

DIPARTIMENTO DI ECONOMIA E MANAGEMENT

**Corso di laurea in
“Economia e Management”**

**A cosa è dovuto lo sviluppo delle VLT?
Come funzionano e cosa causano?**

Cattedra
(Microeconomia)

RELATORE

Prof. Marco Spallone

CANDIDATO

Emanuela Biagioli 163631

ANNO ACCADEMICO 2014/2015

Sommario

Introduzione.....	III
Executive Summary	V
Quadro di Riferimento	V
Screening del Settore.....	V
Effetti del settore.....	IX
Cap.1 – Screening del settore	1
1.1 – <i>Il Gambling</i>	2
1.2 – <i>Il gioco Nazionale Italiano</i>	3
1.3 – <i>I giochi gestiti da AAMS</i>	3
• <i>Gioco del Lotto</i>	3
• <i>Giochi numerici a totalizzatore</i>	4
• <i>Giochi a base ippica</i>	6
• <i>Giochi a base sportiva</i>	7
• <i>Lotterie</i>	8
• <i>Bingo</i>	9
• <i>Skill Games</i>	10
• <i>Poker live</i>	10
1.4 – <i>Lo sviluppo dell’offerta e la struttura del comparto giochi</i>	11
1.5 – <i>La crescita del settore</i>	13
1.6 – <i>Gli introiti dello Stato</i>	18
1.7 – <i>Le manovre per l’evoluzione</i>	19
Cap.2 Analisi apparecchi da intrattenimento	21
2.1 – <i>Amusement with Prices AWP</i>	22
2.2 – <i>New Slot</i>	24
2.3 – <i>Videolotteries VLT</i>	28
2.3.1 – <i>Funzionamento e caratteristiche</i>	29
2.3.2 – <i>Creazione ambienti dedicati</i>	31
2.3.3 – <i>Sviluppo Normativa</i>	32
2.3.4 – <i>La Struttura del Mercato delle Videolottery</i>	34
2.3.5 – <i>Prelievo erariale da unico a diversificato per le vincite</i>	38
2.3.6 – <i>Le preferenze del consumatore</i>	39
2.3.7 – <i>Le probabilità di vincita</i>	40
2.3.8 – <i>I risultati del settore nel 2014</i>	40
Cap.3 Effetti del Settore	42
3.1 – <i>Ludopatia</i>	43
3.1.1 – <i>Interventi dello stato</i>	45
3.2 – <i>Malfunzionamento macchinari</i>	46
3.2.1 – <i>Caso Barcrest Vs SNAI</i>	46
3.3 – <i>Ingresso della malavita</i>	47
3.3.1 – <i>Riciclaggio e Strozziaggio</i>	47
3.4 – <i>Indebitamento Sociale</i>	48
Conclusioni.....	50
BIBLIOGRAFIA.....	53
SITOGRAFIA.....	53

Introduzione

Questa tesi ha lo scopo di studiare in maniera approfondita la seconda industria italiana, il gioco, più specificatamente le NewSlot e le Videolottery. Un mercato in continua crescita nonostante la crisi, che garantisce allo Stato italiano quasi un miliardo al mese da poter reinvestire nella sanità, nelle missioni militari, nei beni culturali, nella cassa integrazione ecc.

Il gioco d'azzardo non ha una data di nascita precisa, molto probabilmente è nato con l'avvento dell'umanità, i primitivi già lo utilizzavano per scoprire il volere divino. In tutto il mondo sono stati rinvenuti dei reperti relativi al gioco a partire dal 5000 a.c. , il dado è uno di questi. Sono stati proprio i Romani a far nascere l'ideologia della Fortuna, per loro era la dea a cui sacrificarsi per vincere le scommesse. Con l'avanzare del tempo e della tecnologia l'ideologia del gioco si è modificata ed è diventata più laica, sono nati nuovi giochi e nuove legislazioni; il primo casinò è nato a Venezia nel 1638, era un luogo privato, raggiungibile da poche persone. Solo dal 1800 questi nuovi ambienti sono diventati aperti al pubblico, tranne negli Stati Uniti dove vennero vietati con la prima legislazione unitaria fino agli anni venti, quando la città del divertimento, Las Vegas, riuscì ad ottenere la concessione alla gestione del gioco e iniziarono a nascere i primi casinò come quelli che vediamo oggi. In Europa uno dei più importanti è quello di Montecarlo, seguito da Sanremo e Venezia; ad oggi nel sud Italia non ci sono casinò.

La legislazione relativa al mercato dei giochi è nata molto tempo dopo.

La prima Slot Machine è stata inventata nel 1895 da un meccanico bavarese Charles Fey con il nome di "Liberty Bell", dopo solo un anno dal suo prototipo aprì una fabbrica con Theodore Holtz grazie alla popolarità dell'idea. Inizialmente i macchinari venivano chiamati "banditi con un braccio solo" per la loro forma: tre rulli di legno, una sola linea vincente e una leva a forma di braccio per azionare il gioco. Una semplicità di design che gli permette ancora oggi di essere accattivanti per il pubblico. Dagli anni 80 le macchinette sono diventate totalmente elettriche e sono state installate in tutti i casinò del mondo come puro mezzo di intrattenimento, ad oggi garantiscono il 50% delle entrate a questi ultimi; dagli anni 90 in poi le Slot hanno iniziato a diffondersi in tutto il mondo e sono molteplici gli ambienti in cui possono essere trovate.

In questo lavoro cercherò di analizzare la legislazione italiana riguardante sia il gioco d'azzardo in generale che le NewSlot e le VLT, cercando di capire come vengono ripartite le percentuali del giocato all'interno del settore. Come detto prima, l'industria del gioco è la seconda in Italia, rappresenta più del 4% del PIL, essa garantisce allo Stato e alle casse erariali cifre esorbitanti che gli permettono di coprire le carenze di molti altri settori. Il mio obiettivo è quello di studiare sia gli aspetti positivi che negativi di questo ambiente, analizzando gli effetti sulla società e le normative redatte per questo mercato.

Nel Capitolo 1 cercherò di fare uno screening del settore gioco relativo all'offerta in Italia, introducendo l'AAMS (Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato)

che si occupa di controllare e regolamentare il mercato del gioco italiano, ed elencando tutti i giochi legali tra cui Lotto, ippica, sport, lotterie, bingo, poker e così via. Cercherò anche di sintetizzare lo sviluppo del settore dal 2004 ad oggi, riportando tutte le percentuali e le ripartizioni del giocato ed evidenziando le entrate erariali anno per anno, senza tralasciare tutte le normative che trattano il gioco d'azzardo.

