



Agenzia delle Dogane  
e dei Monopoli

UFFICIO COMUNICAZIONE

Roma, 13 febbraio 2017.

## COMUNICATO STAMPA

### **Precisazioni dell’Agenzia delle Dogane e dei Monopoli sui “numeri” del gioco legale**

Con riferimento alle inesattezze che caratterizzano talvolta i dati oggetto di commento relativi al gioco legale, l’Agenzia delle Dogane e dei Monopoli ritiene di dover precisare quanto segue al fine di contribuire a meglio delineare, come è suo compito istituzionale, il quadro informativo in materia.

- La spesa degli italiani per il gioco è stata nel 2016 pari a circa 19 Md€ (in termini di Pil è poco meno dell’uno per cento) e non a 96 Md€ come qualcuno scrive confondendo la Raccolta (ovvero l’insieme delle puntate) con la Spesa (che si ottiene sottraendo dall’ammontare della Raccolta annua il totale delle vincite del periodo corrispondente). Sempre nel 2016, le vincite sono ammontate a circa 77 Md€. La Spesa, in altri termini, corrisponde a quanto la collettività dei giocatori perde nel periodo di riferimento. Un ammontare così elevato di vincite, la maggior parte di importo non elevato, tende a ripartirsi tra una moltitudine di vincitori.
- La Spesa deve essere considerata per dimensionare in modo comprensibile l’incidenza della tassazione, anche quando le aliquote si riferiscono formalmente, come base imponibile, alla Raccolta. Prendiamo come primo esempio il settore delle cosiddette VLT (*Video Lottery*). Questo segmento dell’offerta di gioco è tassato al 5,5% sulla Raccolta. Il tasso di vincita medio (*pay out*) nel settore è dell’88%. Ciò significa che, dedotte le vincite, per ogni 100 euro giocati, solo 12 rimangono a disposizione per essere tassati; di talché una tassazione di 5,5 punti, porta via quasi la metà dell’ammontare tassabile (45,8% della spesa), restando il resto a disposizione della filiera commerciale. Il secondo esempio può riguardare le cosiddette AWP, le *slot machines* che si trovano anche in bar e tabaccherie. Per il settore delle Slot, la cui tassazione è stabilita al 17,5% della raccolta, la percentuale in vincite è pari al 70% e la tassazione effettiva risulta del 58,3% ( $17,5/30 \times 100$ ). Più in generale, oggi la tassazione complessiva del settore – pari a circa 10 miliardi di euro – supera il 52% della spesa ( $10/19 \times 100$  Md€).
- Il Ricavo complessivo della filiera commerciale – al netto delle imposte sul gioco – è pari a circa 9 Md€. Non si tratta dei profitti ma dei ricavi. Per ottenere gli utili d’impresa dovranno sottrarsi i costi di gestione operativa e finanziaria. Sugli utili grava inoltre la tassazione diretta.
- Infine, per quanto riguarda i dati relativi alla cosiddetta “ludopatia”, l’Agenzia delle Dogane e dei Monopoli ha promosso, al fine di poter disporre di una fonte omogenea a livello nazionale, una ampia e approfondita iniziativa di ricerca comprendente, fra l’altro, una completa indagine epidemiologica. Sul tema esiste una importante collaborazione con l’Istituto Superiore di Sanità. Si confida di poter entrare in possesso dei risultati dell’indagine entro il corrente anno, contribuendo così a colmare il *gap* conoscitivo che ci separa da altri Paesi europei.