

**1 Luglio 2026 - 07:23** di *Redazione Jamma*

---

Con il numero di luglio-agosto, **Jamma Magazine** accompagna i lettori in un viaggio attraverso i principali temi che stanno ridefinendo il mercato del gioco pubblico, offrendo un'analisi approfondita delle trasformazioni normative, tecnologiche e istituzionali che stanno interessando il settore in Italia e in Europa. Dall'evoluzione dei sistemi di controllo alle nuove sfide poste dall'intelligenza artificiale, passando per compliance, cybersicurezza, antiriciclaggio e integrità sportiva, la rivista propone un quadro completo di un comparto sempre più chiamato a trovare un equilibrio tra innovazione e regolazione.

Ampio spazio è dedicato ai temi della compliance e dell'antiriciclaggio. Tra gli approfondimenti di apertura spicca l'analisi sul limite dei 100 euro nei Punti Vendita Ricarica, con una riflessione sull'efficacia degli attuali strumenti di prevenzione e sull'evoluzione dei modelli di controllo basati sull'analisi del rischio piuttosto che sulle sole soglie quantitative. Accanto a questo, il magazine analizza il ruolo crescente della tecnologia nella lotta al riciclaggio e le prospettive offerte dai sistemi di monitoraggio avanzato.



Monica Cuprifi

# Sogei, la cybersecurity del gioco: 27,9 miliardi di transazioni sotto controllo

**Il Report Integrato fotografa la spinta digitale tra contrasto al sommerso e la nuova era delle concessioni online. Nel bilancio spiccano i modelli predittivi contro l'illegalità**

**Q**uasi 28 miliardi di transazioni registrate nel settore del gioco pubblico, oltre 3,4 miliardi tra biglietti di scommessa e giocate ai giochi numerici, circa 239 mila apparecchi da intrattenimento monitorati e un sistema di controllo che ha effettuato più di 36 mila verifiche sul territorio. Sono alcuni dei dati contenuti nel Report Integrato 2025 di Sogei, la società in house del Ministero dell'Economia e delle Finanze che svolge il ruolo di partner tecnologico dell'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli (ADM), supportandola nella gestione delle infrastrutture digitali strategiche del comparto giochi. Il documento offre una fotografia dettagliata delle attività svolte a supporto dell'amministrazione pubblica e consente di misurare la

dimensione tecnologica che sostiene il sistema concessorio italiano. Secondo i dati riportati nel bilancio, nel corso del 2025 sono stati registrati 1,97 miliardi di biglietti di scommessa, 732 miliardi di giocate relative ai giochi numerici e, complessivamente, 27,9 miliardi di transazioni nel comparto del gioco pubblico. Gli apparecchi da intrattenimento AWP e VLT censiti dal sistema risultano pari a 239.880 unità. Uno dei capitoli più rilevanti riguarda il contrasto al gioco illegale. Nel 2025 Sogei ha sviluppato per ADM modelli statistici e previsionali finalizzati a stimare la dimensione economica del gioco sommerso e il relativo mancato gettito fiscale. L'analisi si è concentrata in particolare sugli apparecchi AWP e sulle scommesse raccolte nelle rete fisica. I risultati eviden-

Indicatore	Valore 2025
Biglietti scommesse	1,97 miliardi di euro
Giocate giochi numerici	732 miliardi di euro
Transazioni	27,9 miliardi di euro
AWP e VLT	239.880 unità tra apparecchi e terminali

Fonte Sogei

ziano come il fenomeno continuo a mantenere dimensioni significative. Per il comparto degli apparecchi AWP il mancato gettito stimato è pari a 368 milioni di euro nel 2023, 365 milioni nel 2022 e 366 milioni nel 2023. Nel settore delle scommesse fisiche il valore risulta più contenuto, ma comunque rilevante, attestandosi intorno ai 10 milioni di euro annui. Complessivamente, il mancato gettito riconducibile al gioco fisico

sommerso viene stimato in circa 378 milioni di euro nel 2021, 374,9 milioni nel 2022 e 376,3 milioni nel 2023. Sogei evidenzia inoltre come le caratteristiche dell'illegalità differiscano sensibilmente tra il comparto degli apparecchi e quello delle scommesse, suggerendo la necessità di strumenti di contrasto diversificati. Il progetto ha inoltre posto le basi per l'utilizzo futuro di modelli predittivi e supporto delle attività di vigilanza e