Nel secondo capitolo mi focalizzerò sugli apparecchi da intrattenimento, NewSlot e Videolottery, che sono al centro di questa tesi. Ci sarà una panoramica iniziale delle NewSlot, macchine molto simili alle Videolottery, che permettono di giocare tramite monete da 50 cent, 1 euro e 2 euro, e che possono far vincere allo scommettitore fino a 100 euro, con una sola monetina. Successivamente mi focalizzerò sulle videolottery, sul loro funzionamento, sul loro design e sulle vincite, che possono cambiare la vita dello scommettitore con cifre a cinque zeri. Naturalmente entrambi gli apparecchi hanno bisogno di ambienti dedicati e controllati e di una normativa ad hoc per il settore. Vedremo quali sono le principali compagnie che producono i macchinari e quali sono i processi necessari per installarli; scopriremo quali entrate garantiscono allo Stato più nello specifico, e che percentuali di ripartizione del venduto hanno (payout).

Nell'ultimo capitolo analizzerò gli effetti che il settore ha sulla società, partendo dalla ludopatia, una malattia che si sta diffondendo sempre più che porta all'indebitamento sociale, passando agli interventi statali che cercano di contenere questa patologia ma che tendono a causare numerosi problemi ai concessionari e ai gestori, finendo con il malfunzionamento degli apparecchi e con la presenza della malavita nel settore.

Mi aspetto di trovare sì un mercato fruttifero, in grado di risanare molti debiti pubblici, ma anche numerose problematiche che ne possono derivare: ludopatia, indebitamento, tassazione troppo alta, malavita; bisogna sempre ricordare che le conseguenze dirette le subiscono i gestori e i consumatori.

Una volta finito lo studio avremo analizzato minuziosamente tutto il settore di giochi e delle videolottery, sfruttando le informazioni acquisite tramite la lettura e la stesura di questo elaborato cercheremo di capire quali sono le mancanze, se ce ne sono, all'interno del settore e se ha un futuro nonostante i vari ostacoli che cercano di bloccare lo sviluppo.

Executive Summary

Quadro di Riferimento

Questa tesi mira a studiare il mercato delle VLT in Italia, approfondendo il gioco d'azzardo e le altre tipologie di scommesse. Il *gambling* prevede una scommessa in denaro su un preciso evento, di cui non si può prevedere l'esito con sicurezza. Ci sono dei giochi, come il poker, dove l'abilità e l'esperienza possono diminuire l'aleatorietà del risultato; mentre altri, come le VLT o le Slot Machines si basano su statistiche nazionali o di sala e quindi dipendono meramente dalla sorte.

Dobbiamo sempre tenere conto dell'illegalità che si cela a volte dietro il gioco che prevede un volume d'affari molto alto: dagli indebitamenti finanziari che possono portare lo sventurato giocatore a rivolgersi alla malavita o a organizzare furti, alla dipendenza patologica -anche detta ludopatia- che può concludersi con il suicidio. Sono questi i motivi per cui le regolamentazioni sono diverse nel mondo e ogni stato attua le proprie al fine di garantire un benessere sociale comune tenendo sotto controllo, con apposite istituzioni, il gioco.

Le tesi sarà formata da tre capitoli:

- Lo “*Screening* del settore”, verterà in maniera generica sul mercato del gioco d'azzardo e sugli apparecchi VLT e Slot Machines;
- Il secondo, come dice il titolo stesso, sarà “un'Analisi degli apparecchi da intrattenimento” partendo dalle New Slot fino ad approfondire l'intero settore delle VLT;
- Per ultimo andremo a vedere gli “effetti del Settore” sul mercato Nazionale e sullo scommettitore.

Screening del Settore

I giochi che sono permessi in Italia da AAMS, che è l'ente regolatore, sono:

- Giochi numerici a totalizzatore (Superenalotto e Win for Life)
- Giochi a base ippica
- Giochi a base sportiva (Calcio, Basket, Formula 1, Tennis ecc.)
- Apparecchi da intrattenimento: VLT e Slot Machines
- Skill Games
- Scommesse Virtuali
- Lotto
- Bingo
- Lotterie

Quasi tutte le tipologie di mercati –tranne Lotterie e Lotto che hanno un regime monopolistico- necessitano di una concessione per poter erogare il gioco che viene regolamentata da AAMS.

L'Amministrazione Autonomia dei Monopoli di Stato (AAMS) si occupa della gestione e della supervisione del gioco pubblico, delle dogane e della produzione e commercializzazione dei tabacchi. Inizialmente era incorporato nel Ministero dell'Economia e delle Finanze, ma nel tempo è stato spostato nella Agenzia delle dogane e dei monopoli, che cerca, coadiuvato da altri organi, come l'Agenzia dei Giochi e la Guardia di Finanza, di assicurare gli introiti Statali con il prelievo fiscale e di conservare un mercato trasparente e sicuro estraneo all'illegalità.

Il comparto del gioco influisce sul PIL italiano per il 4%, con un volume d'affari di 85 miliardi di cui 8,1 miliardi rappresentano le entrate statali. Rimane un introito fondamentale, nonostante la raccolta del 2013 sia stata di 84,7 miliardi, il 4,34% in meno del 2012 (88,5 miliardi), soprattutto perché, malgrado la raccolta inferiore, il gettito erariale è risultato del 1,64% superiore rispetto all'anno precedente. La raccolta di gioco dal 2003 al 2012 è sempre stata in crescita, ma nel tempo si sono modificate le percentuali delle varie tipologie di giochi che incidono sul totale, facendo diventare gli apparecchi da intrattenimento, VLT e New Slot la principale fonte di energia del settore, con un'incidenza pari a più del 55% del mercato. Proprio questa diffusione ha reso molto importante l'analisi di questi apparecchi per lo studio dell'intero comparto.

Bisogna anche tenere conto delle altre tipologie di scommesse che nel tempo si sono sviluppate, ci sono grandi aspettative per i "virtual games" o virtual races o scommesse virtuali, un tipo di piattaforma di gioco virtuale che consente la generazione e la visualizzazione di eventi virtuali e dei relativi esiti.

Il funzionamento è molto simile alle VLT, vengono simulati degli eventi al computer, con una grafica di altissimo livello digitale, la puntata minima di un solo euro, avvenimenti ogni 5 minuti e un payout del 90%, sono questi i fattori che attirano gli utenti; il sistema è collegato ad un server centrale nazionale da cui scarica le quote fisse per tutti gli utenti.

