cui sono soggette le varie tipologie di giochi.

Nel primo paragrafo si pone l'attenzione su come è cambiato nell'ultimo decennio il rapporto tra raccolta totale ed entrate erariali in Italia, vedendo in particolare con che percentuale contribuiscono i vari giochi alla raccolta complessiva erariale. Infine nell'ultimo paragrafo vedremo una breve sintesi delle principali caratteristiche del mercato del gioco d'azzardo nei principali paesi europei, seguito da un confronto fra di essi.

Nel terzo e ultimo capitolo analizzeremo il caso Lottomatica (GTECH) , focalizzando l'attenzione sulle aree operative del gruppo, il rapporto con la clientela. Nell'ultimo paragrafo si vedrà un'analisi dei ricavi dell'azienda nell' anno 2014, in particolare si vedrà come i vari giochi contribuiscono alla costituzione di tali ricavi.

## **1. COS'E' IL GIOCO D'AZZARDO**

In questa prima parte osserveremo alcuni aspetti fondamentali del gioco d'azzardo: dapprima definendolo, quindi delineandone sinteticamente la storia lungo i secoli.

In termini generali la parola "gioco" indica una pratica gratuita, regolata da regole proprie, le quali impongono una durata e uno spazio prestabiliti. Vi sono diverse tipologie di giochi, in questo caso analizzeremo i giochi d'azzardo che sono principalmente giochi di alea, il cui esito è determinato unicamente o in parte dalla sorte.

L'art. 721 del Codice penale stabilisce 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". Affinchè il gioco possa definirsi d'azzardo è dunque necessaria la compresenza di due fattori fondamentali: il fine di lucro da parte della persona impegnata nell'attività di gioco e l'aleatorietà della vincita o della perdita, che deve essere intrinsecamente connaturata al gioco.

### **1.1 Storia:**

Il gioco d'azzardo risale agli inizi dell'umanità, infatti la previsione di un evento incerto e futuro è sempre stato un elemento presente nella storia dell'umanità. Inizialmente si presume che il suo scopo fosse quello di conoscere il volere divino. Gli antichi erano soliti lanciare i dadi per conoscere la volontà delle divinità o affidavano importanti decisioni al fato, ritenendolo emanazione della volontà degli dei. Il dado era uno strumento fabbricato utilizzando ossa di animali cacciati. I primi dadi sono stati rinvenuti in Cina e risalgono a più di 5000 anni fa. L'origine etimologica della parola "azzardo" deriva dal francese "hasard", che a sua volta deriva dall'arabo "az-zahr", che significa proprio dado.

L'azzardo nacque quando "indovinare" un evento futuro, da pratica esclusiva di indovini e sacerdoti, divenne anche occasione di sfida tra uomo e fato, e tra uomo e uomo. Giocare d'azzardo divenne quindi una pratica sociale: furono stabilite delle regole e delle poste in palio.

Già tra i greci il gioco d'azzardo era così diffuso che fu proibito per un certo periodo, dal momento che la sua pratica dava origine a gravi problemi di ordine sociale. Anche i Romani proibirono il gioco per ragioni di ordine pubblico (bische), era però legale scommettere sulle corse di bighe e quadrighe e sui combattimenti dei gladiatori. I romani credevano che

esistesse una dea chiamata Fortuna, di conseguenza essi dovevano giocare solo nei giorni fasti(fortunati), pregare e fare sacrifici agli Dei giusti. Gli stessi imperatori Claudio, Nerone e Caligola, avevano la fama di essere grandi scommettitori.

Il primo luogo in assoluto dove si giocava d'azzardo era la Baratteria medievale. Si trattava di un posto chiuso o all'aperto, lontano da luoghi di culto o dalle piazze principali del centro abitato, in cui veniva praticato il gioco del dado. La gestione degli affari intrattenuti in tali contesti era affidata ai cosiddetti Barattieri. Il ricorso al gioco d'azzardo, in epoca medievale, era uno dei principali mezzi attraverso cui raggirare la gente. Per questo motivo, chi praticava o gestiva il gioco d'azzardo nelle taverne, su volontà dell'imperatore Federico II, non poteva essere chiamato a testimoniare in un processo, o ricoprire delle cariche amministrative importanti, in quanto considerato poco credibile.

Ben presto, però, esattamente a cavallo tra il medioevo e il rinascimento, il gioco d'azzardo divenne un diritto e, in questo modo, i governatori dei comuni italiani ebbero modo di applicare delle imposte che gravano su tale giro d'affare. Vennero infatti introdotte le cosiddette gabelle, cioè una somma che doveva essere corrisposta annualmente dal gestore del gioco d'azzardo praticato in luoghi pubblici.

Le lotterie si diffusero rapidamente. Nella Firenze del 1530 i proventi confluivano nelle casse dello Stato. Nel 1566 la regina Elisabetta I istituì la prima lotteria nazionale riconosciuta dallo Stato (termine che deriva da a lot of che tradotto significa "tanto di"). In Italia, a Genova, si giocava al lotto già dal XVI secolo, mentre nel 1638 apriva il Ridotto di Venezia, la prima casa da gioco istituita e gestita dallo Stato: cominciava l'era del giro d'affari legato al gioco d'azzardo.

Nel 1638 a Venezia nasce la prima casa da gioco al mondo, il successo di questo casinò portò all'apertura in altre città europee di questi luoghi di gioco, in seguito furono costruiti i casinò di Montecarlo 1861, e Sanremo 1906. La parola casinò deriva da "casa", in quanto inizialmente i luoghi di incontro erano case di vacanze o villette in campagna. Iniziarono poi a svilupparsi notevolmente quando, in questi luoghi di incontro, vennero coinvolti anche i settori meno abbienti della società. In questo modo i casinò divennero popolari e nel giro di breve tempo divennero anche legali.

Negli Stati Uniti i primi luoghi d'azzardo erano dei saloon che aprirono anche nelle grandi città commerciali come New Orleans e San Francisco. Nel 1919 il XVIII emendamento del

Congresso americano, diede inizio a quella che passerà alla storia come l'era del Proibizionismo, vietò l'assunzione di alcoolici e il gioco d'azzardo.

Inevitabilmente, il gioco d'azzardo, da questo momento in poi, diventa un'attività gestita dalle organizzazioni illecite .

Nel 1931, nello stato del Nevada venne emanata una legge che legalizzava il gioco d'azzardo: nacquero così i famosissimi Casinò di Las Vegas.

Nel 1906 H. S. Mills produsse su scala industriale le prime slot machines, che fecero la fortuna di Casinò e sale da gioco (e la sfortuna di molti giocatori). La rapidità e la semplicità di fruizione delle slot machines rese ancora più accessibile il gioco d'azzardo.

La diffusione del gioco d'azzardo e delle problematiche socio-sanitarie connesse risultò tale che nel 1980 venne inserito nel novero dei disturbi patologici all'interno del DSM III, il manuale diagnostico dell'American Psychiatric Association.

Negli anni '90, grazie all'estensione della rete per fini commerciali e all'utilizzo sempre maggiore del computer, come strumento di fondamentale importanza per diverse attività socio-economiche della società "globale" che si evolve sul piano della comunicazione, eliminando ogni limitazione di natura spazio-temporale, nacquero i primi siti web per il gioco d'azzardo online. Nel tempo l'offerta dei servizi di gioco da parte dei siti web divenne sempre più ampia in quanto, dall'altro canto la domanda divenne sempre maggiore nel tempo. In seguito nacquero i dispositivi mobili (tablet, PC portatili di diversi formati, cellulari che si collegano alla rete) che consentono un comodo collegamento alla rete, anche per coloro i quali sono fuori dalle mura domestiche.

In questo modo, si ha la possibilità di usufruire di una serie di servizi online gratuiti, ma anche con soldi veri. Tra questi, naturalmente, vi sono anche i servizi di gioco online offerti dai casinò online che hanno pensato bene di proporre una versione dei giochi per tutti gli utenti particolarmente esigenti.

Inoltre, al fine di eliminare, almeno sul piano emozionale, le differenze tra il mondo del gioco virtuale e quello reale, sono stati immessi sul mercato del gambling online anche i servizi di gioco live che danno la possibilità allo scommettitore, collegato per mezzo di una webcam, di maturare delle esperienze di gioco non molto diverse da quelle di un vero casinò.

Il gioco d'azzardo, come mostra questo breve excursus storico, è un'attività che fa parte di ogni epoca e anche ai nostri giorni è molto diffuso e in continua espansione.

## **1.2 Tipologie di giochi:<sup>1</sup>**

L'ente regolatore (AAMS) che dal 2007 esercita le funzioni di sviluppo e organizzazione della filiera ha distinto l'offerta del mercato dei giochi pubblici in 8 segmenti omogenei rispetto a: tipo di domanda soddisfatta, strategia di sviluppo seguita, struttura della filiera di appartenenza. Di ciascun segmento, è presentata di seguito una sintetica descrizione.

- **Giochi numerici a quota fissa:**

a questo segmento appartengono i giochi basati sull'estrazione di numeri in cui l'entità della (eventuale) vincita è nota a priori perché essa è determinata moltiplicando la posta per un coefficiente (il moltiplicatore) inversamente proporzionale alla probabilità che si verifichi l'evento favorevole al giocatore. L'esempio più conosciuto è quello del gioco del Lotto.

- **Giochi numerici a totalizzatore:**

Sebbene, come i giochi numerici a quota fissa, si basino sull'estrazione di numeri, il giocatore non conosce l'ammontare della vincita al momento in cui decide di giocare, perché l'entità del montepremi dipende da tutte le giocate effettuate e la vincita dal numero delle giocate vincenti. In questo segmento i prodotti leader sono il Superenalotto e il più giovane Win For Life (nato nel 2009).

- **Apparecchi da intrattenimento:** (Gaming machines)

In questo tipo di giochi, resi legali in Italia dal 2002, il giocatore interagisce con un congegno elettro-meccanico (pesca di abilità) o elettronico (videopoker) che in caso di vincita distribuisce automaticamente premi in denaro o di altro genere. Questi giochi sono i più diffusi e sono anche quelli che creano maggiore dipendenza.

- **Lotterie:**

Le lotterie tradizionali sono una delle categorie di giochi più praticate e legate alla tradizione popolare. Nella loro versione originaria si basano su estrazioni di numeri e l'entità della vincita è nota al momento della giocata, tuttavia diversamente dai giochi numerici a quota fissa non richiedono alcun comportamento attivo al giocatore che partecipa acquistando semplicemente il biglietto. Le lotterie si distinguono in 2 categorie: "ad estrazione differita", quando il biglietto vincente è determinato in seguito ad un'estrazione fissata nel tempo; "ad estrazione istantanea", che consentono

---

<sup>1</sup> Fonte: [www.e-noos.it/rivista/2\\_08/pdf/5](http://www.e-noos.it/rivista/2_08/pdf/5)

di verificare immediatamente se la combinazione risulta vincente, rimuovendo la pellicola che nasconde il codice prestampato ( Gratta e Vinci).