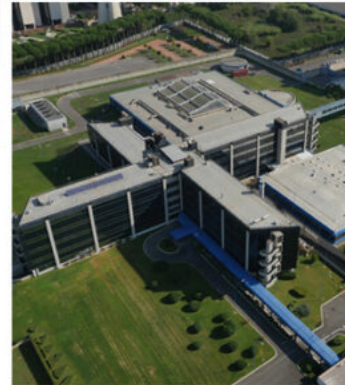
Anno	Mancato gettito gioco fisico
2021	378,0
2022	374,9
2023	376,3

Fonte Sogei, dati in milioni di euro

controle dell'Agenzia.

Sul fronte dei controlli territoriali, il Sistema Integrato dei Controlli (SIC), realizzato da Sogei e utilizzato da ADM dal 2016, ha registrato nel 2025 un totale di 36.324 verifiche tra giochi e tabacchi: di queste, 2.458 hanno evidenziato irregolarità, con un tasso medio di positività del 6,52%. I livelli più elevati sono stati registrati nelle Direzioni Territoriali Lazio-Albruzzo (17,15%), Calabria (15,89%), Sardegna (13,79%) e Veneto-Friuli Venezia Giulia (13,35%). Il report dedica ampio spazio anche alla gara per le nuove concessioni del gioco online, considerata una delle principali novità del 2025. La procedura, avviata nell'ambito del riordino previsto dal decreto legislativo n. 41 del 2024, si è conclusa con l'assegnazione di 52 concessioni a 45 operatori per un valore complessivo di 364 milioni di euro. L'operazione ha richiesto un importante aggiornamento dei sistemi informatici e dei protocolli di comunicazione tra concessionari e amministrazione, con l'obiettivo di rafforzare trasparenza, tracciabilità e capacità di controllo. Tra le attività

realizzate figurano le nuove piattaforme per la certificazione dei sistemi dei concessionari online e il portale dedicato agli Organismi di Verifica incaricati delle verifiche tecniche di conformità. Sono state inoltre sviluppate nuove funzionalità e supporto dei funzionari ADM impegnati nelle attività di monitoraggio del comparto. Il report fornisce anche un quadro delle verifiche di conformità effettuate nel settore giochi. Nel corso dell'anno risultano censite 48 mila verifiche relative ai giochi di abilità e distanza, 378 controlli sui sistemi VLT, 156 sugli apparecchi AWP e 175 sugli apparecchi senza vincite in denaro. Particolarmente rilevanti anche i numeri relativi agli operatori del comparto apparecchi. L'elenco RIES, al quale devono essere iscritti tutti i soggetti che operano nel settore, censisce circa 45.000 operatori, di cui 48 mila esercenti. I punti vendita destinati a ospitare apparecchi con vincite in denaro sono invece circa 53.500. Sul piano amministrativo è proseguito il processo di digitalizzazione dei titoli autorizzatori. Nel 2025 sono stati emessi circa 47.500



Voce	Importo
Imposta Unica	17 miliardi di euro
PREU	5 miliardi di euro
Riscossione ordinaria e coattiva (Imposta Unica e IS)	35,5 miliardi di euro
Imposta unica sulle scommesse	43 milioni di euro
Oneri concessori	173 milioni di euro

