

# La tassazione del gioco d'azzardo: profili e finalità **Massimo D'Antoni**

**"Il gioco d'azzardo: una prospettiva multidisciplinare"**  
**Siena, 1 Dicembre 2023**

- ▶ Un investimento finanziario?
  - ▶ Bassa percentuale di *payout*.
  - ▶ Si giustificerebbe in presenza di preferenze *risk-loving*, ma ciò mal si concilia con l'evidenza di avversione al rischio in molte altre scelte.
  - ▶ Possibile preferenza per il rischio per vincite molto elevate, ma che dire delle scommesse di importo limitato?
- ▶ Un bene di consumo?
  - ▶ Un'attività ricreativa. Come tale essa produce utilità ai consumatori, di cui rispettiamo la libera scelta su come impiegare le proprie risorse (sovranità del consumatore).
  - ▶ Rischio di dipendenza, che può dar luogo a conseguenze e comportamenti socialmente dannosi (come per altri beni: alcool, tabacco...).
- ▶ Dovremmo resistere alla tentazione di considerare il gioco come espressione di irrazionalità o qualcosa di negativo *in sé*.

- ▶ **Quantità e prezzo:**
  - ▶ la quantità è la somma puntata, misurabile in unità monetarie e non fisiche (a differenza di alcolici, tabacco, ecc.);
  - ▶ il prezzo è la perdita attesa per unità di puntata, ovvero la differenza tra giocata e vincita media rapportata alla giocata;
  - ▶ il prodotto delle due quantità è la spesa del giocatore, che corrisponde al ricavo lordo dell'operatore (incluse le eventuali imposte).
- ▶ Un aspetto peculiare rispetto ad altri beni potenzialmente dannosi: il danno è collegato alla spesa del giocatore, cioè al guadagno del gestore (e dello Stato) invece che alla quantità fisica consumata.
  - ▶ Il danno è per lo più collegato ai problemi finanziari derivanti dalla perdita di denaro.
  - ▶ Un danno ulteriore: il tempo impiegato giocando

## Il ruolo dello Stato nel settore del gioco

- ▶ Il ruolo dello Stato nel settore del gioco è tradizionalmente molto ampio in tutti i paesi
  - ▶ Fortemente regolato.
  - ▶ Gestione diretta pubblica in molti casi.
  - ▶ Protezione dalla concorrenza dall'estero.
  - ▶ Elevati livelli di tassazione, specie se correttamente rapportati alla spesa invece che alla raccolta.
- ▶ Duplice finalità:
  - ▶ contenere la dimensione del gioco, considerato un'attività potenzialmente pericolosa o socialmente dannosa;
  - ▶ estrarre la rendita determinata dalla gestione monopolistica (o comunque da una limitazione della concorrenza) nel settore.
- ▶ Nota bene: i profitti derivanti dalle società pubbliche possono essere considerati una forma di imposizione implicita.

- ▶ Perché un elevato livello di tassazione di questo specifico «bene»?  
Riguardo all'efficienza della tassazione, tre possibili motivazioni:
  - ▶ la bassa elasticità del bene rende possibile ottenere gettito con poca perdita di benessere;
  - ▶ il bene è complementare dal tempo libero, la sua tassazione contribuisce a ridurre l'effetto distorsivo sulle imposte sul reddito (Corlett-Hague);
  - ▶ la tassazione corregge la presenza di un'esternalità (imposta «pigouviana»)
- ▶ Qual è l'effetto delle diverse forme di tassazione?
  - ▶ La tassazione commisurata alla spesa non influenza la convenienza a giocare (il prezzo) nella misura in cui è assorbita dai profitti del gestore.
  - ▶ Nel breve periodo, trattandosi di imposta sul profitto, non incide sulla quantità offerta, tuttavia nel lungo periodo, limitando la convenienza a operare nel settore, può limitare la concorrenza

- ▶ La tassazione, determinando un aumento del prezzo del bene, produce una riduzione del benessere dei consumatori che eccede l'ammontare del gettito dell'imposta.
- ▶ Questo approccio riconosce il valore di intrattenimento del gioco, trattandolo come un bene di consumo a tutti gli effetti.
- ▶ Tuttavia, il riferimento alla scelta del consumatore (disponibilità a pagare) come misura del benessere presuppone una scelta razionale, consapevole e informata.
- ▶ Il gioco patologico e compulsivo non è una base corretta per misurare il benessere.
  - ▶ La tesi della «dipendenza razionale» (*rational addiction*), per cui l'individuo in prima istanza sceglie di iniziare a giocare consapevole del rischio di dipendenza.

