

11 Giugno 2026 - 11:14 di Redazione Jamma

Il mercato svizzero dei giochi di grande entità ha chiuso il 2025 con una flessione, mentre l'autorità intercantonale di vigilanza, la Gespa, segnala nuove criticità sul fronte del gioco illegale online, dei prodotti basati su Nft e della tutela dei minori nelle scommesse sportive. È quanto emerge dal rapporto annuale 2025 dell'autorità, che fotografa un settore regolato stabile ma sottoposto a pressioni crescenti, soprattutto per effetto dell'evoluzione digitale dell'offerta.

Nel 2025 lotterie e scommesse sportive inter-cantonali, automatizzate o online hanno generato in Svizzera un volume d'affari di circa 3,87 miliardi di franchi, in calo del 2,4% rispetto all'anno precedente. Il ricavo lordo di gioco si è attestato a 1,20 miliardi di franchi, con una diminuzione del 3,7%. Considerando anche i giochi di abilità, il totale indicato nel rapporto raggiunge 1,222 miliardi di franchi.

La parte più consistente dei ricavi resta legata ai prodotti lotteristici tradizionali. I lotti e i biglietti, online e terrestri, hanno generato 583,1 milioni di franchi, pari al 48% del totale, mentre i giochi numerici hanno prodotto 316,7 milioni, il 26%. Le scommesse sportive hanno raggiunto 223,2 milioni, pari al 18%, mentre le scommesse ippiche Pmu si sono fermate a 27,3 milioni. La Loterie électronique ha prodotto 52,3 milioni e i giochi di abilità 19,2 milioni.

Il dato sulle scommesse sportive è particolarmente interessante. Il ricavo lordo di gioco di sport betting e Pmu è stato pari a 250,5 milioni di franchi, in calo del 5,3% rispetto al 2024. La Gespa osserva che, dopo una fase di crescita molto forte — dai 90,3 milioni del 2019 ai 264,5 milioni del 2024 — il comparto sembra ora entrare in una fase di consolidamento.

Nel corso dell'anno l'autorità ha autorizzato 62 nuovi giochi alle due lotterie svizzere: 42 alla Loterie Romande e 20 a Swisslos. Sono state inoltre approvate 59 modifiche a giochi già autorizzati e 32 iniziative promozionali sotto forma di giochi gratuiti o crediti di gioco gratuiti. A fine anno risultavano ancora pendenti sette domande di autorizzazione per nuovi giochi.

Uno dei capitoli più rilevanti riguarda la Loterie électronique. Già nel 2021 la Gespa aveva imposto l'estensione delle misure di esclusione anche a questo canale, ritenuto ad alto potenziale di rischio. Poiché l'attuale parco macchine non consente un'applicazione efficace delle esclusioni, l'autorità ha stabilito che l'offerta nella

forma attuale potrà proseguire solo fino al 31 dicembre 2027. La nuova generazione di apparecchi, prevista progressivamente dall'estate 2027, dovrà integrare un sistema basato su app per impedire l'accesso a minori e giocatori esclusi, oltre a consentire l'impostazione di limiti personali di perdita.

Sul fronte della tutela dei minori, la Gespa ha concentrato l'attenzione sulle scommesse sportive vendute nei punti fisici. Nel secondo semestre 2025 sono stati effettuati controlli presso le rivendite di Swisslos e Loterie Romande per verificare l'applicazione delle misure di protezione. I risultati dei test acquisti sono arrivati solo a fine anno e sono stati trasmessi alle società all'inizio del 2026. La loro eventuale pubblicazione dipenderà dall'esito della procedura avviata dopo la richiesta delle due lotterie di ottenere una decisione formale impugnabile.

Il rapporto segnala anche un tema delicato: il possibile conflitto di ruolo del personale dei punti vendita. La Gespa ritiene problematico che i gestori delle rivendite e i loro collaboratori possano partecipare a lotterie e scommesse attraverso la propria infrastruttura, dal momento che svolgono anche funzioni di controllo e protezione dei giocatori. Per questo l'autorità considera opportuno introdurre un divieto di gioco tramite la propria rete di vendita. La Loterie Romande applica già questa impostazione alla Loterie électronique.