- **Giochi a base sportiva:**

In questo segmento rientrano i giochi basati sulla previsione dell'esito di un evento o di una combinazione di eventi sportivi, inoltre è inserita anche la categoria residuale delle scommesse su "altri eventi" (come spettacoli, concorsi canori o di bellezza, ecc.) che presentano caratteristiche analoghe alle scommesse su base sportiva. In Italia sono ammesse due tipologie di scommesse. In quelle "a totalizzatore" il montepremi è ripartito tra i giocatori che hanno pronosticato correttamente l'evento o la combinazione di eventi oggetto della scommessa. Nelle scommesse " a quota fissa", invece, gli scommettitori in caso di vincita, riscuotono una somma pari all'importo della puntata, moltiplicando per la quota stabilita al momento in cui è stata effettuata la scommessa.

- **Giochi a base ippica:**

Si tratta di giochi a pronostico e di scommesse la cui vincita dipende dall'abilità di prevedere l'esito di corse di cavalli. In questo segmento, si distinguono due categorie di gioco: le scommesse ippiche e l'ippica nazionale.

- **Bingo:**

Anche per il Bingo, introdotto in Italia nel 2001, non è possibile conoscere in anticipo l'ammontare della vincita poiché esso dipende dal numero di cartelle giocate e di quelle vincenti. Si svolge in sale attrezzate, dotate di servizi di accoglienza e intrattenimento che favoriscono l'incontro e la socializzazione dei giocatori.

- **Giochi di abilità a distanza:**

Questo nuovo modo di giocare, si è affermato in seguito ai progressi tecnologici nei settori dell'informatica e delle telecomunicazioni che hanno introdotto importanti novità nel settore generale dell'entertainment, dalle nuove modalità di distribuzione dei programmi televisivi ai giochi on line.

Dal 2008 in Italia è stato introdotto il segmento dei "giochi di abilità a distanza". Tale denominazione, integra 2 caratteristiche distinte di un gioco d'azzardo: il fatto di essere di abilità e quello di poter essere praticato a distanza, cioè è possibile partecipare in modalità non live, vale a dire utilizzando canali telematici anziché la tradizionale rete di distribuzione fisica costituita da ricevitorie, sale gioco, ecc.

L'espressione giochi di abilità indica quei giochi in cui la possibilità di vincita dipende sia da elementi di fortuna, sia da elementi di abilità. Il legislatore italiano ha definito i giochi d'abilità come un insieme di giochi caratterizzati dalla maggiore prevalenza dell'abilità rispetto alla fortuna. Questi giochi possono essere praticati esclusivamente on line su siti gestiti da soggetti concessionari dei Monopoli e permettono di giocare a soldi reali in tutta legalità.

### **1.3 Tipologie di giocatori:**<sup>2</sup>

Il pubblico del gioco d'azzardo raccoglie circa l' 80% della popolazione adulta. Non tutti i giocatori d'azzardo presentano una patologia dovuta al gioco, nella maggioranza dei casi, il gioco rappresenta un innocuo passatempo, che non mette a repentaglio né i bilanci economici dei giocatori, né la loro vita sociale o lavorativa. Per una minoranza di persone invece, il gioco d'azzardo rappresenta l'attività principale della loro vita: si tratta dei giocatori patologici. Robert Custer, noto psichiatra americano, fu uno dei primi a trattare il tema del gioco d'azzardo patologico. Nelle sue ricerche distingue le seguenti tipologie di giocatore:

- Il giocatore professionista: fa del gioco una professione, preferisce i giochi ad alta competizione e riesce a mantenere il controllo sulla condotta. Non è dipendente dal gioco.
- Il giocatore antisociale: bara al gioco, predilige i giochi illegali e quando partecipa a giochi leciti, lo fa senza rispettare le regole.
- Il giocatore sociale casuale: definito anche giocatore sociale adeguato, non si lascia assorbire dal gioco; usa il gioco come strumento di socializzazione e svago momentaneo.
- Il giocatore sociale serio: il gioco è la sua principale fonte di divertimento e rappresenta l'hobby preferito, esso tuttavia non interferisce con l'attività lavorativa del giocatore né con i rapporti familiari.
- Il giocatore nevrotico: il gioco è un antidoto alla noia, all'ansia, alla depressione e alla bassa autostima. Il giocatore nevrotico è definito come inadeguato, compulsivo ma non dipendente.
- Il giocatore compulsivo: il gioco è l'elemento centrale della sua vita, il giocatore non ha più controllo su di sé; il lavoro, la famiglia e tutti gli altri interessi sembrano

---

<sup>2</sup> Fonte: [www.e-noos.it/rivista/2\\_08/pdf/5](http://www.e-noos.it/rivista/2_08/pdf/5)

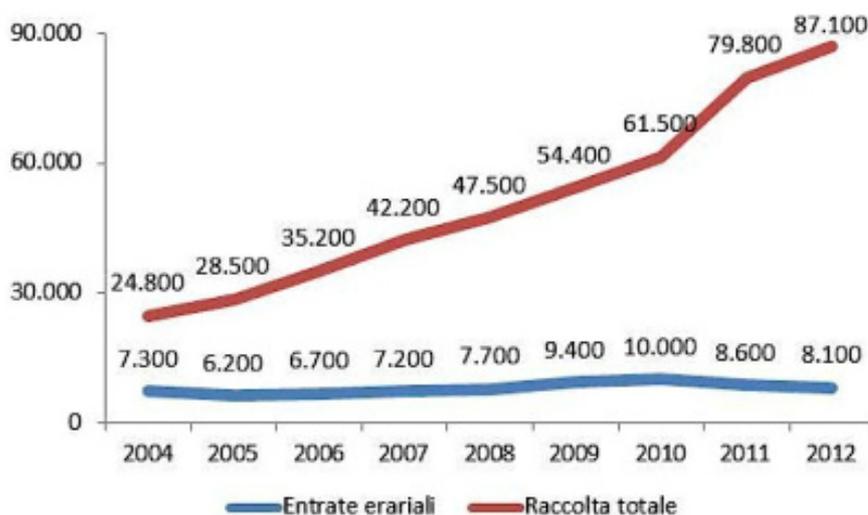
svanire dalla mente del giocatore che impiega tutte le proprie energie e risorse per il gioco: è il giocatore d'azzardo patologico.

## **2. ANALISI ECONOMICA E NORMATIVA DEL GIOCO D'AZZARDO IN ITALIA**

### **2.1 Il rapporto tra raccolta totale ed entrate erariali in Italia**

L'industria del gioco d'azzardo ha avuto una crescita esponenziale nell'ultimo decennio. Si è infatti passati da una spesa complessiva di 24,8 miliardi nel 2004 ad una di 84,5 nel 2014, con un picco di 87,1 nel 2012. Il gioco d'azzardo legale è diventato così la terza industria per fatturato in Italia, dietro solo ad Enel e Fiat. Accanto a una così forte crescita della spesa dei giocatori e della raccolta complessiva, si nota però che le entrate di competenza dell'erario sono cresciute a un ritmo sostanzialmente dimezzato, come si può vedere nella tabella 2.1, 152,6% a fronte del 306% della raccolta nel periodo 2003-2010. Tra raccolta e utile erariale assistiamo dunque a una forbice che si è progressivamente andata ad allargare. Nell'ultimo decennio infatti, l'incidenza del gettito fiscale sui ricavi totali è passata dal 30,3% al 14,2%, ossia meno della metà.

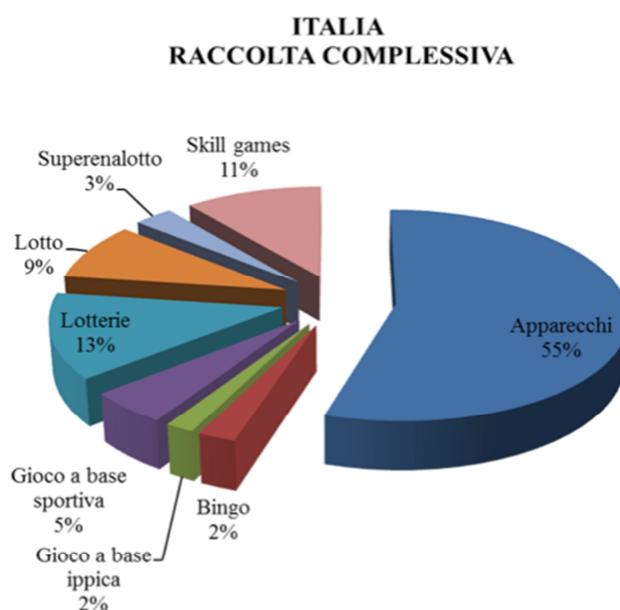
**Figura 2.1: Andamento della raccolta totale e del ricavato lordo per l'erario (milioni di euro). Anni 2004/2012.**



*Fonte: [www.politicheantidroga.it/media/601054/](http://www.politicheantidroga.it/media/601054/)*

Questo fenomeno è dovuto in parte all'aumento del peso sulla raccolta totale dei giochi con payout più alto che offrono un maggiore ritorno in termini di vincite medie rispetto a quello dei giochi tradizionali e in parte, come vedremo in seguito, dalle modifiche che sono state apportate alle normative che regolano tali giochi.

**Figura 2.2: Distribuzione della raccolta complessiva per tipologia di gioco. Valori percentuali. Anno 2011**



Fonte: *Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato (AAMS)*

## **2.2 Bilancio gioco d'azzardo biennio 2013/2014 in Italia<sup>3</sup>**

Analizziamo ora il bilancio del gioco d'azzardo legale nel biennio 2013/14. Nel 2014 il gioco d'azzardo ha fatturato 84,5 miliardi di euro. Il calo rispetto al 2013 è stato appena dello 0,29%, quasi niente soprattutto se raffrontato con quanto le famiglie hanno speso in meno per i propri consumi nel 2014. Basti pensare che il calo dovrebbe attestarsi sull'1,5%. Insomma si risparmia su alimentari, abbigliamento, sanità, cultura, divertimento e si continuano a buttare via soldi nell'azzardo, soprattutto, nelle scommesse che sono aumentate dell'11,2%. I ricavi dello Stato sono però scesi, passando dal 8,475 miliardi a 8,291, quasi 200 milioni in meno, questo a causa della diminuzione dell'introito erariale che è sceso del 2,18%. Ciò è

<sup>3</sup> Fonte: [www.agenziadoganemonopoli.gov.it/](http://www.agenziadoganemonopoli.gov.it/)

dovuto al fatto che gli italiani stanno abbandonando i giochi a più alta tassazione per quelli a bassa tassazione, passando dalle slot e dalle Vlt alle scommesse sportive che hanno un prelievo erariale molto più basso.