- ▶ Varie metodologie per separare il gioco ricreativo/razionale dal gioco patologico
  - ▶ distinguere giocatori ricreativi da patologici, considerando benessere solo l'utilità dei primi
  - ▶ considerare benessere solo l'utilità ottenuta da un livello «medio» di gioco.
- ▶ In ogni caso molti studi concordano nel concludere che, con alcune differenze, i giochi presentano una significativa sensibilità al «prezzo». Dunque, la perdita di benessere derivante dalla tassazione non è trascurabile.
- ▶ Non si osserva una distinzione nella tassazione tra giochi che consumano tempo da giochi che richiedono poco tempo (es. lotterie). Anzi, sembra esserci una tassazione più elevata dei secondi, contro le indicazioni della teoria economica.

- ▶ Ulteriore motivazione della tassazione: contenere il costo sociale del gioco (le imposta sul gioco come imposte «pigouviane»).
- ▶ Le cosiddette «sin tax» sono imposte applicate su beni il cui consumo la collettività intende scoraggiare in quanto determina un danno sociale.
- ▶ In quanto il gioco produce, oltre al beneficio per il giocatore, effetti su terzi (esternalità), l'efficienza richiede che tale costo sia internalizzato nella decisione di giocare. A questo scopo può contribuire un'imposta commisurata al costo sociale esterno.
- ▶ Si discute se si tratti di *esternalità* ovvero di *paternalismo*, quando i danni ricadono principalmente sul decisore (es. tabacco, alcool, cibi con zuccheri e grassi).

## Il costo sociale del gioco

- ▶ Qual è il costo sociale?
  - ▶ Il costo che ricade sul giocatore non è «esterno»;
  - ▶ il costo sulla famiglia è esterno nella misura in cui il giocatore non ne tiene spontaneamente conto;
  - ▶ dunque il costo esterno in senso proprio comprende i costi sul resto della collettività: eventuali crimini commessi dal giocatore indebitato, il possibile fallimento delle sue attività. . . )
  - ▶ l'insorgere di patologie il cui costo ricade ad es. sul sistema sanitario pubblico.
  - ▶ qual è l'effetto in presenza di **dipendenza** (*addiction*)? In questo caso l'individuo può non essere in grado di smettere una volta iniziato. L'elevata imposizione può funzionare come forma di prevenzione?
- ▶ Per molte delle conseguenze esterne (crimine, violenza domestica, comportamenti antisociali) il gioco è al più una **concausa**: elevata percentuale di giocatori patologici soffrono anche di alcolismo, disturbi psicologici, ansia, uso di stupefacenti (Petry, Stinson, Grant, 2005). Non ovvio se il gioco eccessivo sia la causa o la manifestazione di un altro problema.

- ▶ Non è ovvio l'effetto dell'elevata tassazione sul livello di gioco:
- ▶ Se aumento il prezzo aumenta la spesa per somma giocata, ma l'obiettivo è ridurre la spesa.
- ▶ Perché un aumento del prezzo riduca la spesa è necessario che l'elasticità della spesa rispetto al prezzo sia maggiore di 1.
  - ▶ Si ritiene plausibile che la domanda sia inelastica: in questo caso aumentare la spesa in rapporto alla giocata tramite la tassazione aumenta la spesa non la diminuisce!
  - ▶ Nell'ipotesi in cui la somma dedicate alle giocate sia fissa, l'aumento della spesa per giocata è esattamente compensato dalla riduzione delle giocate (elasticità 1)
- ▶ Altre considerazioni:
  - ▶ Lo Stato può a sua volta diventare «dipendente» nei confronti delle entrate dei giochi.
  - ▶ Rischio che la tassazione elevata spinga verso forme di gioco illegale.
  - ▶ Concorrenza di fornitori esteri soggetti a minori imposte.

