

25 Giugno 2026 - 08:15 di *Giacomo Scorsi*

Corte dei Conti, Rendiconto dello Stato 2025: il gioco online al 60% del mercato, il gettito cala, meno piccoli operatori e concorrenza

Si gioca di più, lo Stato incassa sempre meno e si restringe il comparto. Sono queste le principali indicazioni che emergono dalla **Relazione sul Rendiconto generale dello Stato 2025** presentata ieri dalla Corte dei Conti, che dedica un ampio approfondimento all'andamento del settore dei giochi pubblici e alle profonde trasformazioni che stanno interessando il mercato.



Nel 2025 la raccolta lorda ha raggiunto il nuovo record di 165,325 miliardi di euro, in crescita di 7,9 miliardi rispetto ai 157,403 miliardi del 2024 (+4,8%). Anche le vincite sono aumentate, passando da 135,871 a 143,456 miliardi (+5,3%), mentre la raccolta netta, cioè la spesa effettiva dei giocatori, è salita da 21,690 a 22,569 miliardi di euro. A fronte di questi numeri, tuttavia, le entrate erariali sono diminuite. Nel 2025 il gettito si è attestato a 11,473 miliardi di euro, contro gli 11,555 miliardi dell'anno precedente, registrando una flessione dello 0,7%. Una tendenza che la Corte evidenzia come ormai consolidata e che riflette il cambiamento delle preferenze dei consumatori verso prodotti caratterizzati da una maggiore restituzione in vincite e da una minore pressione fiscale, ovvero le offerte da remoto.

Corte dei Conti, Rendiconto dello Stato 2025: cala il gettito dal gioco pubblico, domina l'online e scompaiono i piccoli operatori

RACCOLTA, VINCITE, ENTRATE ERARIALI PER CATEGORIA DI GIOCHI – ANNO 2025

(in milioni)

Macro categorie di giochi	Raccolta lorda	Vincite	Entrate erariali	Raccolta netta (spesa dei giocatori)	Rendimento erariale lordo (%)	Rendimento erariale netto (%)	Quota sulla raccolta lorda (%)
Lotto	8.242	5.903	1.076	2.367	13,1	45,5	5,0
Giochi numerici a totalizzatore naz.	1.789	997	570	895	31,9	63,7	1,1
Lotterie	12.993	9.627	1.820	3.912	14,0	46,5	7,9
Giochi a base sportiva	19.195	16.489	623	2.720	3,2	22,9	11,6
Giochi a base ippica	668	551	12	118	1,8	10,2	0,4
Bingo	1.772	1.242	201	530	11,3	37,9	1,1
Apparecchi	31.483	23.637	5.015	7.846	15,9	63,9	19,0
Giochi di abilità a distanza (<i>skill games</i>)	81.208	77.775	875	3.433	1,1	25,5	49,1
<i>Betting exchange</i>	2.889	2.872	3	17	0,1	17,6	1,7
Scommesse virtuali	5.086	4.363	177	731	3,5	24,2	3,1
Totale*	165.325	143.456	10.372	22.569	6,3	46,0	100,0