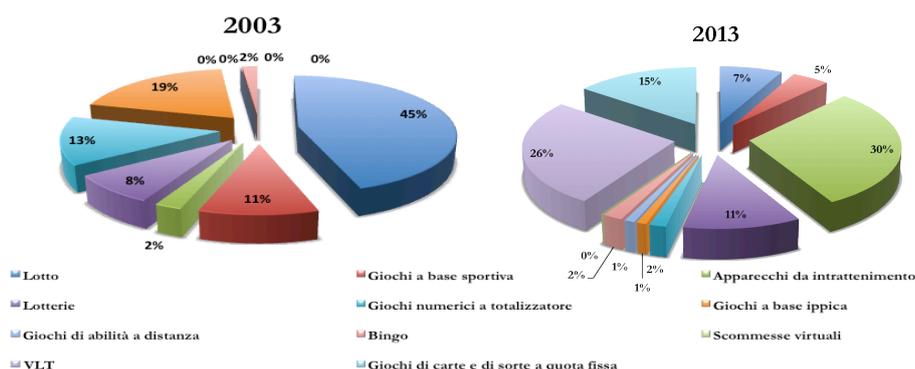


Figura 1. Incidenza settore/comparto 2003-2013 [fonte: elaborazione dati AAMS].

Analisi degli apparecchi da intrattenimento

Il Testo unico delle leggi di pubblica sicurezza, detto T.U.L.P.S., è stato approvato con regio decreto 18 giugno 1931 n. 773 e successive modificazioni; esso disciplina molte materie: licenze di porto d'armi, obblighi scolastici, attività di affittacamere, normative riguardanti gli apparecchi da intrattenimento e ad una serie di altre facoltà che venivano rimesse alla discrezione di questure e prefetture.

Vi è una suddivisione all'interno del testo tra apparecchi, anche se gli introiti principali provengono dalle AWP:

- AWP –Amusement with Prices- con vincita in denaro (New Slot e VLT)
- SWP –Skill with Prices senza vincita in denaro

Per far capire meglio come funzionano gli apparecchi saranno spiegate le funzioni e le caratteristiche principali dei macchinari, la formazione e le regole a cui gli ambienti dedicati devono sottostare, le normative, il prelievo erariale (la tassa da versare al Ministero delle Entrate e delle Finanze) e la struttura del mercato, le preferenze del consumatore, le probabilità di vincita e i risultati della raccolta del settore.

Le New Slot, o Slot Machines –in italiano chiamate generalmente macchine mangiasoldi- sono degli apparecchi da intrattenimento, che per funzionare necessitano di gettoni o monete, formati da uno schermo e da una pulsantiera con cui gestire le puntate, che vanno da € 0,25 a € 2,00, e i vari giochi e da uno scompartimento che contiene le monete. Esse vengono descritte al comma 6° dell'art. 110 del T.U.L.P.S., e per essere a norma devono essere connesse a dei modem che inviano costantemente agli organi incaricati i dati e le statistiche di gioco. Hanno fatto il loro ingresso in Italia nel 2004, nonostante siano state introdotte tramite la *Legge 27 Dicembre 2002 – n. 289*, con uno sviluppo così rapido che oggi se ne contano 410.688 sul territorio nazionale in 96.245 ambienti autorizzati.

Con uno sviluppo immediato, si è passati in pochi anni dai 15 miliardi di euro raccolti nel 2006 ai 25,5 miliardi nel 2013, con un'entrata per lo stato pari a 3,23 miliardi e un'aliquota del 14,4% (13,6% aliquota PREU + 0,80% quota AAMS); PREU che è salito dal 12,7% al 13,6%.

Il payout di questa macchine, cioè il ritorno delle vincite rispetto a quanto pagato e del 75% causando una spesa dei giocatori, cioè la differenza tra la raccolta e le vincite, pari a 6,2 miliardi di euro.

Le VideoLotteries o VLT (Video Lottery Terminal) sono apparecchi da intrattenimento molto simili alle Slot Machines, con puntate da € 0,50 a € 10,00, collegate sia tra di loro che con un server centrale di sala da dove scaricano i giochi e da cui si connettono costantemente a server nazionale centralizzato. Questi apparecchi vengono descritti nel comma 6b dell'art. 110 del T.U.L.P.S., sono stati introdotti tramite la *Legge 2008 , n. 184* e, grazie al "*Decreto Pro Abruzzo*" del 28 Aprile 2009 n.39 è stata effettuata una prima sperimentazione che ha portato alla loro attivazione nell'ottobre 2010. In soli tre anni sono arrivati nel 2013 a generare una

raccolta di 22 milioni di euro, un'entrata erariale pari a 1,1 milione e una spesa di 2,8 milioni.

La vasta offerta di giochi, la possibilità di vincita superiore rispetto alle Slot, il payout minimo del 85% fanno pensare che negli anni il successo di questi macchinari non può che aumentare fino a superare il mercato delle Slot Machines. L'AAMS ha modificato nel tempo il prelievo erariale da un 2% per il 2010, al 4% per il 2013, fino all'immissione nel 2014 di una tassa pari al 6% sulle vincite superiori a € 500,00.

Vengono riassunte nella scheda le principali caratteristiche dei macchinari e del mercato in cui operano:

	New Slot		VLT	
Normazione	comma 6/A		comma 6/B	
Giocata minima	0,25 €		0,50 €	
Giocata massima	2 €		10 €	
Vincita Massima	100 €		5.000 €	
Durata min. partita	4 secondi			
Ciclo massimo	140.000 partite		5.000.000 partite	
Payout minimo	75%		85%	
Jackpot di sala	NO		SI (max € 100.000)	
Jackpot di rete	NO		SI (max € 500.000)	
Tipologia di gioco erogabile	Un solo gioco con divieto del poker		Nessuna limitazione almeno 5 giochi	
Canone AAMS	0,80%		0,80%	
N° apparecchi 2013	410.688		50.662	
N° esercizi aut.	96.245		4.588	
Raccolta 2013	25.422		22.085	
PREU medio 2013	13,60%		4%	
Gettito erariale 2013	3,23 mld€		1,1 mld€	




Figura 2. Scheda di confronto New Slot - VLT fonte: elaborazione personale

Effetti del settore

In questo terzo capitolo verranno analizzati i vari effetti che queste nuove tipologie di gioco hanno sulla società.

Verrà analizzato il contenzioso tra SNAI, uno dei principali gestori italiani di scommesse, e Barclays inglese, colpite dall'incorretto funzionamento di 180 VLT sul territorio nazionale. Si parla di più di tremila vincite erogate con una media di mezzo milione di euro l'una, quando, secondo gli esperti, i jackpot dovrebbero verificarsi ad almeno trenta giorni di distanza l'uno dall'altro.