Le preferenze vanno infatti al settore delle scommesse sportive, che con una raccolta di 4.250 milioni ha registrato un +11,2% rispetto al 2013, ed il Lotto (grazie soprattutto al 10eLotto), che ha incassato 6.629 milioni di euro per una crescita del +4,7% rispetto all'anno prima. Non è un caso che queste due tipologie di "giochi" sono quelle di più facile accesso, grazie all'online e a una distribuzione capillare come quella del Lotto. Calano, invece, le scommesse ippiche (-16,1%, con una raccolta di 682 milioni), SuperEnalotto e giochi numerici a totalizzatore (-13,7%, con 1.188 milioni) e giochi di abilità a distanza (-7,3%, con 12.318 milioni). Segno negativo anche per il settore di slot e Vlt, che nonostante rappresenti il 55% del mercato con una raccolta di 47 miliardi, ha registrato un calo dell'1,7% rispetto al 2013. Con 1.624 milioni il Bingo ha segnato invece un decremento del -2,4%, mentre Gratta e Vinci e Lotterie, con 9.441 milioni incassati, hanno segnato un -1,8%.

Per quanto riguarda l'Erario degli 8.291 milioni di euro incassati dallo Stato, i migliori contribuenti, a livello di andamento percentuale, sono stati, come abbia spiegato, le scommesse sportive, che hanno registrato un +4,8% con 170 milioni versati nelle casse dello Stato, ed il Bingo che, nonostante una raccolta "in rosso", ha segnato un +4,3% di incassi per 191 milioni, mentre, seppure in calo in termini complessivi, sono stati invece slot e Vlt, Gratta e Vinci e Lotterie ed il Lotto i giochi che hanno versato di più nelle casse erariali: rispettivamente 4.311, 1.461 e 1.113 milioni.

### **2.3 Normativa italiana, il suo percorso nel tempo:**<sup>4</sup>

In questo capitolo cercheremo di contestualizzare il gettito fiscale proveniente dal settore dei giochi e vedere come si è evoluta la tassazione dell'attività di gioco nel corso degli anni.

In Italia, sin dall'unificazione del Regno avvenuta nel 1861, l'esercizio delle attività di gioco è sempre stato riservato in via esclusiva allo Stato.

---

<sup>4</sup> Fonte: [www.camera.it](http://www.camera.it)

Nel 1951 venne introdotta l'Imposta Unica sui Giochi di Abilità e sui Concorsi Pronostici. In corrispondenza di questa riforma l'aliquota venne fissata al 23%. Un ulteriore innalzamento dell'aliquota avvenne poi nel 1973 con un aumento fino al 26,8% del totale incassato. È importante notare come l'attributo "unica" rispecchiasse il fatto che questa imposta sostituiva effettivamente qualsiasi tassa sugli affari, imposta diretta sui redditi o tributo indiretto.

Alla fine degli anni novanta la situazione del settore dei giochi appariva abbastanza complicata, infatti alcuni dei giochi che per anni avevano riscontrato un grande successo (es. il Totocalcio) cominciavano a mostrare i primi segni di una crisi che sarebbe proseguita anche negli anni successivi e dovuta in parte all'introduzione di nuove tipologie di gioco, una su tutte le scommesse sportive. Tramite il decreto del 1998 vennero fissati i principi per il riordino della fiscalità e la definitiva estensione dell'applicazione dell'imposta unica per ricondurre tutti i giochi dentro lo stesso inquadramento fiscale. Per quanto riguarda la ridefinizione della base imponibile, per tutte le scommesse questa venne fissata alla somma giocata senza alcuna detrazione. L'imposta unica venne fissata al 20,20% della quota di prelievo stabilita in maniera diversa per ciascuna tipologia di scommessa.. Per la prima volta venne fissato il principio per il quale all'aumentare del grado di difficoltà della scommessa, l'ammontare del prelievo aumenta in maniera più che proporzionale.

A questo punto occorre definire in maniera chiara le relazioni stabilite dal decreto tra imposta unica, quota di prelievo destinata alle organizzazioni sportive (Coni e Unire) e quota di prelievo spettante ai concessionari. Tre sono le componenti che concorrono a formare il prelievo lordo: l'imposta unica, il prelievo da destinare ai concessionari e, in via residuale, la quota di prelievo destinata al finanziamento delle organizzazioni sportive (Coni e Unire). Partendo dalla quota di prelievo lordo stabilita in base alla tipologia di scommessa, si determina il valore del prelievo lordo in relazione all'ammontare della giocata. Al prelievo lordo si applica l'aliquota dell'imposta unica (20,20%) per determinarne l'ammontare. A questo punto si determina la remunerazione del concessionario, applicando, alla parte residuale del prelievo lordo, l'aliquota che varia dal 37% al 30,40%, in maniera decrescente all'aumentare del giro d'affari del punto di raccolta. Infine, dalla differenza tra prelievo lordo, imposta unica e remunerazione del concessionario, si determina in maniera residuale la quota da destinarsi alle organizzazioni sportive.

Negli anni 2001-2002 pur mantenendo inalterata la struttura del sistema d'imposizione fiscale basata sul meccanismo delle quote di prelievo, si decise di operare una riorganizzazione del settore basata sull'accentramento delle competenze inizialmente previste per il Coni e l'Unire presso l'AAMS (Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato). In questo modo si creò un unico centro di competenza attraverso il quale poter monitorare e valutare in maniera più efficiente la raccolta e coordinare l'attività di tassazione, organizzazione e affidamento dei giochi.

Nel 2004 pur rimanendo inalterate la logica del sistema e l'insieme delle aliquote di prelievo lordo, si è provveduto a un aumento della parte destinata alla remunerazione dei concessionari. Rimanendo fisse le aliquote lorde e le quote di prelievo spettanti alle organizzazioni sportive, è diminuita quindi l'aliquota dell'imposta unica che è passata dal 20,20% al 15,70% della quota di prelievo.

Negli anni successivi vennero introdotti alcuni ritocchi al sistema, in seguito ai risultati di un'indagine sul settore portata avanti dalla Commissione del Senato per le Finanze e il Tesoro. Le direzioni da seguire indicate dall'indagine furono sostanzialmente tre: la lotta al gioco clandestino e illegale, la predisposizione dei presupposti normativi per ampliare l'offerta di giochi online, un'ulteriore semplificazione della normativa del settore ai fini di agevolare l'attività degli operatori italiani. Al fine di perseguire tutti e tre questi obiettivi, si è deciso di operare attraverso la leva fiscale, riducendo sensibilmente il prelievo tributario con lo scopo di rendere più competitivi i giochi offerti da concessionari per contrastare sia il gioco clandestino (gioco nero) sia quello transfrontaliero (gioco grigio).

Con la legge finanziaria per il 2006 si è provveduto alla modifica del meccanismo dell'imposta unica, non più collegato alle quote di prelievo e indirettamente al grado di difficoltà della scommessa, bensì all'andamento della raccolta. È stato introdotto per la prima volta un meccanismo di riduzione automatica dell'aliquota al crescere della raccolta totale. In particolare per le scommesse a quota fissa l'aliquota di partenza dell'imposta unica risulta pari al 3% per scommesse sino a sette eventi e al 9.5% per scommesse con più di sette eventi. Infine, una ulteriore forma di prelievo, introdotta nel 2012, riguarda le vincite superiori a 500 euro, che vengono tassate al 6% sull'eccedenza rispetto ai 500 euro.

Nel luglio del 2006, in seguito all'incremento esponenziale del gioco d'azzardo online, il Governo italiano ha deciso di intervenire attraverso l'emanazione del cosiddetto decreto Bersani. All'interno del decreto, da una parte sono state introdotte delle novità su alcuni aspetti dell'organizzazione dell'attività con la nascita di nuove tipologie di gioco e l'apertura verso nuove forme di raccolta, dall'altra si è provveduto a modificare l'imposizione fiscale delle scommesse attraverso una graduale riduzione delle imposte sulle scommesse a quota fissa e modificando il sistema d'imposizione, con l'eliminazione delle quote di prelievo. Per quanto riguarda l'organizzazione dell'attività di gioco, "al fine di contrastare la diffusione del gioco irregolare e illegale, l'evasione e l'elusione fiscale nel settore del gioco, nonché di assicurare la tutela del giocatore" si è provveduto al riconoscimento di alcune tipologie di gioco già presenti sul mercato internazionale ma ancora non previste dall'ordinamento italiano e all'ampliamento della rete di raccolta. Le principali tipologie di gioco introdotte dal decreto sono due: le scommesse peer to peer e i giochi di abilità. Le scommesse peer to peer a quota fissa vengono tassate con un'aliquota dell'imposta unica sulla raccolta pari al 3%. Il decreto ha previsto anche un potenziamento della rete di raccolta al fine di favorire una distribuzione più capillare dei punti presso i quali è possibile scommettere, aumentando da una parte i tradizionali punti di raccolta specializzati e dall'altra la rete di vendita non specializzata rappresentata dai cosiddetti angoli, come quelli presenti all'interno dei tabaccai. Oltre alle modifiche organizzative, un'altra importante riforma ha riguardato l'imposizione fiscale. Il decreto, infatti, ha modificato le aliquote d'imposta per le scommesse a quota fissa relative a eventi sportivi non legati all'ippica. Il sistema impositivo è stato reso più elastico, prevedendo una progressiva riduzione delle aliquote al crescere della raccolta, al fine di ottenere entrate erariali complessivamente crescenti e contemporaneamente una riduzione progressiva delle aliquote. Attraverso un sistema a scaglioni, l'aliquota viene aggiornata ogni mese con riferimento alla raccolta ottenuta negli ultimi dodici mesi. Un'impostazione del genere è stata adottata al fine di garantire una certa stabilità dell'imposizione in relazione alla raccolta, per favorire così nuovi investimenti ed evitare la migrazione all'estero degli attuali operatori. Sono state previste due differenti aliquote stabilite in relazione alla rischiosità della scommessa (misurata attraverso il numero degli eventi giocati, minore o maggiore di sette) e il volume di raccolta raggiunto. A seconda della raccolta dei 12 mesi precedenti, vengono adottate le aliquote di uno dei 5 scaglioni previsti:

Raccolta(milioni)	Più di 7 eventi	Meno di 7 eventi
+ 1.850	3%	8%
+ 2.150	3%	6,8%
+ 2.500	2,5%	5,5%
+ 3.000	2,5%	5,5%
+ 3.500	2%	5%

La legge n. 88 del 2009, art. 24, oltre a nuovi requisiti dei soggetti che richiedono la concessione ed un inasprimento delle sanzioni, prevede l'adozione di strumenti ed accorgimenti per l'esclusione dall'accesso al gioco on line da parte di minori, nonché l'esposizione del relativo divieto in modo visibile negli ambienti virtuali di gioco gestiti dal concessionario. Con il c.d. "conto di gioco" (per la cui apertura occorre fornire il codice fiscale) 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. Per i giocatori è prevista anche la facoltà di auto-esclusione dal sito del concessionario, con conseguente impedimento ad un nuovo accesso. L'anagrafe dei conti di gioco consente anche il monitoraggio dell'attività di ciascun giocatore.