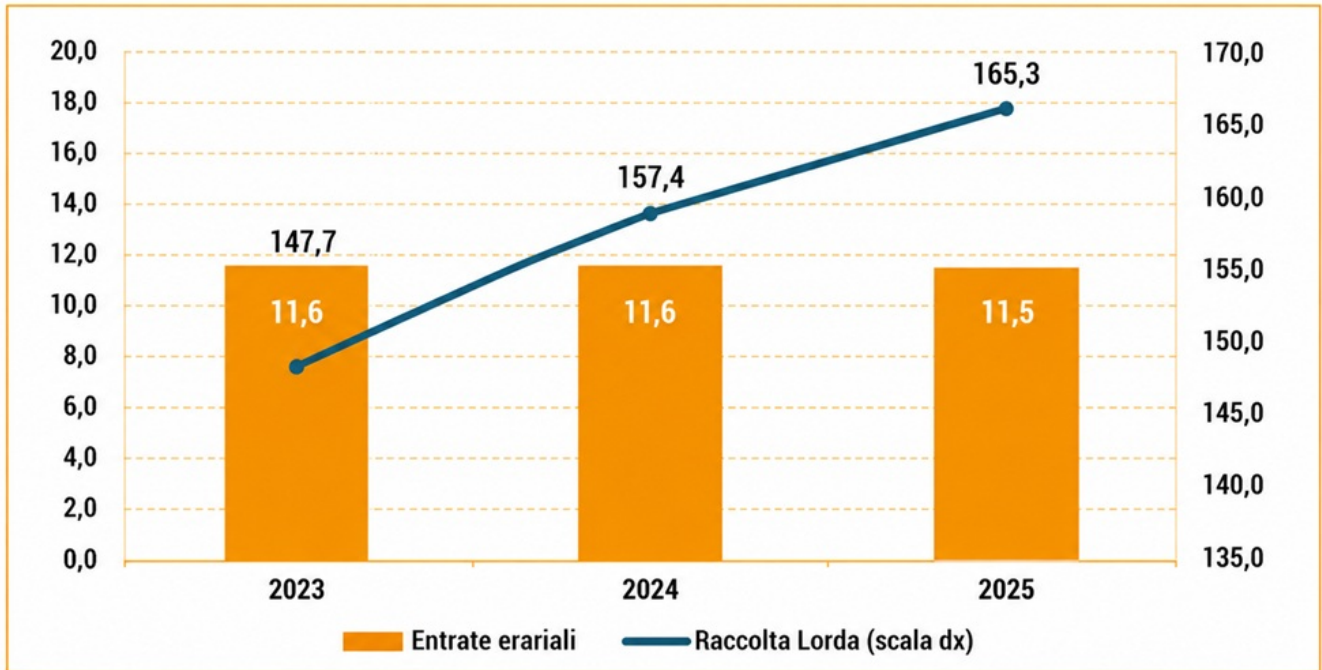
*Al totale delle entrate erariali vanno aggiunti gli importi di 1.093 milioni (6 per cento prelievi erario) e di 8 come prelievo conti dormienti per un importo complessivo di 11.473 milioni

Fonte: dati Agenzia delle dogane e dei monopoli

Sempre più vincite, sempre meno gettito

L'analisi del triennio 2023-2025 mostra chiaramente il progressivo deterioramento del rendimento fiscale del comparto. Nel 2023 il rendimento erariale lordo, cioè il rapporto tra gettito e raccolta complessiva, era pari al 7,9%. Nel 2024 era sceso al 7,3%, mentre nel 2025 si è fermato al 6,9%. Analoga la dinamica del rendimento erariale netto, passato dal 55,9% del 2023 al 50,8% del 2025. Parallelamente cresce la quota di raccolta restituita ai giocatori.

PROVENTI DA GIOCHI: L'ANDAMENTO DELLA RACCOLTA LORDA E DELLE ENTRATE ERARIALI ANNI 2023-2025 (MILIARDI)



Fonte: dati Agenzia delle dogane e dei monopoli

Le vincite rappresentavano l'86% della raccolta nel 2023; nel 2025 hanno raggiunto l'86,8%. Secondo la Corte dei Conti, il fenomeno conferma una tendenza già segnalata nelle precedenti relazioni: i giocatori si stanno orientando sempre più verso tipologie di gioco che offrono probabilità di vincita più elevate e payout più generosi, con effetti diretti sulla capacità del settore di generare gettito per l'Erario.

Oltre 143 miliardi restituiti ai giocatori

Nel 2025 il settore ha restituito in vincite 143,456 miliardi di euro. Al netto delle vincite e del prelievo fiscale, il margine lordo del comparto è stato pari a 21,869 miliardi di euro, in lieve aumento rispetto ai 21,532 miliardi del 2024.

