

EGP

Associazione Italiana Esercenti Giochi Pubblici



GIOCHI PUBBLICI: IL PUNTO SUL PERCORSO DI QUALIFICAZIONE E SICUREZZA DEI PUNTI VENDITA

Il peso dei pubblici esercizi e le aspettative delle imprese

WEBINAR FIPE, 26 Marzo 2025

Emmanuele Cangianelli

Presidente EGP FIPE

Consigliere federale delegato ai giochi pubblici

Spesa nei giochi in concessione, 2018-2024

2024/2018

Miliardi di euro



	Variazione**	Quota di spesa
Mercato regolamentato	13,0%	
Giochi online	212,7%	15,2%
Bingo in sala	0,2%	-0,3%
Lotterie e GN	15,0%	0,5%
Scommesse	24,3%	0,6%
Apparecchi	-20,4%	-16,0%

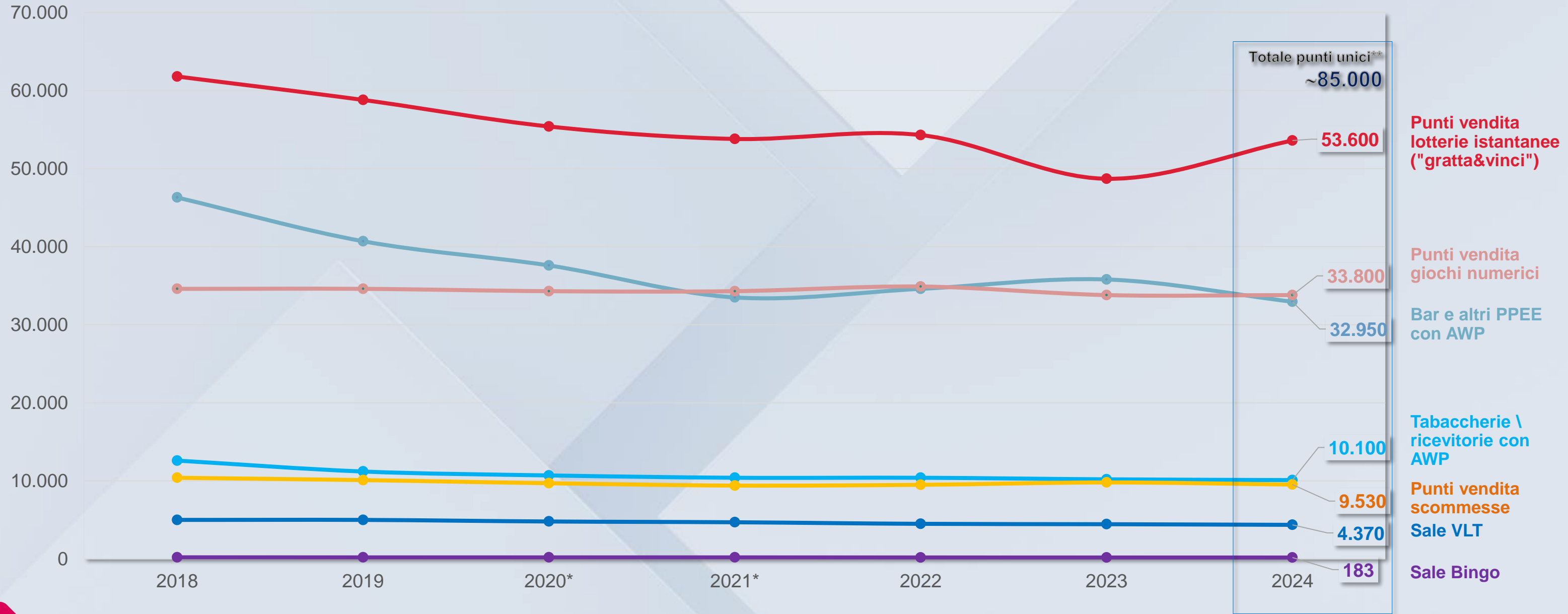
	2018	2019	2020*	2021*	2022	2023	2024
Giochi online	1,6	1,8	2,7	3,7	3,9	4,4	5,1
Gioco del bingo in sala	0,5	0,4	0,2	0,2	0,4	0,4	0,5
Lotterie (Lotto, Superenalotto, Gratta&Vinci)	5,3	5,5	4,5	6,2	6,1	6,1	6,1
Scommesse sportive, ippiche, virtuali in sale e corner	1,2	1,3	0,8	0,6	1,3	1,4	1,5
Apparecchi da intrattenimento in esercizi e sale	10,3	10,4	4,8	4,6	8,6	8,5	8,2
Totale mercato regolamentato	18,9	19,4	13,0	15,4	20,3	20,9	21,4