Nel 2012 lo Stato, spinto dalle direttive UE, ha introdotto diverse normative in tutela dei giocatori, soprattutto minorenni, attraverso il decreto legge n. 158 del 2012 (il c.d. decreto Balduzzi) che affronta diverse tematiche:

- Con riguardo ai profili sanitari, si prevede l'aggiornamento dei livelli essenziali di assistenza (LEA) con riferimento alle prestazioni di prevenzione, cura e riabilitazione rivolte alle persone affette da ludopatia. In attuazione di tale disposizione, è stato approvato il Piano d'azione nazionale.
- Viene vietato l'inserimento di messaggi pubblicitari di giochi con vincite in denaro nelle trasmissioni televisive e radiofoniche nonché durante le rappresentazioni teatrali o cinematografiche non vietate ai minori. Sono anche proibiti i messaggi pubblicitari di giochi con vincite in denaro su giornali, riviste, pubblicazioni, durante trasmissioni televisive e radiofoniche, rappresentazioni cinematografiche e teatrali, nonché via internet, che incitano al gioco ovvero 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. Per i trasgressori (sia il committente del messaggio pubblicitario sia il proprietario del mezzo di comunicazione interessato) vi è una sanzione amministrativa da 100.000 a 500.000 euro.

- Avvertimenti sul rischio di dipendenza dalla pratica di giochi con vincite in denaro e sulle relative probabilità di vincita devono essere riportati su schedine e tagliandi dei giochi; su apparecchi di gioco (c.d. AWP – Amusement with prizes), cioè quegli apparecchi che si attivano con l'introduzione di monete o con strumenti di pagamento elettronico; nelle sale con videoterminali (c.d. VLT – Video lottery terminal); nei punti di vendita di scommesse su eventi sportivi e non; nei siti internet destinati all'offerta di giochi con vincite in denaro. In caso di inosservanza di tali disposizioni è prevista la sanzione amministrativa di 50.000 euro (art. 7, commi 5 e 6).
- Il Ministero dell'Istruzione segnala l'importanza del gioco responsabile agli istituti primari e secondari ai fini dell'organizzazione di campagne informative ed educative sul tema.
- Viene ribadito il divieto di ingresso ai minori di anni 18 nelle aree destinate al gioco con vincite in denaro interne alle sale Bingo, nelle aree ovvero nelle sale in cui sono installati apparecchi VLT e nei punti vendita in cui si esercita – quale attività principale – quella di scommesse. Il titolare dell'esercizio è tenuto ad identificare i minori di età mediante richiesta di esibizione di un documento di identità, tranne nei casi in cui la maggiore età sia manifesta.
- In base al decreto Balduzzi è stato istituito un Osservatorio presso il Ministero della salute, per valutare le misure più efficaci per contrastare la diffusione del gioco d'azzardo e il fenomeno della dipendenza grave.

#### **2.4 Erario:**<sup>5</sup>

Bisogna innanzi tutto considerare che le fonti di incasso per l'erario sono sostanzialmente quattro. La prima è legata al pagamento delle concessioni. Ad esempio, chi chiede il permesso di installare un nuovo terminale VLT è soggetto al versamento di 15.000 euro. La

---

<sup>5</sup> Fonte: [www.agenziadoganemonopoli.gov.it/](http://www.agenziadoganemonopoli.gov.it/)

seconda è la tassazione sulle vincite, che prende la forma di una ritenuta alla fonte a titolo di imposta sulle vincite (superiori a 25,82 euro) derivanti da estrazioni, da giochi di abilità, da concorsi a premio, da pronostici e da scommesse. L'aliquota è pari al 10% e, dal gennaio 2012, si applica un prelievo addizionale del 6% sulla parte della vincita che eccede i 500 euro. La terza è costituita dal Prelievo Unico Erariale (PREU) che si applica sulle somme giocate indipendentemente dalla vincita e che varia per ogni gioco, ad esempio è pari al 12,7% (al 13% dal 2015) per le slot da bar (AWP) e al 5% per le VLT. La quarta è costituita dalle perdite subite dal giocatore, per la quota non riversata ad eventuali concessionari o distributori.

- Nella figura 2.3 sono posti a raffronto, per ciascuna tipologia di gioco, la base imponibile e le diverse aliquote di quota destinata all'erario:

**Figura 2.3**

<b>GIOCHI</b>	<b>BASE IMPONIBILE</b>	<b>ALIQUOTA</b>
<b>LOTTO</b>		
Lotto tradizionale		"differenziale per il banco"
10 e Lotto		"differenziale per il banco"
<b>GIOCHI NUMERICI A TOT. NAZ</b>		
Superenalotto	raccolta	53,62%
<i>Win for Life</i>	raccolta	23,27%
<b>GIOCHI A BASE SPORTIVA</b>		
Scommesse a quota	ammontare della	da 3% a 2% fino a 7

fissa	somma giocata per ciascuna scommessa	eventi; da 8% a 5,50% oltre 7 eventi	
<b>BINGO</b>			
Bingo	prezzo di vendita delle cartelle	11,00%	
<b>APPARECCHI</b>			
Apparecchi comma 6a (AWP)	somme giocate	2012: 2013 – 2014: dal 2015:	11,80% 12,70% 13,00%
Apparecchi comma 6b (VLT)	importo totale della raccolta di gioco costituita dalle somme puntate per attivare ogni singola partita	2012: dal 2013:	4,00% 5,00%
<b>(SKILL GAMES)</b>			
Giochi di abilità a distanza	somma giocata	3,00%	
<i>Poker</i> cash Giochi da casinò	quota raccolta non restituita al giocatore (margine lordo del concessionario)	20,00%	

**Fonte:** Elaborazione personale dati dell'Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato (AAMS)

## **2.5 Orientamenti comunitari:**

Non c'è una normativa comunitaria specifica sul gioco d'azzardo. Nel 2013 il Parlamento europeo ha però approvato una risoluzione nella quale si afferma la legittimità degli interventi degli Stati membri a protezione dei giocatori. Tutto questo anche a compressione di alcuni principi cardine dell'ordinamento comunitario come, ad esempio, la libertà di stabilimento e la libera prestazione dei servizi. Si è ritenuto necessario infatti contrastare i possibili effetti negativi per la salute e a livello sociale. Nel 2014 la Commissione Europea è intervenuta sul tema con una raccomandazione, 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. La commissione europea 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.

## **2.6 Caratteristiche del mercato del gioco d'azzardo nei principali paesi europei<sup>6</sup>**

### **Gran Bretagna:**

Storicamente la Gran Bretagna è un paese di scommettitori in virtù del fatto che detta attività è da sempre stata eticamente accettata, a differenza delle forti repressioni attuate in altri Stati. Nel 2013 i giocatori inglese hanno infatti registrato una perdita complessiva per il gioco d'azzardo di 19,9 miliardi di dollari. Per un inquadramento del settore si deve anzitutto effettuare un forte distinzione tra quelle che sono le Lotteries, (tutti i giochi numerici ad estrazione, le lotterie propriamente dette, e tutti i concorsi a pronostici) e il generico Gambling che ricomprende tutte le altre forme di scommesse e giochi d'azzardo in cui vengono inclusi anche i Casinò, le sale Bingo e le gaming machine. Le Lotteries sono organizzate a livello nazionale da un unico regolatore pubblico la "National Lottery", la quale ha affidato quelle di interesse nazionale in concessione esclusiva ad un unico provider

---

<sup>6</sup> Fonte: [www.ec.europa.eu/internal\\_market/gambling/docs/study5\\_en.pdf](http://www.ec.europa.eu/internal_market/gambling/docs/study5_en.pdf)

chiamato "Camelot"; mentre quelle di minor rilievo devono essere sempre autorizzate ed effettuate solo per finalità sociali. Per tutti i giochi che rientrano nel settore Gambling, viene riconosciuta la legittimità dell'offerta di gioco in quanto attività imprenditoriale, a carattere commerciale. Di conseguenza la regolamentazione del settore si limita a garantire la sicurezza dei giocatori e la tutela dei minori. Attraverso il progetto di legge denominato "Gaming Bill" si è istituito un unico organismo: la "Gambling Commission" con il compito di regolare tutto il settore Gambling, facendo particolare attenzione per il gioco via internet e per mezzo di altri strumenti informatici che consentono il gioco a distanza. La commissione ha il compito di promuovere attività socialmente responsabili stabilendo i criteri ed i codici comportamentali cui gli operatori del settore dovranno attenersi. Il gioco trainante del settore inglese è quello delle scommesse, le quali sono quasi esclusivamente offerte a quota fissa, e gli eventi cui si riferiscono spaziano dalla popolarissima ippica, agli sport, fino a ricomprendere anche l'andamento degli indici finanziari.

### **Spagna:**

Il settore spagnolo dell'azzardo si suddivide essenzialmente in: giochi "a competenza esclusivamente pubblica", che sono tutti i giochi di sorte ad estrazione differita, gestiti direttamente dallo Stato centrale; giochi "a competenza mista" , come i casinò, il bingo, le apparecchiature da gioco, le scommesse sportive e altri giochi di sorte ad estrazione immediata, i quali possono essere affidate a privati, dalle "Comunità autonome" in cui è suddiviso lo Stato spagnolo. I principi cardine della regolamentazione sono comuni agli altri stati europei e constano nella salvaguardia dell'ordine pubblico, nella trasparenza e nella lotta alle frodi , la cui tutela è affidata alla "Comision Nacional de Juego". Due sono i principali provider del settore, il primo è la LAE (60,4% del mercato) che è un ente pubblico direttamente gestito e controllato dal Ministero dell'Economia, che ha competenze di direzione strategica, valutazione e controllo dei giochi pubblici ad esso attribuiti. Il secondo è l'ONCE (8,6% del mercato) che è un associazione nazionale di non vedenti, senza fini di lucro, cui è affidata la gestione di una lotteria nazionale la "Cupon proCiegos" a sostegno degli associati; infatti il 50% della raccolta è devoluto all'associazione la quale, a sua volta, ne destina la metà in favore degli associati. La restante quota è suddivisa tra moltissimi operatori privati operanti su concessione, nelle varie comunità autonome, le quali a partire dagli anni 80 hanno competenza legislativa, amministrativa, regolatoria e di controllo nei segmenti dei

casinò, del bingo e degli apparecchi. Questi ultimi come in Italia sono suddivisi in due categorie: - macchine di tipo A senza vincita in denaro e basate esclusivamente sull'abilità del giocatore, che consentono dunque solo il prolungamento della partita; - macchine di tipo B che consentono vincite in moneta o in gettoni non superiore a 600 volte la posta, e che devono avere un payout non inferiore al 75% della raccolta; in più vi è una categoria residuale, che sono le macchine di tipo C ammesse solo nei casinò e che non possono erogare premi superiori a 2000 volte la posta massima di 6 euro (salvo eventuali jackpot). Particolare è la situazione rivestita dai casinò i quali sono inquadrati come imprese di gestione, che devono avere necessariamente la forma giuridica di Società Anonima il cui capitale non può essere detenuto da stranieri per una quota superiore al 25%, e che devono obbligatoriamente offrire, oltre al gioco, servizi di ristorazione e di intrattenimento.