L'Erario ha assorbito 11,473 miliardi, mentre il margine netto destinato alla filiera del gioco - concessionari, gestori, distributori, esercenti, tabaccai e ricevitori - è salito a 10,396 miliardi, circa 400 milioni in più rispetto all'anno precedente. La quota destinata agli operatori è rimasta stabile al 6,3% della raccolta complessiva,

Corte dei Conti, Rendiconto dello Stato 2025: cala il gettito dal gioco pubblico, domina l'online e scompaiono i piccoli operatori

mentre quella destinata allo Stato è diminuita dal 7,3% al 6,9%.

RACCOLTA, VINCITE ED ENTRATE ERARIALI NEL SETTORE DEI GIOCHI – ANNI 2023-2025

	2023	2024	2025	Δ (25-'24)	Δ%
Raccolta lorda (A)	147.713	157.403	165.325	7.922	4,8
Vincite (B)	127.041	135.871	143.456	7.585	5,3
Raccolta netta (C = A - B)	20.783	21.690	22.569	879	3,9
Entrate erariali (D)	11.628	11.555	11.473	-82	-0,7
Rendimento erariale netto (E = D/C)	55,9	53,3	50,8		
Rendimento erariale lordo (F = D/A)	7,9	7,3	6,9		
Vincite (G = B/A)	86,0	86,3	86,8		

Alla raccolta netta è stato aggiunto l'importo relativo alle vincite non ritirate, nel 2025 pari a 700 milioni.

Fonte: dati Agenzia delle dogane e dei monopoli

Il dominio dell'online e il boom degli skill games

Per la Corte il 2025 segna il definitivo consolidamento del gioco a distanza. La raccolta online ha superato i 100,8 miliardi di euro, con un incremento del 9,5% rispetto al 2024, arrivando a rappresentare oltre il 60% dell'intero mercato nazionale. Anche nel comparto delle scommesse sportive il predominio del digitale è ormai evidente: dei circa 19,2 miliardi di raccolta complessiva, quasi 14 miliardi arrivano dal web.

L'elemento più significativo riguarda però gli skill games, che da soli rappresentano quasi metà del mercato italiano. Nel 2025 hanno generato una raccolta di 81,208 miliardi di euro, pari al 49,1% del totale. Nonostante questi volumi enormi, il contributo fiscale degli skill games rimane limitato: le entrate erariali si fermano a 875 milioni di euro, con un rendimento lordo dell'1,1%.

Corte dei Conti, Rendiconto dello Stato 2025: cala il gettito dal gioco pubblico, domina l'online e scompaiono i piccoli operatori

RACCOLTA, VINCITE, ENTRATE ERARIALI PER CATEGORIA DI GIOCHI – ANNO 2025

(in milioni)

Macro categorie di giochi	Raccolta lorda	Vincite	Entrate erariali	Raccolta netta (spesa dei giocatori)	Rendimento erariale lordo (%)	Rendimento erariale netto (%)	Quota sulla raccolta lorda (%)
Lotto	8.242	5.903	1.076	2.367	13,1	45,5	5,0
Giochi numerici a totalizzatore naz.	1.789	997	570	895	31,9	63,7	1,1
Lotterie	12.993	9.627	1.820	3.912	14,0	46,5	7,9
Giochi a base sportiva	19.195	16.489	623	2.720	3,2	22,9	11,6
Giochi a base ippica	668	551	12	118	1,8	10,2	0,4
Bingo	1.772	1.242	201	530	11,3	37,9	1,1
Apparecchi	31.483	23.637	5.015	7.846	15,9	63,9	19,0
Giochi di abilità a distanza (<i>skill games</i>)	81.208	77.775	875	3.433	1,1	25,5	49,1
<i>Betting exchange</i>	2.889	2.872	3	17	0,1	17,6	1,7
Scommesse virtuali	5.086	4.363	177	731	3,5	24,2	3,1
Totale*	165.325	143.456	10.372	22.569	6,3	46,0	100,0