Elaborazione su dati ADM ed operatori

* Nel 2020 il Lotto, le Lotterie e gli altri giochi numerici sono stati inibiti alla raccolta per 1,5 mesi mentre gli altri prodotti offerti nei punti vendita (apparecchi da gioco, scommesse, bingo) l'inibizione è stata per complessivi 6 mesi nello stesso 2020; questi ultimi prodotti

** Nello stesso periodo il valore del PIL italiano al netto dell'inflazione è cresciuto del 5,2%

Punti vendita per concessioni\prodotti, 2018-2024



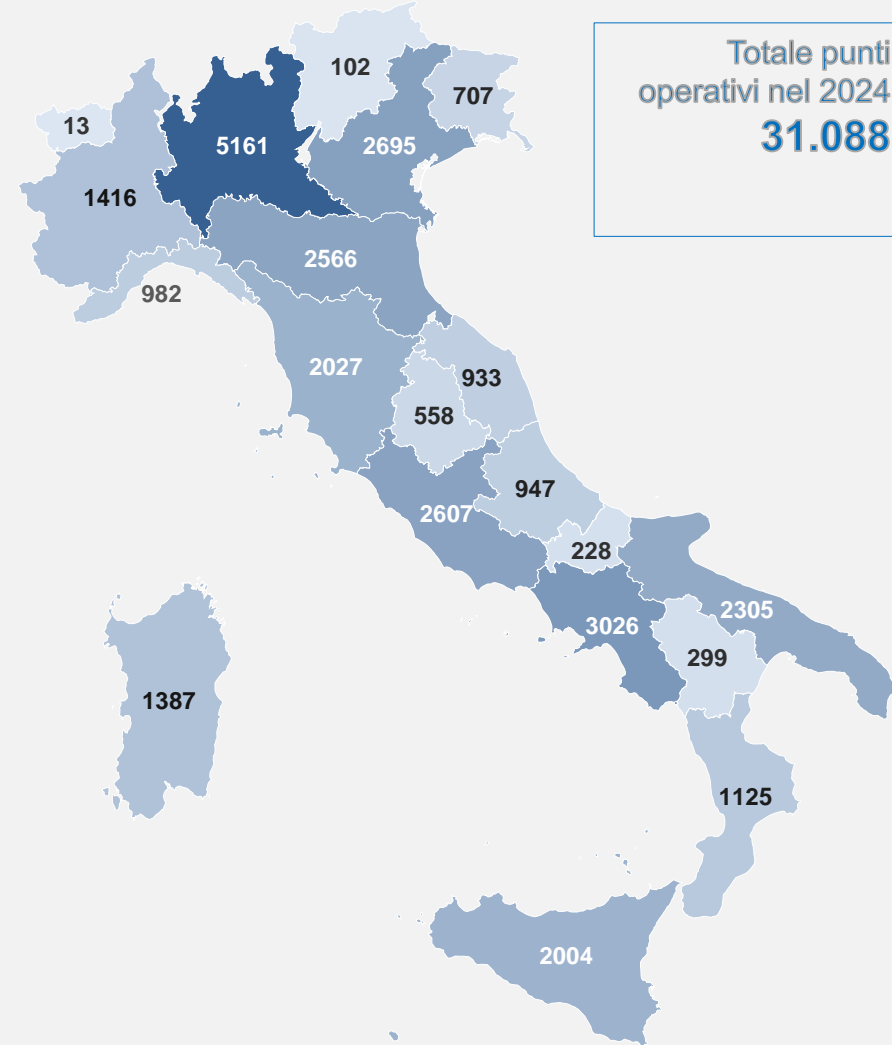
Elaborazione su dati ADM

* Nel 2020 il Lotto, le Lotterie e gli altri giochi numerici sono stati inibiti alla raccolta per 1,5 mesi mentre gli altri prodotti offerti nei punti vendita (apparecchi da gioco, scommesse, bingo) l'inibizione è stata per complessivi 6 mesi nello stesso 2020; questi ultimi prodotti