### **Francia:**

In Francia, rispetto ad altri paesi, manca un organismo di indirizzo unitario del settore (come l'A.a.m.s italiana od il Gambling board inglese), infatti le competenze sono attribuite al Ministero degli interni unitamente agli enti locali per il controllo e l'autorizzazione dei Casino, al Ministero dell'economia per quanto concerne l'ammontare del prelievo fiscale, e al Ministero dell'agricoltura per i giochi a base ippica. Difformemente da altri stati non vi è una specifica destinazione dei proventi dal gioco d'azzardo a finalità sociali, se non per il generico sostegno a diversi settori economici, né sono presenti forme di finanziamento alla ricerca o alla prevenzione degli effetti del gioco; tale facoltà è infatti lasciata alle decisioni degli operatori. Il settore maggiormente diffuso è quello dei Casinò, nonostante questi siano fortemente penalizzati da una tassazione basata su aliquote progressive che vanno dal 10 all'80 per cento dei proventi. Inoltre sugli utili delle case da gioco si applicano le ulteriori imposte relative alle attività di impresa e agli spettacoli. Il numero di casinò operativi è di 176 all'interno dei quali oltre agli ordinari giochi da tavolo, sono installate le uniche slot-machine ammesse, la cui installazione è vietata al di fuori di dette aree. Negli altri settori il gioco legale è affidato seguendo la logica del monopolio a tre operatori pubblici o di interesse pubblico che sono: - La Francaise des jeux: istituita nel 1990 e controllata direttamente dallo Stato, che gestisce le lotterie, i giuochi numerici, i concorsi a pronostico, ed alcune forme di scommesse sportive. Il controllo esercitato dallo stato sulla società è palesato dal fatto che il Presidente della società è nominato dal Presidente della Repubblica, che ha il potere anche di

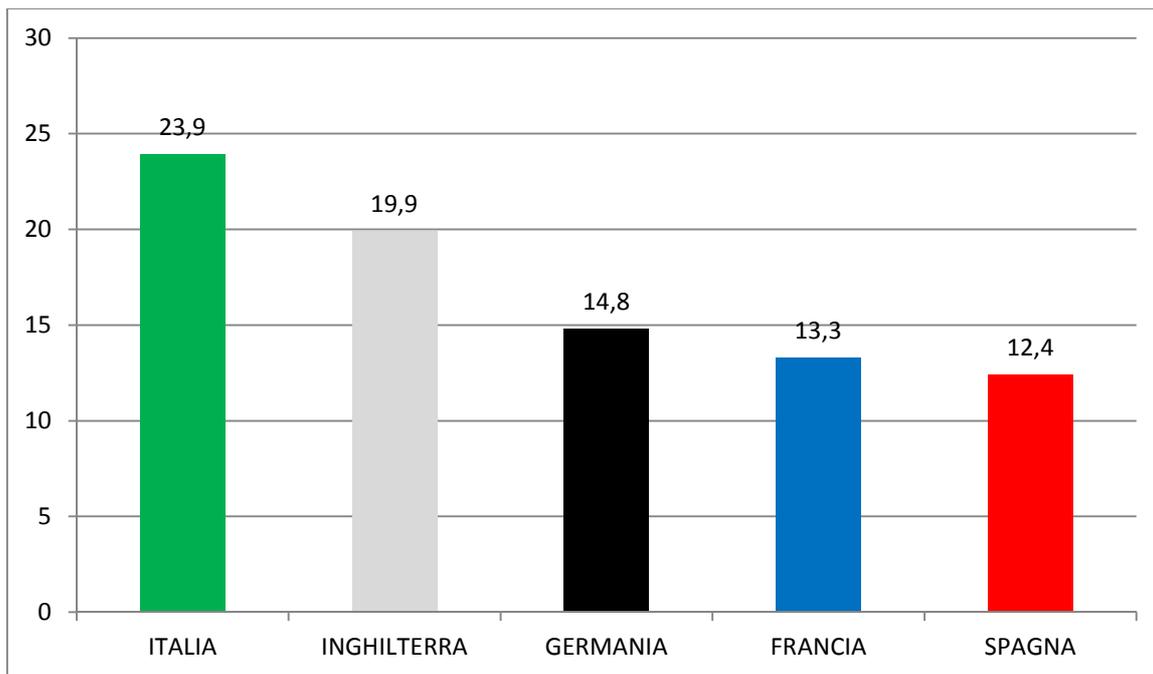
stabilire il regolamento dei giochi. - Le Pari Mutuel Urbain: ente economico di interesse pubblico, ma di proprietà delle società che gestiscono le corse, il quale opera esclusivamente nei giochi a base ippica, contribuendo pertanto al sostentamento del settore destinando l'80% delle proprie risorse alle Federazioni ed alle Società di corse. - La Pari Mutuel hippodrome è un operatore marginale sia dal punto di vista di raccolta, che dal punto di vista di offerta, in quanto si occupa delle scommesse a quota fissa negli ippodromi.

### **Germania:**

L'ordinamento del settore giochi tedesco segue strettamente l'organizzazione interna dello Stato stesso, il quale è suddiviso in regioni (dette Land) che hanno autonomia legislativa in materia, e pertanto non vi è una legislazione centrale unitaria. Ogni Land ha definito un proprio quadro normativo suddiviso in tre comparti: attività riservate esclusivamente agli operatori pubblici dei Land: lotterie ad estrazione differita, lotterie istantanee, concorsi a pronostico sul calcio e scommesse sportive a quotazione con esclusione di quelle ippiche. Il gioco più popolare è il Lotto (quasi identico a quello italiano salvo che i numeri cui fa riferimento sono 49), il quale di regola dovrebbe essere gestito separatamente da ciascuna regione, cosa che però non avviene in quanto, al fine di rendere il montepremi maggiormente appetibile, i Land lo gestiscono attraverso un organismo unitario. Questo organismo è l'unico esempio di ente sovraregionale del mercato tedesco, infatti manca anche un regolatore del mercato pubblico comune a tutto il territorio nazionale; pertanto il compito di supervisionare e di indirizzare le politiche economiche in materia di gioco d'azzardo è demandato a ciascuna regione in via autonoma rispetto alle altre.

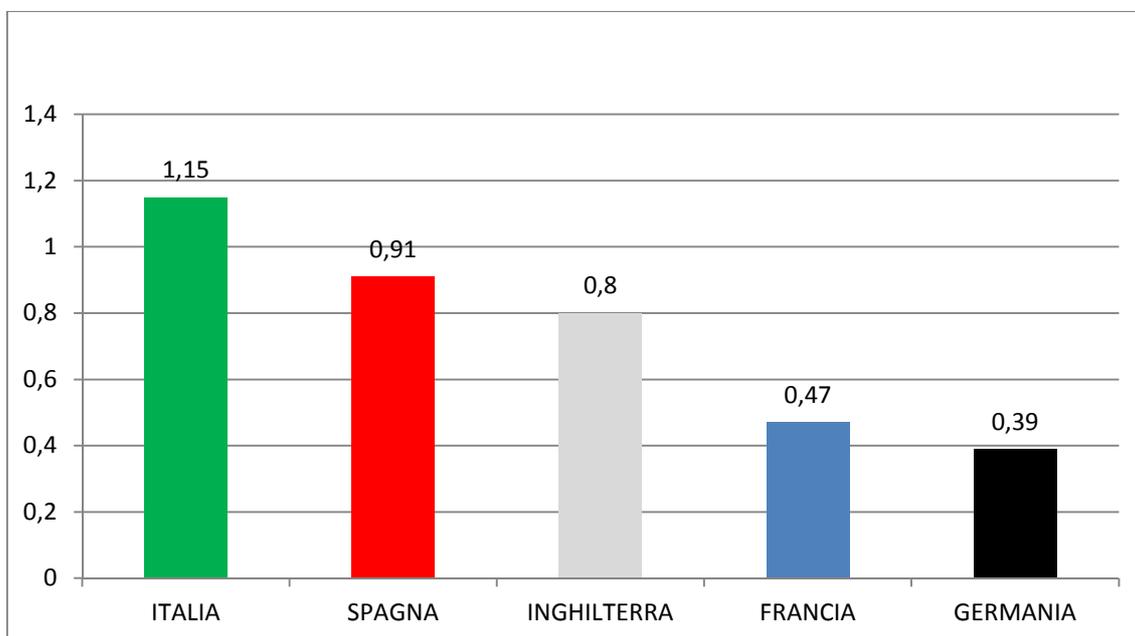
- attività gestite da bookmaker autorizzati: scommesse ippiche a totalizzatore; l'attività da loro svolta è regolamentata in via generale da una legge emanata nel 1922, alla quale le varie regioni hanno allegato un apposita ordinanza. In generale la normativa prevede il rilascio di un'autorizzazione, circoscritta al territorio del Land che l'ha concessa, per la gestione delle scommesse ippiche a condizione che le entrate vengano esclusivamente destinate all'allevamento dei cavalli.
- attività gestite da società a partecipazione pubblica e privata per quanto concerne i Casinò e le sale bingo.