- ▶ La tassazione del consumo è generalmente considerata regressiva. La regressività in particolare si ha per tutte le forme di «sin tax», con l'aggravante che nel caso dei giochi le aliquote tendono ad essere più elevate
- ▶ Gandullia e Leporatti (2019) mostrano come l'effetto delle imposte sui giochi sia regressivo, in quanto la quota spesa in giochi è maggiore per le famiglie a più basso reddito.
- ▶ Questa considerazione può suggerire l'opportunità di «riciclare» le imposte:
  - ▶ nello stesso ambito, utilizzandole almeno in parte per eliminare gli aspetti patologici del gioco
  - ▶ nei confronti degli stessi soggetti

- ▶ Riserva accordata allo Stato, all'Amministrazione Autonoma dei Monopoli e a enti quali il CONI e l'UNIRE, che possono scegliere tra gestione e organizzazione in proprio e affidamento in concessione a terzi.
  - ▶ In alcuni casi gestione a unico concessionario (Lotto a Lottomatica, SuperEnalotto a Sisal, Lotterie a estrazione differita);
  - ▶ in altri casi, offerta in concessione da parte di più operatori.
- ▶ A fianco ai concessionari, una pluralità di soggetti nella filiera: tabaccai, ricevitorie, sale giochi, esercizi commerciali.
- ▶ Giustificata con ragioni di ordine pubblico e tutela della sicurezza dei cittadini, anche a fronte del rischio di dipendenza.
- ▶ Obiettivo di gettito.
- ▶ Competenze centralizzate in campo all'Amministrazione autonoma dei Monopoli di Stato, assorbita nel 2012 dall'Agenzia delle Dogane e Monopoli (ADM)

# Evoluzione del gioco in Italia

- ▶ Giochi tradizionali:
  - ▶ Lotto (che preesisteva all'unità, venne assunto come monopolio dal Regno d'Italia);
  - ▶ lotterie nazionali;
  - ▶ Totocalcio (dal 1946) e Totip (dal 1948);
  - ▶ scommesse ippiche.
- ▶ Negli anni Novanta:
  - ▶ le prime lotterie istantanee ("Gratta e Vinci") nel 1994;
  - ▶ Totogol nel 1994, Totosei dal 1998 al 2004.
  - ▶ Enalotto trasformato in SuperEnalotto nel 1997.
  - ▶ Scommesse sportive a quota fissa nel 1998.
- ▶ Negli anni Duemila
  - ▶ Bingo dal 2001.
  - ▶ Slot Machine (NewSlot, o AWP, *Amusement with Prize*) nel 2004
  - ▶ Videolotterie (VLT, *Video Lottery Terminal*) nel 2010.
  - ▶ Scommesse al totalizzatore su eventi nel 2004
  - ▶ Lotteria istantanea telematica dal 2006.
  - ▶ Poker online dal 2008.
  - ▶ Bingo online e casinò online

## L'evoluzione dell'offerta di giochi negli ultimi decenni

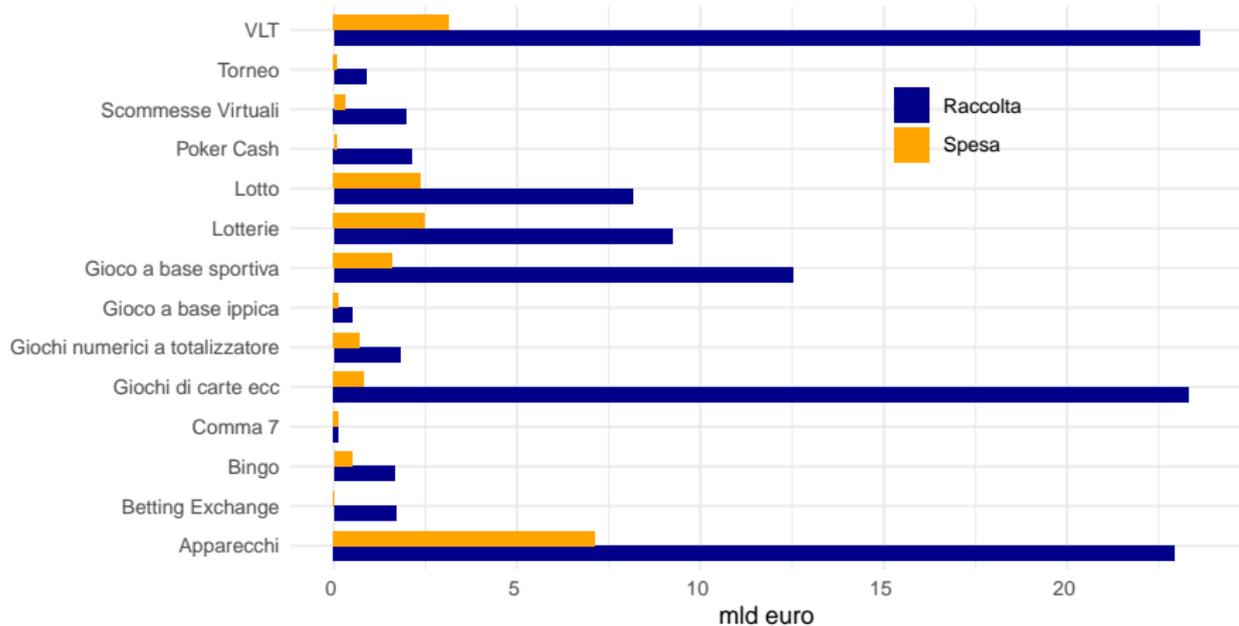
- ▶ Internet ha consentito flusso di scommesse verso fornitori esteri, che offrivano offerta più ampia e minor carico fiscale, aggirando il regime regolatorio italiano.
- ▶ "Decreto Bersani" del 2006, anche in risposta alle richieste dell'Unione (ispirate al principio di libera circolazione dei servizi nella UE).
  - ▶ riduzione delle imposte sulle scommesse a quota fissa;
  - ▶ riconoscimento di alcune tipologie di giochi esistenti a livello internazionale (es. scommesse *peer to peer*;
  - ▶ ampliamento della rete di raccolta ("angoli");
  - ▶ concessioni per il gioco online
- ▶ L'apertura avviata nel 2006 consente ora agli operatori dell'EEA che hanno inoltrato domanda e ottenuto licenza o sono in affari con operatori italiani di accettare scommesse dai residenti in Italia.
  - ▶ Requisiti tecnici e patrimoniali o analoga licenza in altro paese europeo;
  - ▶ server in uno stato membro;
  - ▶ requisiti riferiti alla società e al consiglio di amministrazione (integrità morale. . .).

