

3 Luglio 2026 - 12:41 di Redazione Jamma

L'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli ha pubblicato il Bilancio d'esercizio 2025, documento che fotografa l'attività svolta nel corso dell'anno e dedica ampio spazio al settore dei giochi, evidenziando l'attuazione delle misure previste dal riordino del comparto introdotto con il decreto legislativo n. 41 del 2024.

Nel documento ADM sottolinea di aver affiancato all'ordinaria attività amministrativa il supporto tecnico all'elaborazione delle norme attuative della riforma fiscale e del riordino del gioco pubblico, orientando la propria azione verso lo sviluppo di un'offerta di gioco sicura e responsabile, il rafforzamento dei controlli e il contrasto al gioco illegale e minorile.

Sul fronte dell'attività di vigilanza, nel 2025 sono stati effettuati complessivamente **31.403 controlli** nel settore dei giochi, superando del 21% l'obiettivo programmato. Di questi, 14.570 hanno riguardato gli apparecchi da intrattenimento, 3.659 il comparto delle scommesse, 13.109 Lotto, SuperEnalotto e Bingo, mentre 65 verifiche hanno interessato il gioco online.

Particolarmente significativo anche il dato relativo al presidio del territorio: il 39,2% delle sale scommesse, sale bingo e sale VLT censite è stato sottoposto a controllo nel corso dell'anno, superando ampiamente il target fissato. Complessivamente, un esercizio su cinque tra quelli che raccolgono scommesse o ospitano apparecchi da gioco è stato interessato da attività ispettive.

L'attività di contrasto al gioco minorile ha portato all'esecuzione di **14.423 controlli**, mentre i controlli mirati sui conti di gioco online sono stati 308, entrambi superiori agli obiettivi programmati. Il tasso di positività dei controlli si è attestato all'11%, superiore al target del 10,5%, risultato che ADM attribuisce alla concentrazione delle verifiche nei comparti maggiormente esposti alle irregolarità, come scommesse e apparecchi da intrattenimento.

Nel corso del 2025 sono stati inoltre sospesi **28 esercizi** per violazioni connesse al divieto di gioco ai minori, nell'ambito delle attività di controllo finalizzate alla tutela dei soggetti più vulnerabili.

Sul fronte del contrasto all'offerta illegale online, il Bilancio evidenzia un nuovo record: **1.038 siti internet di gioco illegale** sono stati inibiti nel 2025, in forte

crescita rispetto ai 721 dell'anno precedente e ai 492 del 2023. Secondo ADM, l'aumento riflette il progressivo spostamento dell'offerta illecita verso i canali digitali.

Per quanto riguarda l'andamento del mercato, la raccolta complessiva del gioco pubblico ha raggiunto **165,33 miliardi di euro**, con un incremento del 5% rispetto al 2024. Le vincite distribuite ai giocatori sono state pari a **135,87 miliardi**, mentre la spesa di gioco si è attestata a **21,869 miliardi di euro**, in crescita dell'1,36% su base annua.

Il gettito erariale derivante dai giochi è stato pari a **11,5 miliardi di euro**, sostanzialmente stabile rispetto all'anno precedente, quando si era attestato a 11,6 miliardi. Il documento segnala una lieve flessione del PREU (-0,73%), dovuta principalmente alla riduzione dei volumi nelle AWP e nei giochi numerici a totalizzatore. Di contro, si registra una forte crescita delle entrate provenienti dalle scommesse virtuali (+23,14%) e dai giochi di abilità a distanza, come casinò games e cash game (+17,74%), comparti che hanno fatto segnare un deciso aumento del volume di gioco.

Tra le attività amministrative, ADM evidenzia inoltre il rilascio di **366 certificazioni di conformità** per sistemi VLT, di cui 325 relative a nuovi giochi e 41 ad aggiornamenti tecnologici, tutte emesse entro i termini previsti dalla normativa. Per gli apparecchi AWP sono stati rilasciati 146 certificati di conformità, mentre per gli apparecchi senza vincita in denaro sono stati emessi 190 certificati.

Il Bilancio conferma infine che, in coerenza con il riordino del settore, l'Agenzia continuerà a orientare la propria attività verso il consolidamento della legalità, il rafforzamento dei controlli sul territorio, la tutela dei giocatori, in particolare delle fasce più vulnerabili, e il contrasto al gioco illegale sia nella rete fisica sia nell'online.

Fonte: <https://www.jamma.it/?p=355042>