** Ciascun punto vendita può operare prodotti di più concessioni

Publici esercizi nei giochi in concessione, 2024

Publici esercizi con attività secondaria di offerta giochi pubblici



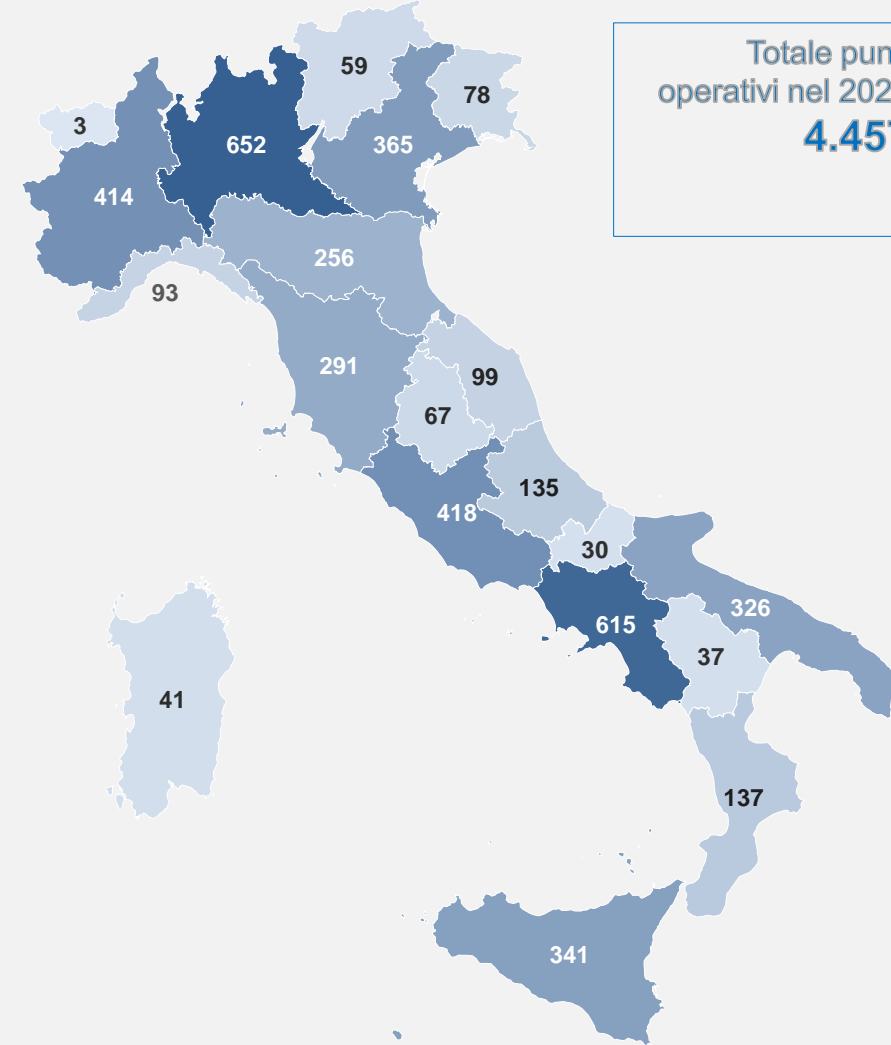