Fonte Sogei

nulla osta di distribuzione e 48 mila nuove osta di esercizio per gli apparecchi AWP, mentre Sogei ha gestito la personalizzazione e la consegna di circa 108 mila smart card destinate ai produttori delle schede di gioco. I dati Fiscali confermano infine il peso economico del comparto. Attraverso il sistema STAAMS, ADM ha gestito nel 2025 circa 5 miliardi di euro di PREU, 1,7 miliardi di imposta unica, 173 milioni di oneri concessori e 43 milioni di imposta unica sulle scommesse. A queste somme si aggiungono circa 25,5 milioni di euro derivanti

dalle attività di riscossione ordinaria e coattiva. Nel complesso, il bilancio conferma il ruolo sempre più centrale di Sogei quale infrastruttura tecnologica del sistema pubblico del gioco. Dalla gestione delle concessioni online alla tracciabilità degli apparecchi, dai controlli territoriali ai modelli di analisi del gioco illegale, una parte fondamentale delle attività di vigilanza e monitoraggio di ADM passa oggi attraverso piattaforme e sistemi digitali sviluppati dalle società controllate dal Ministero dell'Economia e delle Finanze. **EP**

Tipologia	Numero verifiche
Apparecchi senza vincite in denaro	175
Apparecchi AWP	156
Sistemi VLT	378
Giochi di abilità e distanza	48.000

Fonte Sogei

La tecnologia rappresenta uno dei fili conduttori dell'intero numero. Un ampio servizio è dedicato al Report Integrato 2025 di Sogei, che documenta il funzionamento della piattaforma digitale a supporto dell'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli, evidenziando il contributo dei modelli predittivi nella lotta al gioco illegale, il monitoraggio delle reti di raccolta e la gestione delle nuove concessioni online.

Tra i temi più innovativi trova spazio il dibattito internazionale sui prediction markets, sempre più al centro del confronto tra finanza e gambling. Il magazine approfondisce il caso delle piattaforme basate su blockchain e mercati previsionali, analizzando le differenti posizioni di regolatori e operatori sulle possibili evoluzioni normative. Parallelamente viene affrontato anche il tema dell'utilizzo delle criptovalute nel gioco online regolamentato, osservando le esperienze internazionali e le prospettive di sviluppo per il mercato italiano.



**L'**evoluzione del mercato del gioco online in Europa sta mettendo in evidenza, con sempre maggiore chiarezza, le profonde differenze tra i modelli regolatori adottati dai singoli Stati. Tra i casi più significativi figurano Italia e Gran Bretagna, due tra i mercati più sviluppati del continente, ma caratterizzati da approcci normativi, tecnici e operativi profondamente diversi. Il confronto tra le due giurisdizioni mostra infatti come il medesimo obiettivo - garantire sicurezza, legalità e tutela del consumatore - possa essere perseguito attraverso strumenti differenti. L'Italia continua a fondare il proprio sistema sul principio della concessione pubblica del gioco online e considera un'attività esercitabile esclusivamente da soggetti autorizzati attraverso una concessione rilasciata dall'Agenzia delle Dogane e

dei Monopoli (ADM). Il nuovo quadro normativo introdotto con il decreto legislativo n. 41 del 2024 ha ulteriormente rafforzato questa impostazione, prevedendo un accesso al mercato disciplinato da procedure pubbliche e da requisiti economici particolarmente elevati. Per ottenere una concessione è necessario sostenere un significativo investimento iniziale e rispettare una serie articolata di obblighi tecnici, organizzativi e finanziari. La durata delle nuove concessioni è fissata in nove anni e non è previsto il rinnovo automatico. Questo modello punta a garantire un controllo preventivo particolarmente rigoroso sugli operatori, riducendo il numero dei soggetti autorizzati e aumentando il livello di supervisione pubblica. La Gran Bretagna segue invece una filosofia differente: il sistema è basato sul rilascio di licenze da parte della Gambling Commission, l'autorità indipen-