## L'offerta di giochi corrente

I giochi attualmente autorizzati sono:

- ▶ le scommesse su eventi sportivi
- ▶ le scommesse ippiche
- ▶ le scommesse su eventi simulati
- ▶ le lotterie (differite e istantanee)
- ▶ i giochi numerici a quota fissa (Lotto)
- ▶ i giochi numerici a totalizzatore (SuperEnalotto, Eurojackpot, Win for Life)
- ▶ Bingo
- ▶ i giochi di abilità, i giochi di sorte a quota fissa e i giochi di carte non organizzati come tornei
- ▶ tornei di poker online
- ▶ giochi di casinò online
- ▶ apparecchi di intrattenimento (AWP e VLT)

# L'offerta di giochi corrente: le quantità



- ▶ **Scommesse a base sportiva.** Giochi, concorsi pronostici e scommesse in cui il giocatore vince in relazione alla sua capacità di prevedere gli esiti di un avvenimento sportivo. Comprendono anche eventi non sportivi. Si articolano in scommesse a pronostico (es. Totocalcio), a quota fissa o a totalizzatore.
- ▶ Alle scommesse sportive rappresentate da Totocalcio, Totogol e Totip si sono aggiunte anche scommesse su eventi non organizzati dal CONI e anche eventi non sportivi.
- ▶ **Scommesse a base ippica.** Pronostici e scommesse in cui il giocatore vince in relazione alla sua capacità di prevedere gli esiti di una corsa di cavalli. Vanta una lunga tradizione ma è in declino.
- ▶ Le scommesse sportive pesano per oltre il 90%. L'importanza delle scommesse ippiche, che raccoglievano il 12% del totale dei giochi nel 2004, si è ridotta nel tempo (0,6% nel 2016).
- ▶ La raccolta è presso ricevitorie gestite da concessionari e dentro gli ippodromi agli sportelli o presso gli allibratori

- ▶ **Giochi numerici a quota fissa.** Basati sull'estrazione di singoli numeri o di combinazioni di numeri. L'eventuale vincita è nota al giocatore nel momento della partecipazione essendo prefissato il moltiplicatore della quota in caso di vincita (il banco può perdere). *Esempio:* Lotto, Lotto istantaneo.
- ▶ **Giochi numerici a totalizzatore nazionale.** Basati sull'estrazione di numeri. Il valore dell'eventuale vincita non è nota al giocatore nel momento in cui decide di giocare, visto che l'entità della vincita dipende dal numero di giocate (che determina il montepremi) e dal numero di giocate vincenti. *Esempio:* Superenalotto, SuperStar, Win for Life.
- ▶ **Lotterie** Giochi normalmente basati sui numeri nei quali le entità delle possibili vincite sono note al giocatore al momento dell'acquisto del biglietto. Si articolano in lotterie differite (lotterie tradizionali come la Lotteria Italia e le altre Lotterie minori) e quelle ad estrazione istantanea.