A maggio 2013 il gioco d'azzardo è stato inserito nelle “dipendenze comportamentali” del manuale dei disturbi mentali. L'azzardopatia o ludopatia o gioco d'azzardo patologico è stato catalogato come un disturbo del comportamento quasi al livello della tossicodipendenza, con tendenza a crescere nel tempo facendo aumentare la frequenza, le tempistiche delle giocate, la somma investita nel vano tentativo di recuperare le perdite e facendo trascurare gli impegni che la vita richiede.

Verranno analizzati gli interventi dello stato atti a reprimere e sopprimere questo stato mentale e le posizioni che i cittadini hanno preso per ovviare a tale problema.

Non meno importante è l'indebitamento sociale che ha portato disagi anche nella vita e nei rapporti con gli altri: utilizzare lo stipendio necessario al sostentamento della famiglia, uscire per delle commissioni e ritornare a mani vuote, organizzare rapine e furti, sono solo alcune delle conseguenze che possono esserci. A causa di questo indebitamento sia sociale che monetario si arriva alla disperazione e alla necessità di rivolgersi ad organizzazioni malavitose che attraverso lo strozzinaggio portano i consumatori sul lastrico o addirittura al suicidio.

Cap.1 – Screening del settore

1.1 – *Il Gambling*

Il gambling, o gioco d'azzardo, prevede una scommessa in denaro su un preciso evento, di cui non si può prevedere l'esito con sicurezza. Ci sono dei giochi, come il poker, dove l'abilità e l'esperienza possono diminuire l'aleatorietà del risultato; mentre altri, come le VLT, le Slot Machines o i Virtual Games, si basano su statistiche nazionali o di sala e quindi dipendono meramente dalla sorte.

Nei casi come il poker o le scommesse ippiche è il grado di abilità statistica del giocatore che ne influenza le scelte, quindi la componente principale, che determina la probabilità attesa, è il criterio decisionale del consumatore; più questa componente è elevata maggiori saranno le possibilità per il giocatore di vincere il premio.

Per quanto riguarda le VLT, i Virtual Games e le Slot Machines il discorso cambia, poiché il consumatore non può far altro che puntare sulla sorte, componente principale di questi giochi. Proprio questa caratteristica che rende il rischio più alto, richiede un premio maggiore.

Possiamo affermare che il giocatore d'azzardo dovrebbe scommettere in maggior misura sui giochi del primo tipo in maniera proporzionale alle proprie abilità e capacità, ma come abbiamo visto precedentemente, sono i giochi del secondo tipo che si stanno sviluppando rapidamente.

Mentre prima si preferivano delle tipologie di gioco che richiedevano luoghi ed orari precisi ora c'è bisogno di una maggiore disponibilità di gioco ad ogni ora ed in ogni luogo, sia in casa che fuori. I giochi sono diventati veloci e complessi, ed hanno sostituito i vecchi giochi tradizionali e lenti (es. giochi di carte). Non c'è più quella differenza tra i giochi che dipendevano dalle tradizioni locali e che venivano passati da padre a figlio (le diverse regole per lo stesso gioco di carte da paese a paese), ma le regole diventano universali e semplici, globalizzate. Ma uno dei problemi principali di questi nuovi giochi è l'alienazione: l'individuo tende a isolarsi ed estraniarsi sempre più, rinunciando alle relazioni sociali.

Il *gambling* si è sviluppato nelle diverse epoche, da attività propria dell'élites francese, che scommetteva cifre ragguardevoli, è diventata un'attività di divertimento comune.

Il gioco d'azzardo non ha mai ceduto però la propria pericolosità, sul filo della legalità per gli effetti sociali a cui è collegato: da una parte c'è chi sostiene che le somme di denaro perse siano troppo elevate e rischiose, dall'altra c'è chi vuole garantire la libertà dell'uomo per ogni scelta della propria vita. Se nel tempo vengono ripetute scommesse dispendiose che risultano essere perdenti si possono sviluppare delle gravi patologie nel giocatore: la dipendenza del gioco, cercando il colpo vincente, è una di queste ed ha gravi conseguenze sulla vita dello scommettitore.

Inoltre il giocatore, a causa dei forti indebitamenti, può essere spinto al contatto con la malavita o a furti e rapine e, a volte, al suicidio.

Non bisogna tralasciare anche le altre tipologie di illegalità, dettate da un settore esposto al mercato grigio e nero, che vede la malavita gestire direttamente alcune sale e addirittura tentare di impedire le vincite, modificando i sistemi e trattenendo la raccolta.

Sono queste le motivazioni per cui in alcune Nazioni il gioco d'azzardo è vietato o strettamente controllato; ognuna di queste ha una propria legislazione basata sulla società, sulla cultura e sull'esperienza passata. La maggior parte dei paesi elargisce a pagamento delle licenze statali a dei concessionari, che devono assicurare un gioco sano e a norma, sotto il controllo di organi d'ispezione.

1.2 – Il gioco Nazionale Italiano

In Italia il settore dei giochi va dalle scommesse e lotterie classiche, agli apparecchi da intrattenimento più moderni. L'Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato, "AAMS", regola, controlla e garantisce il mercato italiano insieme al sistema legislativo. AAMS stessa scrive su internet – “<<Nello svolgimento del ruolo pubblico assegnato, l'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato ha l'obiettivo primario di assicurare un ambiente di gioco legale e responsabile in un contesto tecnologicamente monitorato e in grado di certificare l'operato dei concessionari. In particolare AAMS è garante dei principi alla base dello Stato democratico attraverso la tutela dei consumatori, in particolare dei minori, delle fasce deboli e sensibili a fenomeni patologici e/o ludopatici >>”¹.

1.3 – I giochi gestiti da AAMS

Lo Stato Italiano assegnò nel 1988 all'AAMS la gestione del comparto delle lotterie nazionali, nel 1994 quella del lotto e delle lotterie istantanee fino ad arrivare alla situazione attuale che vede un ampio portafoglio, sotto ad ogni categoria verranno inseriti i volumi di gioco che si trovano all'interno del Libro Blu pubblicato da AAMS.

Il comparto dei giochi viene classificato da AAMS in questo modo:

- *Gioco del Lotto*

Il *Lotto* è uno dei giochi più antichi in Italia, poiché già nel 1731 veniva praticato grazie all'autorizzazione dello Stato Pontificio. Dal 1863, dopo l'unità d'Italia, iniziò ad essere disciplinato a fini fiscali, con otto ruote estrazionali divenne completo nel 1939 quando vennero aggiunte le ultime due sedi.