Totale punti operativi nel 2024
31.088

PVR
Punti vendita di ricarica

PVR attivi nel 2024 ~13.000

54% con attività secondaria
46% sale specializzate

Sale specializzate per i giochi pubblici



Totale punti operativi nel 2024
4.457

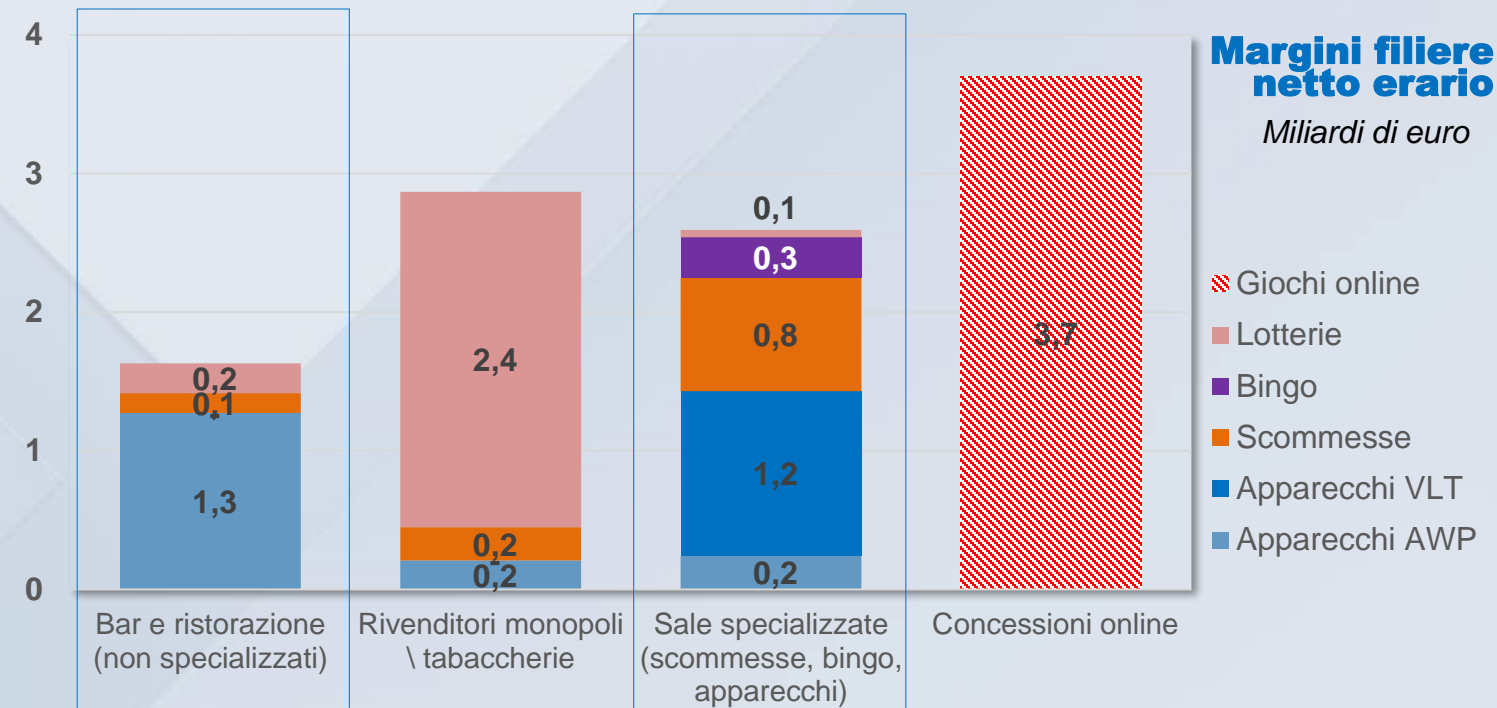
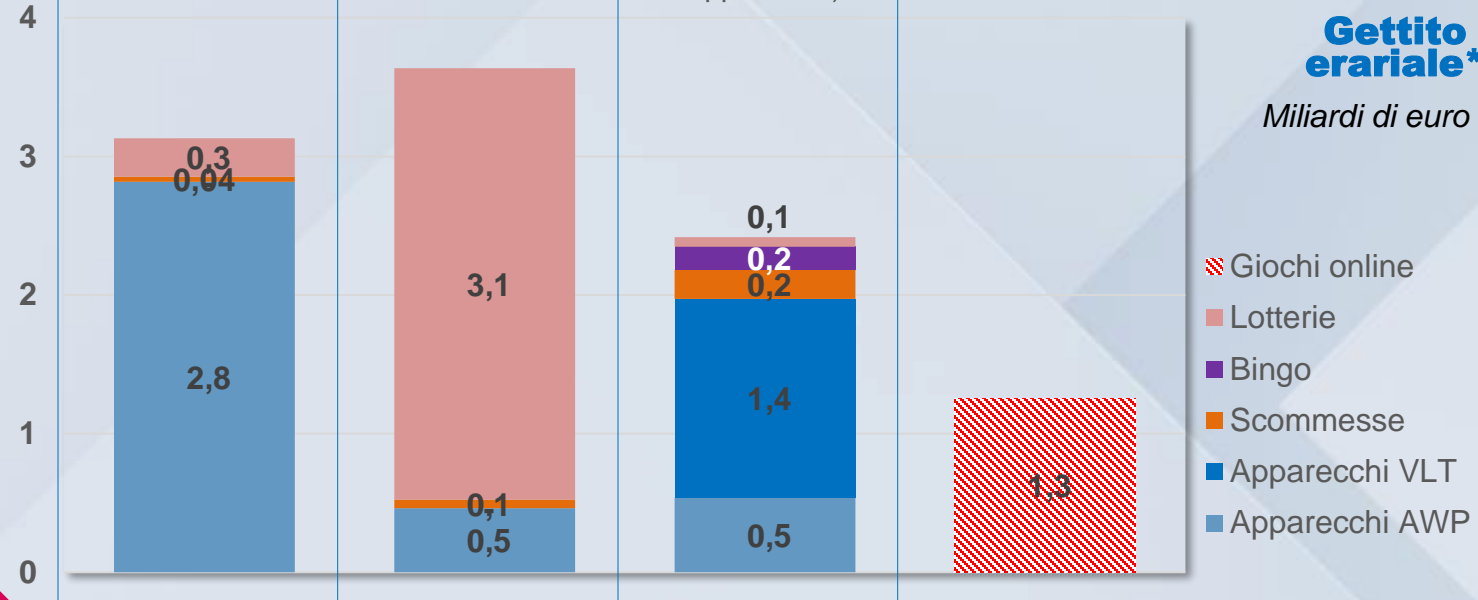
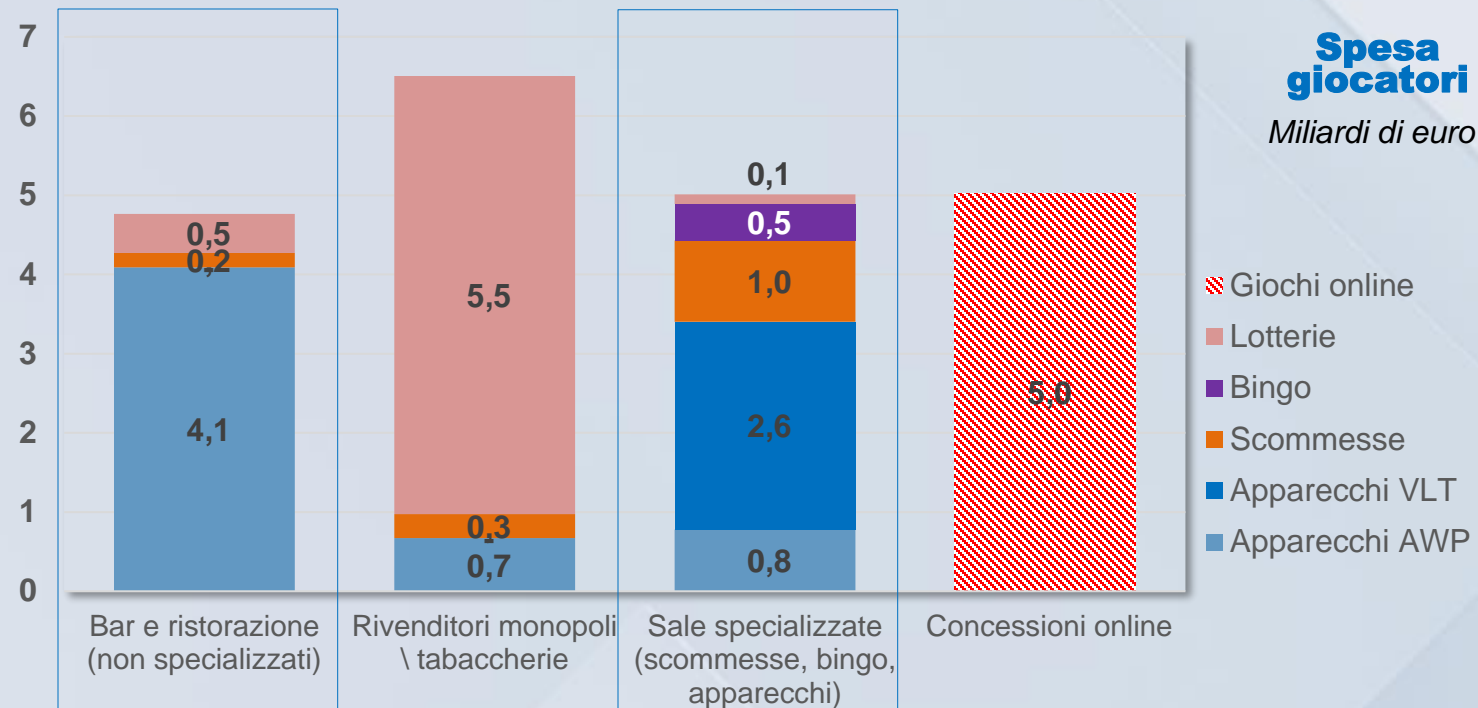
Con tecnologia Bing
© GeoNames, Microsoft, TomTom