dente che vigila sul settore. Non esistono gare pubbliche né concessioni a numero limitato. Gli operatori possono presentare domanda in qualsiasi momento, purché dimostrino di possedere i requisiti richiesti in termini di affidabilità, solida finanziaria e capacità organizzativa. Questa differenza produce effetti immediati sul mercato. In Italia la principale barriera all'ingresso è rappresentata dall'accesso stesso alla concessione. Nel Regno Unito, al contrario, il vero banco di prova arriva dopo il rilascio della licenza, attraverso una costante attività di monitoraggio e verifica che accompagna l'operatore durante tutta la sua permanenza sul mercato. Le divergenze emergono in maniera ancora più evidente sul piano tecnico. Nel sistema italiano il concessionario deve integrarsi con l'infrastruttura centrale dell'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli. Ogni conto di

gioco, transazione, operazione e attività rilevante viene registrata e monitorata attraverso specifici protocolli di comunicazione. L'intera architettura informatica deve essere certificata prima dell'avvio dell'attività e sottoposta a verifiche da parte degli Organismi di Verifica convenzionati con ADM. Il modello britannico lascia invece maggiore libertà nella progettazione delle piattaforme tecnologiche. Tale autonomia è però compensata da un insieme molto dettagliato di standard tecnici che disciplinano il funzionamento dei giochi, la sicurezza delle sistemi e la correttezza delle operazioni. Gli operatori devono dimostrare in modo continuativo che le proprie piattaforme rispettino tali standard, ricorrendo a organismi di test riconosciuti dalla Gambling Commission. Uno degli aspetti più rilevanti riguarda la gestione dei generatori di numeri casuali, i cosiddetti RNG, fonamen-

tali per garantire l'equità dei giochi online. In Gran Bretagna le regole tecniche impongono che gli esiti siano statisticamente casuali e verificabili attraverso metodologie riconosciute a livello internazionale. Le piattaforme devono dimostrare che non esistono schemi prevedibili, cicli ripetitivi o meccanismi in grado di influenzare artificialmente i risultati. Anche in Italia gli RNG sono sottoposti a controlli e certificazioni, ma l'approccio appare maggiormente integrato all'interno della verifica complessiva dell'intero sistema del concessionario. L'attenzione non si concentra esclusivamente sul singolo gioco, ma sull'intera infrastruttura che consente l'erogazione del servizio. Un altro elemento distintivo riguarda il monitoraggio del ritorno al giocatore, il cosiddetto RTP. Nel mercato britannico gli operatori devono effettuare controlli continui per verificare che

il payout effettivo siano coerenti con quelli dichiarati. Eventuali anomalie devono essere individuate tempestivamente attraverso sistemi di monitoraggio dedicati. In Italia il RTP è anch'esso oggetto di verifica, ma inserito in un contesto più ampio di controlli tecnici e certificazioni preventive. Le differenze non si limitano alla tecnologia. Un caposaldo centrale del confronto riguarda la protezione del giocatore, tema che negli ultimi anni è diventato prioritario per tutte le autorità di regolazione. Nel Regno Unito la tutela dei consumatori si è progressivamente trasformata in uno dei pilastri della regolazione. Gli operatori devono verificare età e identità degli utenti prima che possano accedere al gioco. Sono inoltre obbligati ad aderire al sistema nazionale di autoesclusione GAMSTOP, che consente ai giocatori di bloccare contemporaneamente l'accesso a tutti gli operatori autorizzati. Le normative britanniche impongono inoltre strumenti facilmente accessibili per la gestione dei limiti di deposito e di spesa. I clienti vengono invitati a definire soglie personalizzate già nelle fasi della registrazione e gli operatori devono predisporre procedure in grado di individuare comportamenti potenzialmente problematici. In Italia il sistema di protezione ruota attorno al conto di gioco nominativo, alle autolimitazioni e al Registro Unico delle Autoesclusioni gestito da ADM. Gli utenti possono sospendere volontariamente la propria attività per periodi determinati oppure a tempo indeterminato. Le nuove regole tecniche hanno ulteriormente rafforzato questi strumenti, introducendo requisiti più dettagliati per la gestione delle limitazioni e degli evviti informativi. Il diverso approccio emerge con forza anche sul piano