Per giocare bisogna indovinare l'uscita da 1 a 90 di un solo numero (estratto), l'esatta posizione di estrazione di un solo numero (estratto determinato), oppure l'uscita in ordine di due, tre, quattro o cinque numeri (in ordine:

¹ Citazione presa dal sito AAMS:

<http://www.agenziaorganemonopoli.gov.it/wps/wcm/connect/Internet/ed/>

ambo, terno, quaterna e cinquina). Le giocate vanno da 1 € a 200 € e si può vincere un massimo di 6 milioni di euro, su ogni vincita si paga un 6% di tasse e nel caso di più vincitori il premio viene diviso in parti uguali. Nel 2009 è nata una variante più complessa del lotto, il *10eLotto*, dove l'utente deve pronosticare 20 numeri e può scegliere tra estrazioni differenti: estrazioni a intervalli di 5 minuti, estrazioni del lotto e estrazioni immediate. Dal 2010 si può incrementare questi due giochi aggiungendo anche il *Lotto3* nella schedina: il sistema pronostica altri 3 numeri sulla ruota Nazionale. Si può scommettere nelle tabaccherie, nelle ricevitorie, nelle rivendite speciali, nelle sale bingo e nei centri commerciali.

Negli anni la raccolta del gioco del lotto è stata in media tra i 5 e i 6 miliardi di euro e versa all'erario in media un miliardo di euro l'anno.



Volumi di gioco (dati in milioni di Euro)

Lotto

REGIONE	ANNO 2012			ANNO 2013		
	Raccolta	Vincite	Spesa Giocatore	Raccolta	Vincite	Spesa Giocatore
ABRUZZO	178	120	58	179	120	59
BASILICATA	60	42	19	62	43	19
CALABRIA	220	150	70	222	151	71
CAMPANIA	863	565	299	872	565	308
EMILIA ROMAGNA	364	240	124	374	239	135
FRIULI VENEZIA GIULIA	90	56	34	91	56	35
LAZIO	619	407	212	628	414	214
LIGURIA	160	103	58	163	104	59
LOMBARDIA	974	639	335	988	635	353
MARCHE	159	108	51	161	109	53
MOLISE	34	23	11	36	25	12
PIEMONTE	385	252	133	393	250	143
PUGLIA	495	332	163	514	345	169
SARDEGNA	146	94	52	144	92	53
SICILIA	713	489	223	716	475	241
TOSCANA	272	178	93	277	181	96
TRENTINO ALTO ADIGE	55	35	20	55	35	21
UMBRIA	75	50	25	76	51	25
VALLE D'AOSTA	11	7	4	11	7	4
VENETO	348	222	126	352	222	129
Totale	6.221	4.110	2.111	6.316	4.116	2.200

Figura 3. Volumi di gioco Lotto [fonte: AAMS – Libro Blu].

- ***Giocchi numerici a totalizzatore***

Nei giochi numerici a totalizzatore troviamo il SuperEnalotto, il SiVinceTutto-SuperEnalotto, l'Eurojackpot, Win for Life e il nuovo arrivato Vinci una casa, tutti giochi di sorte dove gli scommettitori decidono i numeri da giocare per una determinata estrazione che ha un unico montepremi ripartito tra i vincitori della categoria.

Il *SuperEnalotto* è stato inventato da Sisal nel 1997, è un gioco dove bisogna pronosticare da 3 a 6 numeri su 90 in ordine sparso, il costo minimo è di 1 € e si può scommettere in oltre 19.000 ricevitorie Sisal. Le estrazioni avvengono tre volte a settimana, ad ognuna delle cinque categorie di premi viene ripartita una percentuale del montepremi totale (pari al 34,648% della raccolta) che viene divisa tra i vincitori della categoria. Se la vincita di prima

categoria (il “6”) non viene estratto, il relativo montepremi verrà sommato a quello dell’ estrazione successiva. Nonostante la probabilità di vincita, di cifre astronomiche, sia di 1 su 622.614.630 per ogni combinazione, il gioco continua ad attrarre ogni settimana milioni di giocatori. Dal 2009 è possibile aggiungere alla schedina anche l’opzione *Superstar* che prevede l’inserimento di un ulteriore numero (estratto a parte) capace di fruttare, in alcuni casi, una vincita da 25 a 100 volte maggiore. L’erario trattiene il 53,6% della raccolta italiana, con una piccola eccezione per le giocate siciliane, dove la regione trattiene il 12,5%; l’8% viene trattenuto dal punto vendita e il 3,73% da Sisal.

Nel 2011 è stato introdotto sul mercato il *SiVinceTutto SuperEnalotto*, molto simile al precedente, prevede delle estrazioni, non regolari, in date precise (molte volte durante le festività), ed ha un costo minimo di 5 €. La particolarità è che il montepremi di parte, nel caso in cui non vi sia il vincitore di quella determinata categoria (ad esempio il “6”), viene totalmente ridistribuito nelle restanti categorie.

L’*Eurojackpot* è il primo gioco a montepremi europeo, si scelgono 5 numeri su 50 e 2 Euronumeri su 10 con dodici categorie di vincita dal 5+2 al 2+5, l’ estrazione è settimanale, l’importo minimo per combinazione è di 2 € e il jackpot riparte sempre da 10 milioni di euro. Il montepremi è pari al 50% della raccolta e come gli altri giochi le probabilità di vincita sono molto basse.

Il *Win for Life* è il primo gioco che offre come vincita una rendita mensile, con il classico vi è un’ estrazione ogni ora tutti i giorni, mentre con il grattacielo una ogni 5 minuti. Nella versione classica indovinando 10 numeri su 20 ci si aggiudicano 3 mila euro al mese per 20 anni ed un premio una tantum di 10.000 €, la giocata minima è di 1 € e le categorie di vincita sono molteplici. Le probabilità di vincita sono di 1 su 1.847.570 e la parte trattenuta dall’erario è sempre sul 50% della raccolta. Nella versione grattacielo indovinando 5 numeri in sequenza si vincono 4 mila euro al mese per 20 anni, un premio una tantum di 100 mila euro e un premio di categoria di 5.000 €.

Con *Vinci casa*, inserito nel 2014, i consumatori indovinando 5 numeri su 40 e spendendo 5 € possono aggiudicarsi la casa dei loro sogni del valore di 500.000 €, ci sono dei premi in denaro anche per altre categorie e la probabilità di vincita è di 1 su 658.008.