- ▶ Pesano per circa il 20% del settore dei giochi, che ha garantito oltre un terzo delle entrate erariali. Prima del 2004 era il 50% del settore.

	Raccolta	Payout medio
Giochi a quota fissa (Lotto)	41%	66,5%
Giochi a totalizzatore (SuperEnalotto)	7,5%	50,4%
Lotterie istantanee (Gratte e Vinci)	51,3%	72,7%

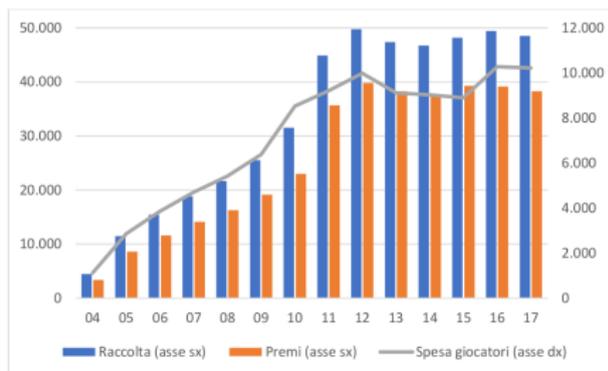
Dati media 2014-2017

- ▶ Un settore "maturo", con raccolta stabile.

## Apparecchi da intrattenimento

- ▶ **Giochi con apparecchi da intrattenimento.** Il giocatore interagisce esclusivamente con una macchina elettronica. Si distingue tra *New Slot* (AWP, *amusement with price*), che includono un elemento di abilità, e videolotterie (VLT)
- ▶ Crescita molto elevata dalla loro introduzione nel 2004 (AWP) e 2010 (VLT): volume di raccolta era meno di 5 mld nel 2004 e aveva raggiunto i 50 mld nel 2012, stabilizzandosi negli anni successivi per poi calare in occasione della pandemia.
- ▶ Le ragioni della crescita: elevato *payout*, superiore al 70% per AWP e all'85-88% per VLT.

Grafico 3.7 Raccolta, premi e spesa dei giocatori: AWP e VLT 2004-17  
(milioni di €)



Fonte: Agenzia delle Dogane e dei Monopoli. Per il 2017 stime CASMEF.

- ▶ **Bingo.** Si tratta di un gioco numerico a totalizzazione locale assimilabile alla tradizionale tombola. La vincita è legata al caso. Il montepremi dipende dal numero di cartelle vendute in ogni sessione di gioco e dal numero di cartelle vincenti. Prevede premi di importo differenziato per importo e probabilità.
- ▶ **Giochi di abilità.** Offerti esclusivamente tramite canali a distanza, si articola in *skill games*, *poker online* e giochi da casinò. Il *poker online* è offerto esclusivamente sotto forma di torneo. Gli *skill games* rappresentano invece la versione con vincita in denaro dei cosiddetti “videogiochi” in cui la componente logica o di abilità manuale è prevalente rispetto all’alea. Connotato specifico del comparto è la facoltà attribuita ai concessionari di individuare e progettare il prodotto da offrire.

L. stabilità 2016 (rafforzando il precedente Decreto "Balduzzi" del 2012):

- ▶ Avviata una significativa del numero di apparecchi e dei punti vendita, con modalità da definire in Conferenza tra Stato, Regioni e Province.
- ▶ Divieto di: pubblicizzare il gioco eccessivo, negare i rischi del gioco, presentare il gioco come mezzo per risolvere i propri problemi finanziari, rivolgersi ai minori, fornire dichiarazioni non veritiere sulla probabilità di vincita.