*Al totale delle entrate erariali vanno aggiunti gli importi di 1.093 milioni (6 per cento prelievi erario) e di 8 come prelievo conti dormienti per un importo complessivo di 11.473 milioni

Fonte: dati Agenzia delle dogane e dei monopoli

Apparecchi ancora centrali per le casse dello Stato

La situazione è diametralmente opposta nel comparto degli apparecchi da intrattenimento. AWP e VLT hanno raccolto 31,483 miliardi di euro, meno di un quinto della raccolta complessiva, ma hanno garantito all'Erario 5,015 miliardi di euro, quasi la metà dell'intero gettito del settore. Il rendimento erariale lordo degli apparecchi raggiunge il 15,9%, mentre quello netto arriva al 63,9%. Per la Corte il confronto tra skill games e apparecchi evidenzia una delle principali criticità del sistema: il segmento che cresce di più è anche quello che contribuisce meno alle entrate fiscali, mentre il comparto che sostiene maggiormente il gettito continua a perdere peso relativo all'interno del mercato.

Il tramonto del gioco a totalizzatore

Tra le tendenze evidenziate dalla magistratura contabile figura anche il progressivo declino dei giochi a totalizzatore. Secondo la Corte, i consumatori si orientano sempre più verso giochi a quota fissa, nei quali la vincita è nota fin dall'inizio e rappresenta un multiplo certo della puntata. Al contrario, nei giochi a totalizzatore il premio dipende dall'ammontare complessivo delle giocate e l'elevata trattenuta sulla raccolta tende a scoraggiare la partecipazione. Si tratta di un cambiamento

strutturale che, secondo la Relazione, rischia di rendere il gioco a totalizzatore un prodotto sempre più marginale e potenzialmente destinato all'obsolescenza commerciale.

Mercato sempre più concentrato

La Corte individua un'altra tendenza destinata a influenzare il futuro del settore: **la progressiva concentrazione del mercato**. Il comparto sta attraversando un riassetto strutturale nel quale pochi grandi gruppi stanno acquisendo operatori di minori dimensioni. Il risultato è una riduzione della concorrenza diffusa e una crescente concentrazione delle concessioni nelle mani di un numero limitato di soggetti. Parallelamente, la continua crescita della raccolta online pone interrogativi sulla sostenibilità economica della rete fisica, che vede ridursi progressivamente la propria quota di mercato. *"In particolare, si rileva la continua scomparsa dei piccoli operatori; la tendenza alla polarizzazione indica una riduzione della concorrenza "diffusa", portando a un mercato dominato da pochi grandi gruppi. Inoltre, sebbene le chiusure pandemiche siano state assorbite, il progressivo spostamento verso la raccolta online pone una sfida di sostenibilità a lungo termine per gli esercizi fisici - i punti di scommesse tradizionali - che vedono erodere sempre più la propria quota di mercato"*, si legge nella relazione dei magistrati contabili.

Gli effetti del riordino del settore

Il 2025 è stato il primo anno pienamente interessato dagli effetti della riforma sul gioco online introdotta dal decreto legislativo n. 41 del 2024, attuativo della delega fiscale. Secondo la Corte, il riordino si inserisce in un quadro già consolidato di entrate derivanti da PREU, imposta unica e canoni concessori e si affianca agli interventi di prevenzione del gioco patologico e di rafforzamento dei controlli. Anche la legge di Bilancio 2025 è intervenuta sul comparto modificando il prelievo erariale unico sugli apparecchi, l'imposta unica sulle scommesse e sui giochi a distanza e il sistema dei canoni e degli oneri concessori. L'obiettivo dichiarato è definire un assetto più strutturato in materia di concessioni, requisiti degli operatori, obblighi di controllo, tutela del giocatore e contrasto al gioco illegale.