della comunicazione commerciale. L'Italia rappresenta uno dei mercati più restrittivi d'Europa. Il divieto di pubblicità del gioco con vincita in denaro ha ridotto drasticamente le possibilità promozionali degli operatori, limitando la visibilità dei marchi e imponendo strategie commerciali profondamente diverse rispetto ad altri Paesi. Nel Regno Unito la pubblicità è consentita, ma soggetta a regole molto severe. Particolare attenzione viene riservata alla tutela dei minori e delle persone vulnerabili. Anche le offerte promozionali sono sottoposte a requisiti stringenti. I bonus devono essere trasparenti e non possono prevedere condizioni ritenute eccessivamente penalizzanti per il consumatore. Sul fronte dell'anticiclaggio le due giurisdizioni condividono molti principi di fondo, pur differendo nelle modalità operative. In Italia le operazioni sui conti di gioco devono essere pienamente tracciabili e collegate a strumenti di pagamento che consentano la verifica dell'identità del titolare. L'obiettivo è garantire la completa ricostruzione del flusso finanziario. Nel Regno Unito la Gambling Commission richiede procedure dettagliate di valutazione del rischio, controlli sui clienti, formazione del personale e sistemi interni di monitoraggio. Gli operatori sono chiamati a dimostrare una gestione proattiva dei rischi legati al riciclaggio e al finanziamento illecito. Anche la gestione delle infrastrutture tecnologiche evidenzia una differenza significativa. Le nuove regole italiane prevedono che le risorse necessarie all'erogazione del servizio siano localizzate all'interno dello Spazio Economico Europeo, compresi eventuali servizi cloud. Questa scelta riflette la volontà di mantenere un

controllo diretto sulle componenti più sensibili dell'infrastruttura. Nel Regno Unito non esiste un analogo obbligo generalizzato di localizzazione geografica. L'attenzione del regolatore si concentra soprattutto sulla capacità dell'operatore di garantire conformità, sicurezza e tracciabilità, indipendentemente dal luogo in cui sono fisicamente collocati i sistemi. Per le aziende che intendano operare in entrambi i mercati, tali differenze comportano sfide organizzative considerevoli. Una piattaforma comune può rappresentare un vantaggio in termini di efficienza, ma deve essere addegnata alle specifiche esigenze locali. Gli operatori sono chiamati a costruire strutture di compliance distinte, in grado di rispondere ai requisiti delle rispettive autorità di vigilanza. Negli ultimi anni entrambi i Paesi hanno inoltre accelerato il processo di aggiornamento normativo. In Gran Bretagna le riforme hanno interessato soprattutto la protezione dei giocatori, i limiti di deposito, il design delle slot online e i sistemi di monitoraggio dei comportamenti a rischio. In Italia, invece, l'attenzione si è concentrata prevalentemente sul riordino del settore e sul rinnovo dell'impianto concessorio. Il confronto tra i due modelli evidenzia quindi due filosofie regolatorie differenti: da un lato un sistema fortemente centralizzato e caratterizzato da un controllo preventivo molto intenso, dall'altro un impianto più aperto all'ingresso degli operatori ma accompagnato da una vigilanza continua e da un forte accento sulla responsabilità gestionale. Due percorsi diversi che, pur con strumenti differenti, perseguono lo stesso obiettivo di garantire integrità, sicurezza e tutela dei consumatori nel mercato del gioco online. **35**

Il numero dedica inoltre numerosi approfondimenti all'evoluzione della giurisprudenza. Le recenti pronunce della Corte di Cassazione vengono analizzate sotto diversi profili, dalla validità probatoria dei dati della rete telematica nei controlli fiscali fino alla disciplina IVA nel settore dei giochi e alla qualificazione dei punti di commercializzazione come procacciatori d'affari, offrendo agli operatori strumenti interpretativi di particolare interesse.