Con tecnologia Bing
© GeoNames, Microsoft, TomTom

Elaborazione su dati ADM e Infocamere per **Rapporto Attività FIPE 2024**

Attività economiche che operano contemporaneamente almeno una attività di vendita di concessioni di giochi ed attività di somministrazione di cibi e bevande, secondo la L. 287\91

Peso dei pubblici esercizi nei giochi in concessione, 2024



- Le attività di gioco esercitate dai pubblici esercizi sono stimabili nel **~46%** della spesa nel mercato regolato ed in oltre il **~53%** del gettito erariale* generando il **~39%** dei margini** al netto dell'erario.
- Di questi margini il **64%** deriva dall'offerta di apparecchi da gioco (**36%** dagli apparecchi AWP), il **23%** dalle scommesse, il **7%** dal bingo ed il **6%** dalle lotterie (quasi esclusivamente Gratta&Vinci)

Elaborazione su dati ADM e operatori

* Al netto del gettito dalla tassazione sulle vincite (1,07 miliardi di euro nel 2024) e dei canoni di concessione ordinari e di proroga

** Al netto dei ricavi per servizi di ricarica conti di gioco online

Criticità ed urgenze nel «riordino» normativo

- **Disparità territoriali:** restrizioni locali inefficaci e penalizzanti solo alcuni prodotti
- **Regole, anche fiscali, incoerenti tra canali/prodotti:** favoriscono irregolarità e illegalità
- **Calo entrate erariali:** trend pluriennale, fino alla riduzione di oltre 200 mln € nel 2024 (sostanzialmente, AWP)
- **Digitalizzazione arretrata:** mancanza di strumenti di controllo e sicurezza evoluti

PROPOSTE

- **Riconoscibilità e controllo:** insegne identificative per esercizi in concessione, videosorveglianza estesa e digitale, formazione obbligatoria triennale per gli operatori a contatto con il pubblico
- **Tutele efficaci per i giocatori supportate dalla tecnologia:** Registro Unico di Autoesclusione anche nei giochi fisici, accesso digitale per controllo età e autoesclusione
- **Innovazione e competitività:** introduzione sistemi di gioco AWP-r, prelievi sui margini netti, aumento montepremi per ottimizzazione offerta e contrasto a proposte irregolari ed illegali, incentivi alla moneta elettronica
- **Unificazione normativa:** certificazione unica nazionale per i punti gioco, eliminazione delle distanze fisiche da luoghi sensibili, orari uniformi su scala nazionale (con eccezioni notturne)