**Figura 2.4: Miliardi di dollari persi dai giocatori nel gioco d'azzardo (2013)**



Fonte: Rielaborazione personale dei dati forniti da [www.libera-mente.org](http://www.libera-mente.org)

**Figura 2.5: Rapporto tra PIL e soldi persi dai giocatori d'azzardo**



Fonte: Rielaborazione personale dei dati forniti da [www.libera-mente.org](http://www.libera-mente.org)

Guardando le tabelle si nota subito come la popolazione italiana, in confronto a quella dei principali stati europei, sia la più colpita dal fenomeno del gioco d'azzardo. L'Italia infatti, risulta prima sia per spesa complessiva per il gioco d'azzardo, con 23,9 miliardi, sia per il rapporto tra PIL e soldi persi. Supera addirittura la Gran Bretagna (19,9 miliardi) che è sempre stato nella storia un paese di scommettitori. La Spagna invece ha una spesa complessiva per il gioco d'azzardo abbastanza bassa rispetto agli altri paesi, pari a 12,4 miliardi. Questo dato è però fuorviante infatti, se consideriamo la spesa in rapporto al PIL, la Spagna sale al secondo posto dietro solo all'Italia. Germania e Francia invece risultano essere i paesi dove vengono persi meno soldi nel gioco d'azzardo con un rapporto rispettivamente pari allo 0,39 e lo 0,47.

### **3. CASO LOTTOMATICA S.P.A (GTECH)**

La società Lottomatica s.p.a è a capo di un gruppo che opera nel mercato dei giochi (ivi comprese le cosiddette videolotterie) e delle scommesse ed in quello dei servizi automatizzati di pagamento per il cittadino e le imprese. L'azienda detiene inoltre il controllo della Gtech Holding Corporation, acquisita nel 2006. Gtech è uno dei principali operatori nel settore dei giochi e dei servizi commerciali a livello mondiale, in particolare si occupa di gestire lotterie tradizionali e videolotterie, inoltre fornisce apparecchi da gioco a tecnologia avanzata e servizi telematici legati al gioco. In Italia, Gtech, operava esclusivamente nel mercato dei giochi tramite la partecipazione in Cogetech, società attiva nel segmento delle videolotterie. Il gruppo economico si presenta dunque nel mercato fortemente integrata a livello verticale infatti, cura sia la progettazione e la produzione dei mezzi e dei supporti di gioco che la distribuzione degli stessi sul mercato. Tale soluzione risulta essere una delle più vantaggiose poiché non solo consente alla società di controllare direttamente ogni momento della filiera dei giochi, ma consente di garantire la possibilità di offrire al mercato una gamma completa di servizi. L'azienda infatti, nel settore delle lotterie ricopre il ruolo di leader nei giochi numerici ad estrazione quali il lotto e le lotterie istantanee sia tradizionali che telematiche; mentre per i concorsi a pronostico, le scommesse a totalizzatore ed a quota fissa, gli apparecchi da intrattenimento e anche nel nuovo settore degli skill game on-line ricopre il ruolo di follower.

### 3.1 Informazioni geografiche:

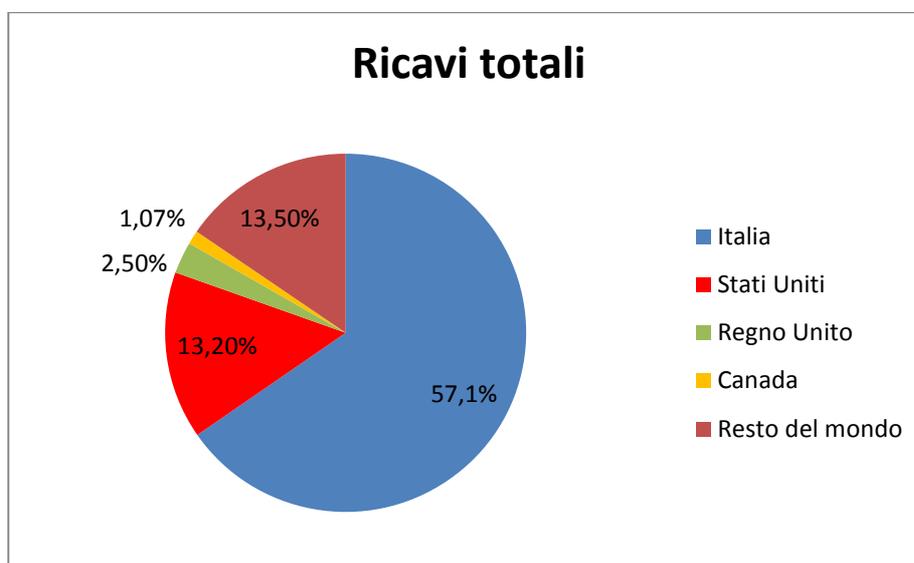
Gtech S.P.A. è un'azienda multinazionale che opera in 51 paesi distribuiti in tutti e 5 i continenti. Come si vede dalla tabella, i paesi in cui opera maggiormente sono l'Italia e gli Stati Uniti che insieme compongono circa l'85% dei ricavi totali. Non a caso sono proprio questi i due paesi d'origine di Lottomatica e Gtech e dove la loro attività economica è più consolidata.

**Figura 3.1: Ricavi totali GTECH anni 2013/2014**

(migliaia di euro)	2014	2013
<b>Ricavi totali</b>		
Italia	1.753.422	1.752.545
Stati Uniti	800.396	719.918
Regno Unito	77.732	72.843
Canada	33.352	117.860
Altro	404.751	399.668
	3.069.653	3.062.834

Fonte: Dati relativi a Bilancio GTECH chiuso al 31 Dicembre 2014

**Figura 3.2: Diagramma su Ricavi totali GTECH ANNI 2013/2014**



Fonte: Rielaborazione personale dei dati relativi al Bilancio GTECH chiuso al 31 Dicembre 2014

### **3.2 Storia:**

Lottomatica gestisce il Gioco del Lotto in qualità di Concessionaria dal 1993, anno in cui ha ottenuto dal Ministero delle Finanze la concessione traslativa dei poteri pubblici relativi al servizio di gestione automatizzata del Gioco del Lotto.

Dal 17 maggio 2001 Lottomatica S.p.A. è quotata al Mercato Telematico Azionario organizzato e gestito da Borsa Italiana S.p.A.

Nel gennaio 2006 Lottomatica ha acquistato il 100% dell'americana GTECH, società quotata alla Borsa di New York e fornitore di tecnologie per giochi e servizi, il valore dell'operazione è pari a circa 4 miliardi di Euro. In questo modo hanno dato vita ad uno dei maggiori gruppi mondiali nel settore dei giochi e dei servizi, con il più ampio e variegato portafoglio di tecnologie, servizi e contenuti.

Nel 2004 diventa anche concessionario unico per la raccolta delle lotterie istantanee e tradizionali, e dal 2006 ha ottenuto l'autorizzazione ad offrirle anche via web. Le lotterie tradizionali ed istantanee vengono offerte presso circa 45.000 punti vendita la cui metà è rappresentata anche da ricevitorie del lotto.

Solo dal 2007 ha iniziato ad operare anche nel campo delle scommesse sportive a quota fissa sulla base di una rete di 1.145 punti di raccolta. L'ingresso in tale settore è avvenuto a seguito all'aggiudicazione di una concessione non esclusiva, avvenuta nel 2006, per la gestione delle scommesse sportive a quota fissa presso detti punti vendita, e anche attraverso mezzi di comunicazione a distanza quali il telefono o internet.

Dal 2008 ha iniziato a competere anche nel mercato emergente degli skill games online.

Il 3 giugno 2013, Lottomatica Group S.p.A. annunciò il rebranding del gruppo, assumendo la denominazione di GTECH S.p.A

Il 7 aprile 2015, GTECH ha completato la fusione con IGT Inc., assumendo la denominazione International Game Technology, PLC. Nello stesso giorno prendono il via le quotazioni del nuovo titolo presso la Borsa di New York, dopo aver chiuso il titolo presso la Borsa di Milano.

### **3.3 Rapporti con la clientela.**

Operando a livello mondiale per mezzo di una struttura estremamente diversificata ed integrata verticalmente, la società annovera come clienti non solo la comunità dei giocatori, ma anche altri consumatori finali che si avvalgono dei servizi resi per mezzo delle proprie reti ed anche altri provider giochi o altre imprese che si affidano al gruppo, per ottenere servizi di supporto.

Al fine di evitare l'aspetto degenerativo del gioco d'azzardo in gioco patologico, e per favorirne quindi uno sviluppo responsabile in modo da configurarlo come gioco sociale e responsabile, ottenendo conseguentemente un ritorno di immagine in termini anche di maggiori entrate, il gruppo Lottomatica, in qualità di principale attore a livello italiano del mercato dei giochi, si è proposto assieme al regolatore del mercato di formare un mercato legale, equilibrato e moderato ponendosi come principali obiettivi:

- il contrasto al gioco illegale: è stato avviato da parte del regolatore statale soprattutto nel nuovo settore delle videolotterie che facilmente si prestava ad abusi da parte degli operatori di gioco. L'azienda ha iniziato, in qualità di provider del gioco attraverso apparecchi da divertimento, la propria attività basandosi sulla necessaria interconnessione con i singoli gestori delle macchinette con i produttori rivenditori degli apparecchi. Il business aziendale in questo senso si è mosso a monte tramite la costituzione di stretti legami con i produttori\ rivenditori di apparecchi, acquisendone successivamente anche la proprietà, come nel caso di Gtech holding, in modo da migliorare il livello di controllo e di servizio tutelando in questo modo il consumatore e garantendo la legalità dell'offerta.
- la protezione delle categorie maggiormente vulnerabili con principale riguardo ai minori ed ai giocatori compulsivi. Il segmento che risulta essere maggiormente a rischio è quello on-line in quanto è qui che è maggiormente elevata la possibilità di accedere agli azzardi da parte di soggetti deboli. Con l'intento di vietare il gioco a dette persone, il sito web è stato predisposto in modo da rendere difficile l'avverarsi della fattispecie in esame, individuando delle procedure volte a tutelare il giocatore dagli eccessi del gioco. In primo luogo è necessaria una registrazione la quale deve essere accompagnata dall'invio di una copia cartacea di un documento di identità valido ed in secondo luogo Lottomatica ha impostato il sito in modo tale da

individuare i massimali giornalieri di deposito e di spesa e di tempo dedicato al gioco con la possibilità di autoescludere il soggetto dal sito.

- l'integrità, la trasparenza e la sicurezza dei processi e delle infrastrutture di gioco: elemento base del gioco legale odierno è la rete informatica di riferimento la quale deve garantire la regolarità delle attività svolte per suo tramite, e per farlo è necessario che la rete sia: “efficiente” nel senso che deve garantire che in caso di guasti di un terminale o di uno o più punti della rete informatica, questa sia in grado di riattivare il collegamento e quindi la propria operatività non appena si sia risolto il problema, in modo da non inficiare le transazioni; “affidabile”; e tale da garantire la “sicurezza” nelle operazioni di raccolta e nella gestione delle giocate.
- la conoscenza dei giocatori e dei comportamenti di gioco: tramite la predisposizione di ricerche di mercato per ciascun segmento del settore giuochi, che abbracciano la definizione del mercato stesso, gli aspetti motivazionali, i possibili condizionamenti della personalità dei giocatori.