Non manca uno sguardo alle criticità operative del comparto terrestre. Tra gli interventi ospitati dalla rivista figura un'approfondita analisi del rapporto tra obbligo di accettazione dei pagamenti elettronici e disciplina tecnica delle VLT, evidenziando le attuali incoerenze normative e la necessità di un intervento chiarificatore che restituisca certezza agli operatori.



**Crypto e gioco online:  
l'Italia studia  
l'apertura**

Lo scudo MiCA e spinta antiriciclaggio, il mercato valuta l'ingresso delle stablecoin. Ma la vigilanza ADM resta strettissima

L'eventuale apertura del mercato italiano del gioco online alle criptovalute rappresenta una delle sfide regolatorie più complesse degli ultimi anni. Da una parte vi è la crescente diffusione degli asset digitali e delle tecnologie blockchain, che promettono maggiore velocità nei pagamenti, minori costi operativi e nuove opportunità per gli operatori autorizzati. Dall'altra emergono preoccupazioni legate al riciclaggio, alla tutela dei consumatori e alla compatibilità con un sistema normativo che fa della tracciabilità uno dei suoi principi fondamentali. Il punto di partenza è che l'Italia non si trova di fronte a un vuoto normativo. Il settore del gioco a distanza è infatti sottoposto a una delle discipline più rigorose d'Europa. L'agenzia delle Dogane e dei Monopoli esercita un controllo capillare sull'intera filiera, dalle concessioni alle piattaforme tecnologiche, fino ai flussi finanziari generati dai giocatori. Ogni conto di gioco deve essere associato a un'identità verificata e tutte le operazioni economiche devono poter essere ricondotte a strumenti di pagamento tracciabili. In questo contesto, l'introduzione delle criptovalute non può essere interpretata come una liberalizzazione indiscriminata. Al con-

trario, qualsiasi apertura dovrebbe inserirsi nell'architettura regolatoria già esistente, preservandone i meccanismi di controllo. È proprio questo l'orientamento che emerge dalle più recenti analisi sul tema. Il dibattito alimentato anche dalle novità introdotte a livello europeo. Con il regolamento MiCA, l'Unione europea ha definito per la prima volta un quadro uniforme per l'emissione e la gestione delle crypto-attività. Parallela-

mente, l'estensione della cosiddetta travel rule ai trasferimenti di asset digitali ha rafforzato gli obblighi di identificazione e monitoraggio delle transazioni. Questi strumenti normativi stanno contribuendo a rendere il settore più trasparente e maggiormente compatibile con le esigenze delle autorità di vigilanza. Secondo gli esperti, l'asset più adatto a un'eventuale sperimentazione nel gioco online sarebbe rappresentato dalle stablecoin ancorate all'euro e conformi alla disciplina europea. A differenza di Bitcoin e di altre criptovalute caratterizzate da elevata volatilità, questi strumenti mantengono un valore relativamente stabile e risultano quindi più facilmente integrabili nei sistemi contabili degli operatori autorizzati. L'ipotesi che raccoglie maggior consenso prevede che le criptovalute possano essere utilizzate