Il cambiamento delle preferenze dei consumatori verso giochi più innovativi ha provocato una diminuzione della raccolta dei giochi numerici a totalizzatore. Si pensi che solo nel 2009 la raccolta (già in calo) era pari a 3,7 miliardi di euro mentre oggi non si raggiunge nemmeno il milione e mezzo; nonostante il trend negativo bisogna tener conto del fatto che la tassazione su questo tipo di scommesse è molto elevata, quasi il 50%, e quindi rimane un ottimo introito per le casse erariali dello stato (nel 2013 su 1,37 miliardi di raccolta l’erario ha ricevuto 0,6 miliardi), si può affermare, quindi, che sono stati vani i tentativi dello stato nel 2011 di introdurre nuovi giochi .

Volumi di gioco (dati in milioni di Euro)

Giochi numerici a totalizzatore (comprende Eurojackpot, Superenalotto e Winforlife)



REGIONE	ANNO 2012			ANNO 2013		
	Raccolta	Vincite	Spesa Giocatore	Raccolta	Vincite	Spesa Giocatore
ABRUZZO	39	15	24	30	9	21
BASILICATA	13	4	9	10	4	6
CALABRIA	53	17	37	40	13	28
CAMPANIA	158	51	107	121	37	84
EMILIA ROMAGNA	125	45	81	98	63	35
FRIULI VENEZIA GIULIA	45	15	30	36	66	-30
LAZIO	207	112	95	158	54	104
LIGURIA	46	15	32	36	10	25
LOMBARDIA	395	132	262	315	153	162
MARCHE	38	12	26	29	9	20
MOLISE	7	2	5	5	1	4
PIEMONTE	111	41	70	85	26	59
PUGLIA	99	30	69	76	22	54
SARDEGNA	54	19	35	41	14	28
SICILIA	103	128	-25	78	24	54
TOSCANA	105	35	70	80	24	56
TRENTINO ALTO ADIGE	23	8	15	18	7	11
UMBRIA	23	8	15	17	5	12
VALLE D'AOSTA	4	1	2	3	1	2
VENETO	118	44	74	90	34	57
Totale	1.768	736	1.032	1.367	576	791

Figura 4. Volumi di gioco scommesse a totalizzatore [fonte: AAMS – Libro Blu].

- *Giochi a base ippica*

I giochi ippici sono molto antichi nella tradizione italiana, e negli anni le modalità di gioco sono cambiate, ma la regola basilare è che il consumatore deve indovinare i cavalli vincenti o l'ordine di arrivo dei cavalli, unendo anche più corse, tramite sistemi a totalizzatore o giocate singole. Le scommesse ippiche sono: ippica Nazionale, ippica Internazionale, scommesse ippiche in agenzia e V7, hanno tutte regole abbastanza semplici e molto simili tra loro, mentre gli importi e le vincite cambiano, è possibile giocare il vincente, il piazzato, la tris e l'accoppiata (si aggiungono la quartè e la quintè nelle prime due tipologie). È un mercato fortemente in calo, che risente molto la presenza dei giochi innovativi, quali VLT e Slot; nel 2013, infatti, la raccolta è stata pari a 0,813 miliardi, il 60% in meno rispetto al 2009 (2 miliardi).

Giochi a base ippica (comprende Ippica internazionale, Ippica nazionale, Scommesse ippiche in agenzia e V7)



REGIONE	ANNO 2012			ANNO 2013		
	Raccolta	Vincite	Spesa Giocatore	Raccolta	Vincite	Spesa Giocatore
ABRUZZO	24	16	8	18	12	6
BASILICATA	4	2	1	3	2	1
CALABRIA	14	8	6	11	7	4
CAMPANIA	103	74	30	92	66	25
EMILIA ROMAGNA	74	52	22	62	44	19
FRIULI VENEZIA GIULIA	11	7	4	8	5	3
LAZIO	130	92	38	102	72	30
LIGURIA	21	14	7	15	10	5
LOMBARDIA	176	123	53	137	95	42
MARCHE	30	21	9	24	17	7
MOLISE	2	1	1	1	1	0
PIEMONTE	52	36	16	43	30	13
PUGLIA	39	26	13	30	20	10
SARDEGNA	7	5	2	5	3	2
SICILIA	70	50	20	57	40	16
TOSCANA	120	86	34	95	69	27
TRENTINO ALTO ADIGE	11	8	3	9	6	3
UMBRIA	12	8	3	9	6	3
VALLE D'AOSTA	1	1	0	1	1	0
VENETO	35	24	12	28	19	9
Totale	936	654	282	752	526	226

Figura 5. Volumi di gioco scommesse ippiche [fonte: AAMS – Libro Blu].

- *Giocchi a base sportiva*

I giochi a base sportiva, nel tempo, hanno attirato sempre più l'attenzione dei consumatori con un volume di gioco in costante crescita. Questo anche grazie ad AAMS che ha introdotto palinsesti più ampi e nuovi giochi: Basket, Tennis, Volley, Calcio, Automobilismo e tanti altri; inoltre si è preoccupata di modificare le regole per garantire maggior sicurezza possibile.

Vi sono diverse tipologie di scommesse: a quota fissa (quasi il 90% della raccolta totale), a totalizzatore (Big Match) ed i concorsi a pronostici (Totocalcio, Totogol e il9).

Nel caso dei giochi a totalizzatore e dei concorsi a pronostici, come il Totocalcio ed il Big Match, il montepremi è composto da una parte della raccolta totale di gioco, di conseguenza al momento della puntata non si conosce il "reale" importo della vincita, che poi andrà ulteriormente diviso tra i vincitori.

Nel *Totocalcio* bisogna pronosticare l'esito finale (1X2) di 14 eventi calcistici (inizialmente ne erano 13) del campionato italiano di prima e seconda serie, la giocata minima prevede la composizione di due colonne di possibili risultati (0,50 € l'una) per un totale di 1 €; la probabilità di vincita è di 1 su 4.782.969. È possibile ampliare la scommessa aggiungendo alla schedina anche "il9", un tipo di gioco che da maggiori probabilità di vincita (1 su 19.683) poiché promette un premio anche nel caso in cui si indovinino le prime 9 partite della colonna.

Nel 1994 venne aggiunto anche il *Totogol* alla lista dei giochi disponibili, questo consisteva nell'individuare per le 14 partite il numero esatto di gol di ognuna; dieci anni dopo fu adottata una nuova formula secondo cui, per vincere (1 probabilità su 17.297.280), bastava indovinare i 7 *match* (su 14) con il maggior numero di reti.