Proroga delle concessioni: flop del Bingo, tengono online e apparecchi

Particolare attenzione viene dedicata agli effetti della proroga delle concessioni di gioco pubblico fino al 31 dicembre 2026. La Corte evidenzia risultati molto differenziati tra i vari comparti. Il caso più problematico riguarda il Bingo. Il gettito

derivante dal canone di proroga si è fermato a 7,35 milioni di euro contro una previsione di 19,76 milioni. Lo scostamento negativo ammonta quindi a circa 12,4 milioni di euro, pari al 63% in meno rispetto alle attese. Secondo la magistratura contabile, il risultato è riconducibile in larga misura al complesso contenzioso giurisdizionale che ha interessato il settore. Migliore l'andamento del gioco a distanza e delle scommesse, che hanno generato entrate per circa 77,9 milioni di euro, superando le previsioni di 74,5 milioni. Anche gli apparecchi da intrattenimento hanno rispettato le attese, con circa 138,5 milioni di euro di entrate.

Controlli rafforzati contro il gioco illegale

La Relazione sottolinea anche il rafforzamento delle attività di controllo da parte dell'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli. Nel 2025 sono stati oscurati oltre mille siti internet illegali, rispetto ai circa 700 dell'anno precedente. L'Agenzia riferisce inoltre di aver controllato un esercizio commerciale su cinque tra quelli censiti e di aver intensificato il contrasto al gioco minorile. ADM ha inoltre rafforzato il monitoraggio delle sale scommesse, dei punti vendita ricariche e dei conti di gioco online, utilizzando strumenti di analisi finalizzati all'individuazione di anomalie nei flussi finanziari e di possibili fenomeni di riciclaggio. Secondo la Corte, la combinazione tra l'analisi dei big data dell'Agenzia e l'attività operativa delle forze di polizia rappresenta oggi uno degli strumenti più efficaci per la tutela della legalità nel settore.

Guardia di Finanza: oltre mille violazioni accertate

Sul fronte repressivo, nel 2025 la Guardia di Finanza ha contestato 1.049 violazioni amministrative e penali nel settore dei giochi e delle scommesse. Sono state denunciate 379 persone e individuati 70 punti clandestini di raccolta delle scommesse.

Le attività ispettive hanno inoltre consentito di accertare basi imponibili sottratte a tassazione per circa **95,8 milioni di euro**, di cui 68 milioni relativi all'imposta unica e 27,8 milioni al prelievo erariale unico. Per la Corte non emergono particolari criticità sul fronte del contenzioso, dove l'indice di positività raggiunge il 90%, soprattutto nelle controversie riguardanti bookmaker esteri privi di concessione statale che operano attraverso reti di Centri di Trasmissione Dati.

**DISTRIBUZIONE DEI PROVENTI DA GIOCHI – RACCOLTA LORDA E MARGINI
ANNI 2024-2025**

(in milioni)

	2024		2025	
	Val. ass.	Val. %	Val. ass.	Val. %
Raccolta lorda	157.403	100,0	165.325	100,0
Vincite	135.871	86,3	143.456	86,8
Margine lordo	21.532	13,7	21.869	13,2
Erario	11.555	7,3	11.473	6,9
Margine netto	9.977	6,3	10.396	6,3

Fonte: dati Agenzia delle dogane e dei monopoli

La sfida della sostenibilità

La Relazione conclude evidenziando come il futuro del settore non dipenda soltanto dalla crescita della raccolta. Per la Corte dei Conti la sostenibilità del gettito sarà sempre più legata alla qualità della regolazione, all'efficacia dei controlli, alla capacità di contrastare il gioco illegale e alla gestione degli effetti sociali collegati al fenomeno del gioco. In un mercato che continua a espandersi e a digitalizzarsi, la vera sfida sarà mantenere l'equilibrio tra tutela dei giocatori, legalità, competitività del settore e salvaguardia delle entrate pubbliche.

Fonte: <https://www.jamma.it/?p=354390>