esclusivamente come canale di ingresso dei fondi. In pratica, il giocatore potrebbe effettuare un deposito in stablecoin, ma l'importo verrebbe immediatamente convertito in euro e registrato sul conto di gioco. In questo modo verrebbero mantenuti tutti i meccanismi di controllo già previsti dalla normativa italiana, inclusi i limiti di deposito, i sistemi di auto-esclusione e gli strumenti di prevenzione del gioco problematico. Molto più controversa appare invece l'ipotesi di consentire l'utilizzo diretto delle criptovalute come valuta di gioco. Un sistema basato su saldi mantenuti in token digitali porrebbe infatti numerose criticità. La volatilità di molti asset renderebbe difficile determinare il reale valore delle somme depositate, mentre la presenza di wallet personali esterni al controllo dell'operatore potrebbe compromettere la capacità di monitorare l'origine dei fondi. Uno dei temi centrali riguarda proprio il contrasto al riciclaggio. Organismi internazionali come FATF ed Eurapol considerano da tempo le criptovalute un settore ad alto rischio sotto il profilo antiriciclaggio. Sebbene la blockchain consenta una tracciabilità potenzialmente superiore rispetto al contante, esistono strumenti tecnici che possono rendere più complessa l'identificazione dei soggetti coinvolti nelle transazioni. Particolare attenzione viene riservata ai wallet non custodiali, ossia quei portafogli digitali gestiti direttamente dagli utenti senza l'intermediazione di un soggetto autorizzato. In questi casi diventa più difficile verificare la provenienza delle somme e ricostruire l'intera catena dei trasferimenti. Ancora più problema-

**L'ipotesi che raccoglie maggior consenso prevede che le criptovalute possano essere utilizzate esclusivamente come canale di ingresso dei fondi**

Tabella 1 - Valutazione delle principali criptovalute utilizzabili nel gioco online

Tipologia	Stabilità del valore	Rischio AML	Compatibilità normativa	Valutazione
Stablecoin euro conformi MiCA	Alta	Medio	Alta	Favorita
Stablecoin non euro	Media	Medio-alto	Media	Da valutare
Bitcoin ed Ethereum	Bassa	Medio-alto	Limitata	Solo con conversione immediata
Privacy coin	Molto bassa	Molto alto	Molto bassa	Da escludere

49

Grande attenzione viene riservata anche ai temi della tutela dei consumatori e dei minori. Un lungo servizio è dedicato alla proposta di legge presentata alla Camera per rafforzare la verifica dell'età sulle piattaforme digitali, limitare le funzionalità considerate "addictive by design" e intervenire sulle meccaniche di gioco aleatorie presenti nei videogiochi e nei social network, aprendo una riflessione più ampia sul rapporto tra tecnologia, giovani e dipendenze comportamentali.

Completano il numero gli approfondimenti dedicati all'integrità delle scommesse sportive, con particolare attenzione al match-fixing nel tennis e ai nuovi sistemi statistici utilizzati per individuare anomalie nelle scommesse live, insieme alle consuete rubriche dedicate al mercato, ai prodotti e alle principali novità del panorama internazionale.

Con questo numero estivo, **Jamma Magazine** conferma la propria vocazione di strumento di analisi e approfondimento per gli operatori del settore, offrendo una

lettura completa delle sfide che accompagneranno il mercato del gioco pubblico nei prossimi mesi.

Per leggere online la **nuova edizione** cliccare sull'immagine qui sotto, la copertina del nuovo [Jamma Magazine](#) **giunto al numero 220**.



**Jamma**  
magazine

Jamma Magazine - Luglio/Agosto 2026 - Anno XIX, numero 220 - www.jamma.it - www.jamma-europe.eu

**PVR E ANTIRICICLAGGIO: LA TRAPPOLA DEI 100 EURO**

Crypto e gioco online: l'Italia studia l'apertura  
Prediction markets alla sbarra: innovazione finanziaria o gambling mascherato?  
Live betting sotto la lente: i modelli statistici che scovano le anomalie nel calcio

**LA RIVISTA DEL GAMING ITALIANO**

POSTE ITALIANE S.P.A. - SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE - AUT. N° 2278/2019 DEL 07.11.2019 STAMPE IN REGIME LIBERO

Versione online desktop e mobile

[Tutti i numeri di Jamma Magazine sono disponibili per la consultazione online](#)

**Per ricevere Jamma Magazine:**



**Inoltre:**



**SEGUICI SU TWITTER**  
@jammarsrl

**SEGUICI SU FACEBOOK**  
jamma - il quotidiano del gioco



**SEGUICI SU LINKEDIN**  
JAMMA MAGAZINE

**Fonte:** <https://www.jamma.it/?p=354440>