Altra tipologia di scommessa è il *Big Match*, un gioco a multiple sempre calcistico formato da un pronostico "combinato" dal solito "1X2" e un risultato esatto. Il consumatore deve pronosticare sette eventi, su tre gruppi (i primi due da sei partite e il terzo da tre), scegliendone tre da ognuno dei primi due gruppi e indovinando il risultato esatto di un *match* presente nel terzo gruppo. Il montepremi è formato dal 57% della raccolta, la giocata minima è di 2 € e la probabilità di fare 7 è di 1 su 11.664.

Nel caso dei giochi a quota fissa invece, preferito dai consumatori, non vi è un montepremi prefissato. Il consumatore possiede le "quote", il rapporto tra la possibile vincita e la puntata, di ogni avvenimento, quindi conosce in anticipo il totale del suo premio: moltiplica tra loro le quote di ogni evento scelto e dell'importo scommesso. Le quote vengono studiate statisticamente dagli esperti, non sono numeri random: più le quote sono minori, maggiore è la possibilità che l'evento si verifichi e viceversa; in questo modo il consumatore gioca in base alla sua avversione o propensione al rischio.

Oltre agli sport storici che da anni caratterizzano le scommesse, nel 2013 sono state aggiunte le *scommesse virtuali*, un tipo di piattaforma di gioco virtuale che consente la generazione e la visualizzazione di eventi al computer (ippici e sportivi), con una grafica di altissimo livello digitale, la puntata minima è di un solo euro, con partite ogni 5 minuti e un payout del 90%.

Nonostante dal 2011 ad oggi siano stati aperti 7.000 punti sportivi in più, il settore è leggermente in calo, con una raccolta di 3,82 miliardi di euro contribuisce con soli 162 milioni all'erario a causa dell'alta percentuale di payout che viene registrata ogni anno.

Volumi di gioco (dati in milioni di Euro)

Giochi a base sportiva (comprende Big, Concorsi pronostici sportivi e Scommesse sportive a quota fissa)



REGIONE	ANNO 2012			ANNO 2013		
	Raccolta	Vincite	Spesa Giocatore	Raccolta	Vincite	Spesa Giocatore
ABRUZZO	65	52	13	57	42	15
BASILICATA	22	18	4	21	16	5
CALABRIA	80	63	16	71	51	20
CAMPANIA	542	433	108	551	426	126
EMILIA ROMAGNA	189	156	33	173	136	37
FRIULI VENEZIA GIULIA	30	24	7	29	21	8
LAZIO	329	267	61	280	221	59
LIGURIA	64	52	12	52	40	12
LOMBARDIA	397	321	76	362	279	82
MARCHE	74	61	13	73	58	15
MOLISE	9	7	2	9	6	2
PIEMONTE	150	120	30	144	110	34
PUGLIA	245	193	52	242	180	62
SARDEGNA	11	8	3	8	6	2
SICILIA	185	149	37	161	120	41
TOSCANA	175	147	28	147	116	31
TRENTINO ALTO ADIGE	27	21	6	29	22	6
UMBRIA	38	32	6	36	29	8
VALLE D'AOSTA	2	2	0	2	1	1
VENETO	125	100	25	116	89	27
Totale	2.759	2.227	532	2.563	1.970	593

Figura 6. Volumi di gioco scommesse sportive [fonte: AAMS – Libro Blu].

- **Lotterie**

Inizialmente le lotterie in Italia venivano organizzate esclusivamente durante eventi culturali o festività ed erano mirate alla raccolta di fondi, solo negli anni '60 è nata la principale *lotteria Nazionale* (estrazione il 6 Gennaio). Per partecipare basta acquistare un biglietto, o più di uno, che presenta un codice seriale valido per il concorso, in uno dei tanti punti vendita abilitati. Non vi è un vincitore unico, ma vi sono più estrazioni con premi di differente valore che variano in base al numero di persone che hanno partecipato al concorso, più biglietti sono stati acquistati maggiori saranno le vincite (la probabilità di vincere il premio massimo è di 1 su 2.500.000).

Dal 1994 sono state introdotte le lotterie istantanee, più comunemente dette *gratta e vinci*, lo scommettitore con questo tipo di scommesse si sente strettamente a contatto con la fortuna, ed è invogliato a testarla. Il procedimento, come dice il nome, è molto semplice, basta acquistare dei

tagliandini (ne esistono più di 50 tipi) che vanno da 1 € a 20 €, grattare la zona, appositamente rivestita di una vernice asportabile, e scoprire se le figure e i numeri nascosti siano quelli vincenti (in base alle regole di ogni tipologia di lotteria). Grazie alla notorietà di questo gioco dal 2006 AAMS ha reso disponibile questo tipo di lotterie anche sul canale telematico (a distanza). Per capire le esatte probabilità di vincita di questi giochi bisognerebbe studiare ogni tipo di gratta e vinci presente sul mercato, ma facendo una stima si può affermare che per vincere il premio massimo promesso su ognuno di essi bisognerebbe acquistare dai 2 ai 5 milioni di ticket.

Per ultime, vi sono ancora oggi, le *manifestazioni di sorte locale*, cioè lotterie organizzate da associazioni, enti benefici o culturali ecc. che mirano alla raccolta fondi.

Rimane negli anni uno dei comparti più importanti per lo Stato poiché garantisce all'erario 1,48 miliardi l'anno, al secondo posto dopo le Slot e le VLT, con una raccolta abbastanza stabile negli anni che si aggira intorno ai 9 miliardi di euro.

REGIONE	ANNO 2012			ANNO 2013		
	Raccolta	Vincite	Spesa Giocatore	Raccolta	Vincite	Spesa Giocatore
ABRUZZO	302	218	84	306	225	81
BASILICATA	85	59	25	81	59	22
CALABRIA	255	180	76	247	181	66
CAMPANIA	821	578	243	785	566	219
EMILIA ROMAGNA	740	527	213	743	541	202
FRIULI VENEZIA GIULIA	123	84	39	125	88	37
LAZIO	1.204	858	347	1.208	880	328
LIGURIA	199	136	63	192	135	57
LOMBARDIA	1.665	1.201	465	1.680	1.201	479
MARCHE	283	208	75	278	202	76
MOLISE	40	29	11	44	31	13
PIEMONTE	550	395	155	539	389	150
PUGLIA	803	571	233	770	570	200
SARDEGNA	272	193	78	261	183	78
SICILIA	775	561	214	743	541	202
TOSCANA	605	432	173	595	428	167
TRENTINO ALTO ADIGE	147	101	46	142	101	41
UMBRIA	170	120	49	173	128	46
VALLE D'AOSTA	22	17	6	22	17	5
VENETO	679	494	184	663	479	185
Totale	9.741	6.961	2.780	9.598	6.945	2.653

Figura 7. Volumi di gioco Lotterie [fonte: AAMS – Libro Blu].