### **3.4 Portafoglio Prodotti:<sup>7</sup>**

Lottomatica si occupa principalmente nella gestione dei giochi d'azzardo e al mercato denominato Business to consumer. Per quanto concerne questo settore si possono individuare le seguenti attività, relative alle concessioni rilasciate dall'amministrazione autonoma dei monopoli di stato (AAMS):

- Lotto:

Dal 1993 la società Lottomatica s.p.a ha ottenuto licenza esclusiva per la gestione del gioco del lotto nel territorio italiano. A seguito della concessione la società ha gestito direttamente tutte le attività parte del ciclo produttivo del suddetto gioco e delle lotterie in genere; per compiere in maniera ottimale tale attività ha utilizzato la propria infrastruttura informatica per la gestione della raccolta, per il pagamento dei premi e delle somme destinate all'erario, per la gestione della contabilità, e per le altre funzioni di back office. Per la gestione del gioco del lotto e dei giochi ad esso accessori, per la predisposizione di detta rete e per la sua implementazione e manutenzione la società Lottomatica percepisce una commissione pari ad una percentuale prestabilita, 6% della quota totale.

---

<sup>7</sup> Fonte: *lottomatica.it*

**Il Lotto** è un gioco tradizionale, nato a Genova circa 500 anni fa. Il gioco consiste nell'effettuare una puntata selezionando da 1 a 10 numeri tra 1 e 90. La puntata può avvenire sul singolo numero estratto, sull'estratto determinato (con indicazione della posizione, ossia 1a - 2 a - 3a - 4a - 5 a ), sull'ambo, sul terno, sulla quaterna o sulla cinquina. Esistono 11 ruote, 10 associate a città (Torino, Milano, Venezia; Genova, Firenze, Roma; Napoli, Bari, Cagliari, Palermo) più la Ruota Nazionale. È possibile giocare su una ruota singola, più ruote o sulla ruota Tutte (ad esclusione della Ruota Nazionale) . Le estrazioni dei 5 numeri vincenti relativi a ciascuna ruota si svolgono il martedì, il giovedì e il sabato alle ore 20. Il giocatore conosce la somma che eventualmente vincerà, essendo questa fissata secondo moltiplicatori prestabiliti. La puntata minima è di 1 euro e la massima è di 200 euro, a fronte di una vincita massima di 6 milioni di euro per singolo scontrino.

A giugno 2009 è stato lanciato il **10eLotto** come gioco opzionale del Lotto. A dicembre 2009 è stata lanciata in test su 5.000 punti vendita la modalità di estrazione ogni 5 minuti, con la visualizzazione delle estrazioni in diretta sui monitor presenti in ricevitoria e la possibilità di giocare e vincere più volte nell'arco della giornata. L'introduzione di questa nuova modalità di gioco, la copertura dell'intera rete con i monitor su cui controllare in diretta le estrazioni e le innovazioni di prodotto (introdotte nei primi mesi del 2011) hanno fatto registrare ottime performance del gioco con una crescita sia della raccolta che del numero dei giocatori, decretando così il successo del 10eLotto.

Per giocare è possibile effettuare una puntata scegliendo da 1 numero fino a 10 (si può giocare anche ad es: 1 solo numero, 2 numeri, 3... fino a 10 numeri) fra l'1 e il 90. Per verificare la vincita occorre confrontare la quantità di numeri giocati (da 1 a 10 numeri) con i 20 numeri estratti, (fra l'1 e il 90). Le modalità di verifica della vincita variano a seconda della tipologia di estrazione scelta:

- Estrazione ogni 5 minuti (228 estrazioni al giorno) - occorre confrontare i numeri giocati con i 20 numeri estratti a livello nazionale e, visibili sui monitor all'interno delle ricevitorie o su internet
- Estrazione Lotto (3 estrazioni a settimana: mar-giov-sab) - si confrontano i numeri giocati con i 20 numeri estratti risultanti dalle prime due colonne del Notiziario delle Estrazioni (esclusa la Ruota Nazionale).

- Estrazione Immediata - si confrontano i numeri giocati con i 20 estratti automaticamente dal terminale e stampati sullo scontrino di gioco

I premi variano in funzione dell'importo giocato, della quantità di numeri giocati e della quantità di numeri indovinati. I premi non sono cumulabili, per ogni giocata si vince il premio massimo conseguito. La vincita è sempre certa e non si divide con altri giocatori. La giocata minima è pari a 1€ fino ad un massimo di 200€. La vincita massima ottenibile con ciascuna giocata è di 5 milioni di euro

- Lotterie istantanee e tradizionali: a partire dal 2003 il Ministero dell'economia e delle finanze, ha affidato in concessione esclusiva sino al 2010 la totalità della gestione delle lotterie sia istantanee che tradizionali ad un unico soggetto che è il "Consorzio lotterie nazionali" partecipato al 63% da Lottomatica. Per lotterie istantanee si intendono i gratta e vinci. Si possono acquistare o attraverso i bar, tabacchini, ecc.. affiliati a Lottomatica o attraverso il sito Lottomatica.it, dove negli ultimi anni i clienti possono usufruire di un'ampia scelta di gratta e vinci digitali.
- Scommesse sportive: a seguito di una gara conclusasi nel 2006 la società si è aggiudicata la concessione esclusiva per offrire scommesse sia ippiche che sportive a quota fissa, e contestualmente anche il diritto di raccogliere scommesse con mezzi di comunicazione a distanza. Attraverso il marchio Better, Lottomatica consente ai propri clienti di effettuare oltre alle normali scommesse, anche scommesse live (in tempo reale) e scommesse virtuali (Si tratta di scommesse su eventi sportivi simulati al computer che ricostruiscono vere e proprie corse di cavalli, cani, gare automobilistiche, ma anche partite di calcio virtuale. Tutto questo è stato creato per soddisfare le esigenze di quella parte di clientela che vuole scommettere su eventi sportivi anche quando non c'è alcun evento reale in programma, poiché le scommesse virtuali sono disponibili in ogni momento della giornata). Tutte le scommesse possono essere effettuate sia utilizzando i canali di distribuzione tradizionali, sia attraverso l'online nell'apposito sito lottomatica.it.
- New slot: a partire dall'anno 2004 Lottomatica tramite la sua controllata "Lottomatica videolot rete", ha ottenuto una concessione per la gestione di una rete che colleghi ad un sistema centrale gli apparecchi da intrattenimento previsti dall'articolo 110 al comma 6 e al comma 7. La rete gestita dalla società conta 45.500 apparecchi da intrattenimento, sparsi su oltre 15.000 punti vendita abilitati.

- Il settore del gioco interattivo: abilitato ad offrire premi in denaro a partire dal 2008. Questo settore si divide in 3 categorie principali:
  - **Casinò**: in questa sezione è possibile giocare in qualsiasi momento ai tipici giochi del casinò, che comprendono la roulette, numerose tipologie di slot machines, vari giochi da tavolo come il Blackjack o il Baccarà;
  - **Bingo**
  - **Poker**: qui si può giocare al gioco del poker in tutte le sue varianti, dal torneo multi tavolo al Sit&Go fino al cash game.

Il segmento riferibile alla Lottomatica offre anche dei servizi accessori alla clientela per conto anche di soggetti terzi estranei all'industria del gioco, i quali sfruttano la rete capillare di proprietà del gruppo al fine di rendere su tutto il territorio i proprio prodotti; i prodotti e servizi accessori resi possono essere così raggruppati:

- Servizi commerciali: vengono offerti servizi di processing ai consumatori finali per conto di soggetti terzi esterni al mercato del gioco, con riferimento alle transazioni per mezzo di carte di credito, carte prepagate, pagamenti on-line, pagamento elettronico delle imposte e di pagamento delle utenze (svolto per mezzo della controllata LIS Finanziaria s.p.a.).
- Altri servizi commerciali: il gruppo offre servizi ad altri operatori commerciali agli operatori di telefonia mobili, e per gli organizzatori di eventi sportivi e musicali fungendo da punto vendita dei biglietti. Per ambo le situazioni il gruppo percepisce una commissione.
- Servizi di processing: detto servizio consiste nella fornitura dell'omonimo servizio e della rete per conto terzi, senza che il gruppo provveda direttamente alla riscossione degli importi dovuti e processati per mezzo della propria infrastruttura. Tra i servizi così offerti si ricordano le ricariche telefoniche, il pagamento delle tasse.

### **3.4 Promozioni:**<sup>8</sup>

Per fidelizzare i propri clienti e per attrarne di nuovi Lottomatica ha avviato una serie di promozioni e servizi volti a migliorare l'esperienza di gioco dei propri giocatori. I principali vantaggi di cui può disporre un cliente Lottomatica sono:

---

<sup>8</sup> Fonte: [www.lottomatica.it](http://www.lottomatica.it)

- App Lottomatica: Negli ultimi anni i dispositivi mobili: tablet e smartphone, hanno invaso il mercato e, nonostante le carenze della rete internet italiana, permettono ogni giorno ad un pubblico molto vasto di rimanere sempre connesso. Lottomatica, come i maggiori marchi del mondo del gioco d'azzardo, ha colto l'opportunità di entrare in questa nuova sezione di mercato, inserendo nel Play Store la sua personale app: "lottomatica". Con la suddetta app è possibile usufruire di tutti i servizi forniti da Lottomatica in qualsiasi momento e in qualsiasi luogo tramite il proprio smartphone o tablet.
- Lottomaticard: è la carta prepagata, ricaricabile e nominativa targata Lottomatica. Studiata appositamente per giocare online, Lottomaticard ti permette di gestire il tuo conto gioco in modo semplice, gratuito e immediato. Le caratteristiche principali di questa carta sono:
  - La comodità: non ha bisogno di un conto corrente di appoggio e può essere ricaricata facilmente in ogni momento, è l'alternativa ideale alla carta di credito.
  - La convenienza: può essere utilizzata per prelevare denaro in tutti i punti vendita Lottomaticard. In più, può essere associata a un conto gioco Better per trasferire denaro dal conto gioco alla carta e viceversa.
  - La sicurezza: ogni acquisto è effettuato in assoluta sicurezza e privacy, sia su Internet sia su tutto il circuito Visa Electron, con un costante controllo sulla spesa.
  - costi di ricarica bassissimi e plafond (limite massimo di ricarica) di 10.000 Euro, uno tra i più alti del mercato.
  - La versatilità: utilizzabile su internet, in Italia e all'estero sul circuito Visa Electron per acquisti e per prelevare denaro dagli sportelli bancomat.
- Premium Club: È il programma fedeltà di Lottomatica e Totosì che valorizza i punti raccolti e premia ogni singola giocata. Tutti i giochi disponibili su lottomatica.it e tolosi.it concorrono alla raccolta punti che mette in palio tanti premi facili da conquistare. Ogni giocatore è coinvolto in modo gratuito e immediato nel nuovo programma fedeltà, fin dalla prima giocata. Per ogni gioco sono previsti dei Livelli/Status che consentono una scalata dal livello bronzo al diamante. Sono previsti 6 livelli per tutti i giochi disponibili. Per ogni giocata, sia online che da mobile, si raccolgono punti status per salire di livello e punti bonus per richiedere i premi. I punti

bonus accumulati su ogni gioco confluiscono in un unico borsellino “saldo punti bonus” e sommandosi danno la possibilità di ottenere maggiori guadagni. Attraverso questa promozione Lottomatica incentiva i giocatori al gioco, infatti il messaggio che arriva al cliente è che maggiori saranno le sue giocate, maggiori saranno i suoi benefici e guadagni.