Dati ISTAT:

- ▶ ASIA, registro statistico delle imprese attive. Dati relativi al 2020 nel comparto "Attività riguardanti le lotterie, le scommesse, le case da gioco"
- ▶ 8300 imprese, di cui il 44% sono imprese individuali, solo il 5% hanno più di 10 addetti.
- ▶ 37 mila addetti, di cui 28 mila dipendenti

- ▶ L'Indagine "I cittadini e il tempo libero" del 2015
- ▶ Il 34% degli italiani aveva effettuato nell'anno qualche scommessa o partecipato a qualche gioco a premi nei 12 mesi precedenti. Uomini: 40,5%. Donne: 28%. Ragazzi 14-17 anni: 15,5%. Giovani 18-24 anni: 30,4%.
- ▶ Quali giochi?
  - ▶ Concorsi a premi, lotterie, "gratte e vinci": 23,4%.
  - ▶ SuperEnalotto: 17,7%.
  - ▶ Lotto: 16,6%.
  - ▶ Slot-machine: 2,2%, ma 4,2% tra i giovani 18-24 anni e 3% nella fascia 14-17 anni. Prevalenza tra i maschi.
  - ▶ Video-poker: 2,2%, ma 5,4% tra i giovani 18-24 e 4,1% nella fascia 14-17. Prevalenza tra i maschi.
- ▶ Giochi online (non necessariamente d'azzardo!): 25% della popolazione 16-74 anni, 61% della popolazione 16.19, in entrambi i casi sotto la media UE. Incremento a seguito della pandemia.

Così sono definiti i beni e servizi la cui vendita è proibita nonché le attività legali svolte da operatori non autorizzati.

- ▶ L'Italia, in linea con manuale Eurostat, registra tra le attività illegali solo: traffico e commercio di stupefacenti, prostituzione, contrabbando di sigarette. Non considera il gioco illegale.
- ▶ Le attività illegali (parte dell'economia "non osservata") sono stimate in poco meno di 20 mld, l'1,2% del PIL. La quantificazione include l'indotto legale.
- ▶ Nella UE il gioco d'azzardo illegale è registrato solo da Olanda, Svezia e Spagna.

- ▶ *Lockdown*: difficoltà di accesso ad alcune tipologie di gioco (in particolare apparecchi da intrattenimento) e sospensione degli eventi sportivi cui erano collegate molte scommesse, sospensione di Lotto e SuperEnalotto. Hanno retto le lotterie istantanee.
- ▶ Sviluppo del comparto online (scommesse, casinò e poker online, ma anche lotterie e bingo online), che ha superato il comparto tradizionale

La raccolta nel mercato dei giochi in Italia (mld €)

	2019	2020	2021
Offline	74,0 (67%)	39,0 (44,2%)	43,7 (39,4%)
Online	36,4 (33%)	49,2 (55,8%)	67,2 (60,6%)
Totale	110,4 (100%)	88,2 (100%)	110,9 (100%)

Fonte: Marzoni, Pandimiglio, Spallone (2023). Elaborazioni su dati ADM

- ▶ Persistenza del passaggio all'on-line anche successivamente al *lockdown*

- ▶ Dal momento che l'online comporta una riduzione del gettito a parità di giocate
  - ▶ si è determinata una riduzione strutturale del gettito;
  - ▶ il gettito continua a derivare principalmente dall'offline.
- ▶ Il *payout* (rapporto tra vincite e giocate) è maggiore per i giochi online (circa 95%) rispetto a quelli offline (circa 75%)
- ▶ Il dato sulla spesa (raccolta al netto delle vincite) evidenzia come i giocatori si siano spostati su tipologie di giochi con migliore *payout*

La spesa dei giocatori nel mercato dei giochi in Italia (mld €)

	2019	2020	2021
Offline	17,5 (90,4%)	10,2 (79,2%)	11,6 (75,8%)
Online	1,8 (9,6%)	2,7 (20,8%)	3,7 (24,2%)
Totale	19,3 (100%)	12,9 (100%)	15,3 (100%)

Fonte: Marzioni, Pandimiglio, Spallone (2023). Elaborazione su dati ADM

- ▶ In parte potrebbe aver influito una flessione del *payout* dei giochi offline (dal 74,6% del 2019 al 73,4% del 2021)

## Gli anni del COVID: l'andamento del gettito

	Andamento del gettito (mld €)		
	2019	2020	2021
Offline	10,30 (95,5%)	5,97 (89,1%)	6,69 (86,9%)
Online	0,48 (4,5%)	0,73 (10,9%)	1,01 (13,1%)
Totale	10,78 (100%)	6,70 (100%)	7,70 (100%)