Resta centrale il contrasto al gioco illegale. Nel 2025 la Gespa ha presentato quattro denunce penali per violazioni della legge sui giochi in denaro. Tre riguardavano attività di gioco illegale, compreso il caso della piattaforma Nft FIFA Collect, mentre una era relativa alla promozione in Svizzera di giochi non autorizzati. L'autorità ha inoltre esaminato 42 decisioni penali cantonali e ha supportato 25 indagini, anche attraverso perquisizioni, analisi informatiche forensi e relazioni tecniche utilizzate come prove nei procedimenti.

Sul gioco online illegale, la lista di blocco ha continuato ad ampliarsi. Nel 2025 la Gespa ha pubblicato cinque elenchi con 181 nuovi domini da bloccare. A fine anno la black list comprendeva 671 domini di operatori non autorizzati. Nessuna opposizione è stata presentata contro le nuove decisioni generali di blocco, mentre un dominio è stato rimosso su richiesta perché non sussistevano più i presupposti.

La stessa autorità riconosce però i limiti dello strumento. Il fenomeno del cosiddetto domain hopping consente agli operatori illegali di aprire rapidamente nuovi indirizzi internet dopo ogni blocco, talvolta nel giro di poche ore. Secondo la Gespa, un aumento della frequenza dei blocchi produrrebbe soprattutto maggiori oneri

amministrativi, senza impedire in modo sostanziale l'accesso all'offerta illegale. Misure più incisive, come interventi sui prestatori di pagamento o strumenti di cooperazione internazionale più efficaci, oggi risultano difficili da applicare per limiti normativi o problemi di esecuzione.

Particolare attenzione viene dedicata anche agli Nft e ai fantasy sports. Nel 2025 la Gespa ha presentato una denuncia penale contro la piattaforma blockchain FIFA Collect, ritenendo che, in determinate condizioni, l'acquisto di Nft potesse comportare la prospettiva di vincite in denaro e quindi configurare un gioco non autorizzato. Dopo la denuncia e la minaccia di misure amministrative, gli organizzatori hanno bloccato l'accesso dalla Svizzera.

Il rapporto richiama inoltre una decisione del Tribunale federale del novembre 2025 che ha confermato la legittimità del blocco disposto dalla Gespa nei confronti di una piattaforma estera di fantasy football basata su carte digitali Nft. Per l'autorità si tratta di un passaggio importante, perché consolida un'interpretazione ampia del concetto di gioco in denaro anche rispetto ai nuovi prodotti digitali.

Sul piano dell'integrità sportiva, la Gespa conferma il proprio ruolo di piattaforma nazionale ai sensi della Convenzione di Macolin. L'autorità segnala come scandali e indagini in diversi Paesi dimostrino la persistente esposizione dello sport al rischio di manipolazioni. Nel rapporto vengono citate anche partnership considerate problematiche tra organizzazioni sportive internazionali e operatori di scommesse non autorizzati in Svizzera. La Gespa ha richiamato l'attenzione di Uefa e Fiba sul fatto che alcuni partner commerciali non possono essere promossi attivamente sul territorio svizzero.

Per quanto riguarda i giochi di abilità, a fine 2025 erano 16 gli operatori titolari di autorizzazione. La Gespa ha rilasciato quattro nuove autorizzazioni di gioco e approvato 15 modifiche minori ad apparecchi già autorizzati. Le ispezioni hanno interessato tutti gli operatori che avevano installato apparecchi nel corso dell'anno. In diversi casi sono state riscontrate irregolarità anche rilevanti. A un operatore sono state revocate in via definitiva le autorizzazioni perché aveva organizzato consapevolmente giochi in denaro senza i necessari titoli.

Il rapporto dedica infine spazio ai profili finanziari e di governance. La Gespa ha chiuso il 2025 con un risultato in pareggio. Costi e ricavi operativi sono stati pari a 3,44 milioni di franchi. Le spese per il personale, pari a 2,87 milioni, rappresentano circa l'83% dei costi. L'autorità contava a fine anno 19 collaboratori, equivalenti a

16,1 posti a tempo pieno.

Il quadro che emerge dal rapporto è quello di un mercato autorizzato complessivamente solido ma in lieve contrazione, con un sistema di vigilanza sempre più impegnato su fronti tecnologicamente complessi. La sfida principale non riguarda più soltanto lotterie e scommesse tradizionali, ma la capacità di intercettare tempestivamente nuove forme di offerta digitale, dai domini illegali agli Nft, fino ai prodotti ibridi che si collocano al confine tra intrattenimento, investimento e gioco in denaro.

Fonte: <https://www.jamma.it/?p=353598>