- **Bonus di primo deposito:** Per accedere a questo bonus basta aprire un nuovo conto gioco ed effettuare la prima ricarica. Il bonus è differente a seconda della categoria di giochi a cui si vuole partecipare, ad esempio c'è un bonus fino a 950 € per il poker, per le scommesse sportive un bonus fino a 140€ : di cui 20€ Scommesse alla prima ricarica e, per le prime 10 settimane, il 50% di rimborso delle perdite nette fino a 100€.

Insieme ai servizi appena indicati, un ulteriore punto di forza di Lottomatica è la possibilità data ai suoi clienti, di poter giocare sia nei tradizionali punti vendita, distribuiti uniformemente in tutto il territorio italiano, sia attraverso una piattaforma online: lottomatica.it. Attraverso tale sito i giocatori possono in qualsiasi momento usufruire di tutti i giochi e servizi forniti da Lottomatica, dal classico Lotto fino alle più recenti scommesse sportive.

### **3.6 Ripartizione dei ricavi:**<sup>9</sup>

Nella seguente tabella vengono confrontati i ricavi ottenuti da Gtech S.p.a. tra gli anni 2013/2014, nel solo settore italiano (ricordiamo che in Italia Gtech opera sotto il nome di Lottomatica). Si può vedere che il settore più redditizio, nonostante abbiano registrato una diminuzione del 13,3% nell'ultimo anno, è quello degli apparecchi da intrattenimento con ben 10.110,8 milioni di euro di ricavo, ripartiti quasi equamente tra VLT e AWP. Seguito a poca distanza dalle lotterie istantanee (gratta e vinci) che hanno ricavi per 9.403,3 milioni. Il Lotto, insieme alle sue varianti(10e lotto, Win for Life) si classifica al terzo posto, come dimostrano i 6.170 milioni di ricavi questo settore storico per Lottomatica, rimane ancora un'importante fonte di guadagno. Infine i giochi che presentano i profitti più bassi risultano essere le scommesse sportive, seppur abbiano registrato un aumento del 14,7% rispetto al 2013, e i giochi interattivi con rispettivamente 893,3 e 1.812,3 milioni.

---

<sup>9</sup> Fonte: [www.gtech.com](http://www.gtech.com)

**Figura 3.3: Ricavi GTECH s.p.a. e controllate, settore Italia.**

Ricavi da servizi	Per l'esercizio chiuso al 31 Dicembre 2014	Per l'esercizio chiuso al 31 Dicembre 2013	Variazioni €	Variazioni %
<b>Lotto</b>	424.932	407.612	17.322	4,2
Lotterie istantanee	370.165	377.434	-7.269	-1,9
Lotterie	795.097	785.046	10.051	1,3
<b>Lotto (milioni di euro)</b>				
Raccolta core	6.170,6	5.678,5	492,1	8,7
Raccolta sui numeri ritardatari	458,7	654,2	-195,5	-29,9
	6.629,3	6.332,7	296,6	4,7
<b>Lotterie istantanee</b>				
Totale vendita(in milioni)	9.403,3	9573,8	-170,5	-1,8
Totale biglietti venduti	1.902,9	1.970,8	-67,9	-3,4
Prezzo medio di vendita	€4,94	€4,86	€0,08	1,6
<b>Soluzioni di gioco</b>				
Raccolta VLT(in milioni)	5.599,9	6.458,5	-858,6	-13,3
Raccolta AWP(in milioni)	4.510,9	4.532,4	-21,5	-0,5
Totale raccolta	10.110,8	10.990,9	-880,1	-8,0
<b>Scommesse sportive (milioni di euro)</b>				
Raccolta Scommesse Sportive a quota fissa ed altri.	893,3	778,5	114,8	14,7
<b>Giochi interattivi (milioni di euro)</b>				
Raccolta Giochi interattivi	1.812,2	1.990,9	-178,8	-9,0

Fonte: Rielaborazione personale dei dati relativi al Bilancio GTECH chiuso al 31 Dicembre 2014

## CONCLUSIONI

Questo lavoro ha cercato di analizzare le principali caratteristiche del gioco d'azzardo in Italia. Dalla panoramica effettuata si è potuto constatare l' enorme potenza economica di cui dispone il gioco d'azzardo nel nostro paese, divenuto ormai la "terza impresa" economica dello Stato. Da questo giro d'affari lo Stato guadagna ogni anno circa 9 miliardi di euro, ma si è visto come negli ultimi anni il rapporto tra raccolta totale e utile erariale sia fortemente diminuito a seguito dell' introduzione di nuove tipologie di giochi come le scommesse sportive o il poker che hanno dei payout molto alti e di conseguenza delle aliquote molto più basse rispetto ai giochi tradizionali.

Si è poi visto che i cittadini italiani, in confronto con gli altri paesi europei, sono quelli che perdono la maggior quantità di denaro nel gioco d'azzardo con l'incredibile cifra di 23,9 miliardi di dollari persi nel 2013. Questo dato è particolarmente interessante se messo a confronto con la constatazione che in questo periodo di crisi gli italiani hanno dovuto diminuire i propri consumi, ma non quelli per il gioco d'azzardo, che invece sono addirittura aumentati.

Abbiamo poi trattato il caso Lottomatica s.p.a. (GTECH), un'impresa italiana che ha saputo evolversi nel tempo, passando da leader nel settore dei giochi d'azzardo in Italia, fino a diventare, attraverso alcune importanti strategie economiche come ad esempio l'acquisizione di Gtech, una delle imprese leader mondiale nel settore dei giochi.

## SITOGRAFIA

- [www.agenziadoganemonopoli.gov.it/](http://www.agenziadoganemonopoli.gov.it/)
- [www.agenziadoganemonopoli.gov.it/wps/wcm/connect/Internet/ed/Monopoli/Giochi/](http://www.agenziadoganemonopoli.gov.it/wps/wcm/connect/Internet/ed/Monopoli/Giochi/)
- [www.agenziadoganemonopoli.gov.it/wps/wcm/connect/Internet/ed/LAgenzia/Monopoli+Comunica/Dati+sulla+raccolta+dei+giochi/Dati+sulla+raccolta+dei+giochi+2011/](http://www.agenziadoganemonopoli.gov.it/wps/wcm/connect/Internet/ed/LAgenzia/Monopoli+Comunica/Dati+sulla+raccolta+dei+giochi/Dati+sulla+raccolta+dei+giochi+2011/)
- [www.agenziadoganemonopoli.gov.it/wps/wcm/connect/Internet/ed/LAgenzia/Monopoli+Comunica/Dati+sulla+raccolta+dei+giochi/Dati+sulla+raccolta+dei+giochi+2012/](http://www.agenziadoganemonopoli.gov.it/wps/wcm/connect/Internet/ed/LAgenzia/Monopoli+Comunica/Dati+sulla+raccolta+dei+giochi/Dati+sulla+raccolta+dei+giochi+2012/)
- [www.avvisopubblico.it/home/documentazione/gioco-dazzardo/sintesi-della-normativa-in-materia-di-gioco-dazzardo-e-ludopatia/](http://www.avvisopubblico.it/home/documentazione/gioco-dazzardo/sintesi-della-normativa-in-materia-di-gioco-dazzardo-e-ludopatia/)
- [www.borsaitaliana.it/azioni/profilisocietari/794.htm](http://www.borsaitaliana.it/azioni/profilisocietari/794.htm)
- [www.camera.it](http://www.camera.it)
- [www.ec.europa.eu/internal\\_market/gambling/docs/study5\\_en.pdf](http://www.ec.europa.eu/internal_market/gambling/docs/study5_en.pdf)
- [www.e-noos.it/rivista/2\\_08/pdf/5](http://www.e-noos.it/rivista/2_08/pdf/5)
- [www.gtech.com](http://www.gtech.com)
- [www.gtech.com/sites/default/files/Comunicato\\_GTECH%20Q\\_FY2014\\_0.pdf](http://www.gtech.com/sites/default/files/Comunicato_GTECH%20Q_FY2014_0.pdf)
- [www.ilgiornaledelpoker.it/la-storia-dei-casinocome-sono-nati/](http://www.ilgiornaledelpoker.it/la-storia-dei-casinocome-sono-nati/)
- [www.ilvelino.it/it/article/2015/12/21/giochi-e-stabilita-2016-il-dettaglio-di-tutte-le-misure-introdotte-nel/fd26bff3-eea4-4876-875d-87b4cf5fb219/](http://www.ilvelino.it/it/article/2015/12/21/giochi-e-stabilita-2016-il-dettaglio-di-tutte-le-misure-introdotte-nel/fd26bff3-eea4-4876-875d-87b4cf5fb219/)
- [www.libera-mente.org/index.php?sez=giocoazzardo](http://www.libera-mente.org/index.php?sez=giocoazzardo)
- [www.lottomatica.it](http://www.lottomatica.it)
- [www.lottomaticaitalia.it/lottomatica\\_informa/gare/2012/BANDO-2/CAPITOLATO%20TECNICO%20lotto%201.pdf](http://www.lottomaticaitalia.it/lottomatica_informa/gare/2012/BANDO-2/CAPITOLATO%20TECNICO%20lotto%201.pdf)
- [www.politicheantidroga.it/media/587792/manualegambling\\_light](http://www.politicheantidroga.it/media/587792/manualegambling_light)
- [www.statista.com/topics/1368/gambling/](http://www.statista.com/topics/1368/gambling/)
- [www.stradanove.net/gioco-dazzardo/gioco-dazzardo/documentazione](http://www.stradanove.net/gioco-dazzardo/gioco-dazzardo/documentazione)
- [www.veritaedemocrazia.blogspot.it/2014/11/boom-del-fatturato-del-gioco-dazzardo.html](http://www.veritaedemocrazia.blogspot.it/2014/11/boom-del-fatturato-del-gioco-dazzardo.html)