Fonte: Marzoni, Pandimiglio, Spallone (2023). Elaborazione su dati ADM

- ▶ Dal momento che il gettito è legato alla spesa, esso è diminuito per effetto del progressivo passaggio dall'offline (dove il *payout* è più basso e quindi la tassazione è maggiore) all'online, che dà minori margini e minor gettito
- ▶ In particolare, il gettito si è più che dimezzato per gli apparecchi di intrattenimento e le scommesse
- ▶ Un ulteriore rischio: la familiarità con le piattaforme online può favorire forme di gioco illegale

- ▶ Entrate extra-tributarie: determinate come differenza, sottraendo alla raccolta le vincite l'aggio del gestore.
  - ▶ Lotto
  - ▶ Lotterie istantanee
  - ▶ Lotterie a estrazione differita
- ▶ Rappresenta entrate tributarie il gettito derivante dalle altre forme di gioco.
  - ▶ **Prelievo erariale unico (PREU)**: si applica agli apparecchi di intrattenimento (AWP e VLT). Base imponibile è la raccolta.
  - ▶ **Imposta unica**: si applica ai giochi numerici a totalizzatore, ai giochi a base sportiva e ippica, al Bingo, ai giochi di abilità a distanza e giochi di carte.
  - ▶ I giochi che non prevedono vincita in denaro sono assoggettati a Imposta sugli intrattenimenti (ISI) e IVA.
  - ▶ La "**tassa sulla fortuna**", introdotta nel 2012 ed estesa nel 2017, si applica ai giochi a totalizzatore, i giochi numerici a quota fissa, le lotterie e i premi delle VLT. Tassazione sulle vincite superiori a 500 €.

## La base del prelievo: la raccolta o il margine?

- ▶ L'imposta unica ha come base imponibile la raccolta oppure il margine lordo nei seguenti casi:
  - ▶ scommesse a quota fissa (sportive, non sportive e ippiche);
  - ▶ il Bingo;
  - ▶ i giochi di carte e i giochi di abilità a distanza.
- ▶ Il prelievo erariale unico ha come base imponibile la raccolta
- ▶ Il concessionario massimizza il margine. Se il prelievo è commisurato al margine (al "profitto") c'è allineamento degli interessi
- ▶ Se il prelievo è commisurato alla raccolta, si crea un incentivo per il concessionario ad aumentare il margine a parità di raccolta.
- ▶ Con il prelievo sul margine, si aumenta la raccolta tenendo il margine ridotto. L'esito è più vicino a quello di un mercato concorrenziale.

## Raccolta, payout e gettito (2019)

Raccolta, payout e gettito per tipologia di gioco (2019)

Tipologia	Raccolta	%	Payout	Gettito	%
Apparecchi	22.931	20,7	68,9	4.914	43,3
VLT	23.616	21,4	86,7	1.833	16,1
Betting Exchange	1.695	1,5	99,5	2	0,0
Bingo	1.651	1,5	70,6	191	1,7
Giochi di carte ecc.	23.315	21,1	96,4	208	1,8
Poker Cash	2.128	1,9	97,2	15	0,1
Torneo	886	0,8	91,2	19	0,2
Lotto	8.149	7,4	70,9	1.120	9,9
Giochi numerici a totalizzatore	1.809	1,6	61,1	513	4,5
Gioco a base ippica	506	0,5	75,3	19	0,2
Gioco a base sportiva	12.514	11,3	87,2	350	3,1
Lotterie	9.228	8,4	73,1	1.370	12,1
Scommesse Virtuali	1.982	1,8	84,5	68	0,6
Totale	110.542	100	82,4	11.360	100

Fonte: Elaborazioni su dati ADM

## Le aliquote per tipologia di gioco (2019)

- Le aliquote sono calcolate come aliquote medie (entrate/raccolta e entrate/spesa)

### Aliquote per tipologia di gioco (2019)

Tipologia	% Entrate	Entrate/Raccolta	Entrate/Spesa
Apparecchi	43,3	21,4	69,0
VLT	16,1	7,8	58,3
Bingo	1,7	11,6	39,4
Giochi di carte ecc	1,8	0,9	25,0
Poker Cash	0,1	0,7	25,0
Torneo	0,2	2,1	24,4
Lotto	9,9	13,7	47,3
Giochi numerici a totalizzatore	4,6	28,4	73,0
Gioco a base ippica	0,2	3,7	15,2
Gioco a base sportiva	3,1	2,8	21,9
Lotterie	12,1	14,8	55,2
Scommesse Virtuali	0,6	3,4	22,1
Totale	100	10,3	58,4