- **Bingo**

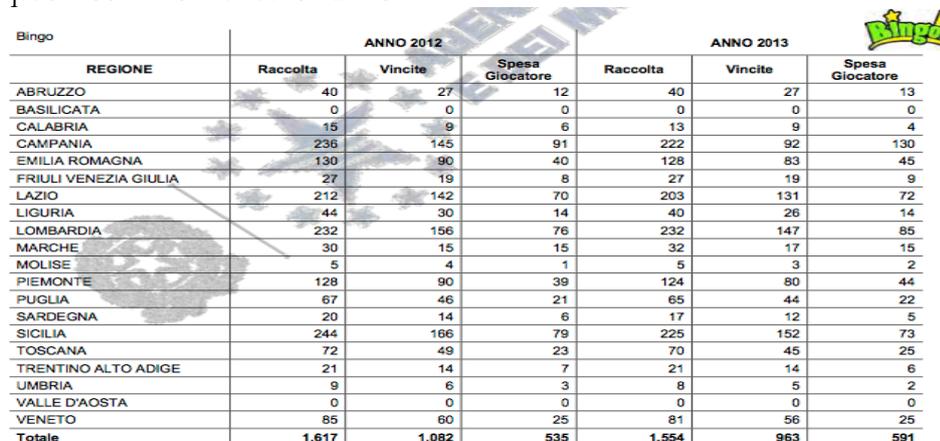
Dal 2000 AAMS gestisce anche il gioco del *bingo*, molto simile alla tipica tombola, questo consiste nel completamento di una cartella, che va da 0,50 € a 3,00 €, composta da tre righe di 15 numeri su 90 estraibili. Nelle sale esclusive viene estratto un numero alla volta ed il primo partecipante che completa la cartella o che completa una intera riga (cinquina) vince il premio corrispondente.

Vi sono diverse tipologie di bingo secondo il *Decreto Direttoriale 8 ottobre 2009 n. 2009/38392/giochi/BNG* in base al numero di estrazioni: “superbingo” (bingo con meno di 39 numeri estratti), “bingo oro” (dai 39 ai 43 estratti), “bingo argento” (dai 44 ai 46), “bingo bronzo” (dai 47 ai 54) e “bingo one” (un jackpot che si attiva quando la sua raccolta raggiunge una certa quota e si chiama bingo entro 47 numeri estratti). Sempre lo stesso decreto ha alzato la

percentuale di payout al 70% (rispetto al 58% precedente): il 7% va alla cinquina, il 6% al superbingo, il 53% al bingo e il 4% alla raccolta per il “bingo one”.

Nel 2000 vi furono delle problematiche riguardanti l'ampio numero di concessioni emesse da AAMS, inizialmente 800, un numero inadeguato rispetto alla domanda del mercato; le insidie del settore, e l'ingresso del bingo telematico, hanno negli anni diminuito il numero di sale fino ad arrivare a 221 concessioni Italiane che servono quasi un milione di consumatori.

Dal 2009, dove la raccolta era stata di 1,45 miliardi il gioco del bingo ha iniziato un trend positivo attestandosi tra gli 1,6 e 1,7 miliardi di euro, con un'aliquota del 12 % (nel 2000 l'aliquota era del 20%), garantisce allo stato quasi 200 milioni di euro l'anno.



Bingo	ANNO 2012			ANNO 2013		
	Raccolta	Vincite	Spesa Giocatore	Raccolta	Vincite	Spesa Giocatore
ABRUZZO	40	27	12	40	27	13
BASILICATA	0	0	0	0	0	0
CALABRIA	15	9	6	13	9	4
CAMPANIA	236	145	91	222	92	130
EMILIA ROMAGNA	130	90	40	128	83	45
FRIULI VENEZIA GIULIA	27	19	8	27	19	9
LAZIO	212	142	70	203	131	72
LIGURIA	44	30	14	40	26	14
LOMBARDIA	232	156	76	232	147	85
MARCHE	30	15	15	32	17	15
MOLISE	5	4	1	5	3	2
PIEMONTE	128	90	39	124	80	44
PUGLIA	67	46	21	65	44	22
SARDEGNA	20	14	6	17	12	5
SICILIA	244	166	79	225	152	73
TOSCANA	72	49	23	70	45	25
TRENTINO ALTO ADIGE	21	14	7	21	14	6
UMBRIA	9	6	3	8	5	2
VALLE D'AOSTA	0	0	0	0	0	0
VENETO	85	60	25	81	56	25
Totale	1.617	1.082	535	1.554	963	591

Figura 8. Volumi di gioco Bingo [fonte: AAMS – Libro Blu].

- ***Skill Games***

Con *Skill games* intendiamo tutti quei giochi basati sulle capacità del consumatore, accessibili online, come il blackjack o il poker ecc.

Inizialmente questo tipo di gioco veniva offerto solo dai siti stranieri, ed era quindi privo di tutela nazionale e non recava ricavi fiscali allo stato, proprio per questo è stato regolato con il decreto del *Ministro dell'economia e delle finanze del 17 settembre 2007*, in questo modo l'erario è riuscito a recuperare quasi 3 miliardi di euro l'anno, cifra destinata a salire grazie al trend positivo del settore.

- ***Poker live***

Da anni i consumatori italiani richiedono a gran voce l'introduzione di sale in cui giocare a *poker*, nel 2011 la legge di stabilità ha proposto la regolamentazione di questo tipo di scommessa, che ad oggi rimane ancora illegale. Nonostante questo in Italia vi sono oltre 1000 poker club che sottraggono milioni allo stato italiano, dove si continua a giocare indisturbati. Il Ministero dell'Economia stima, infatti, che l'ingresso del poker live nei primi tre anni porterà quasi 110 milioni allo stato.

Di seguito il libro Blu pubblicato da AAMS con i volumi di gioco del settore:

Area Monopoli

Volumi di gioco (dati in milioni di Euro)
Giochi Riepilogo nazionale

Gioco	Raccolta		Vincite		Spesa dei Giocatori (*)		Erario	
	2012	2013	2012	2013	2012	2013	2012	2013
Apparecchi	27.420	25.422	20.733	19.192	6.687	6.230	3.236	3.229
VLТ	22.344	22.085	19.046	19.306	3.298	2.779	894	1.104
Comma 7	302	303	n.d.(**)	n.d.(**)	302	303	24	24
Bingo	1.763	1.664	1.185	1.042	578	622	194	183
Gioco a base ippica	1.011	813	712	572	299	241	48	39
Gioco a base sportiva	3.995	3.822	3.295	3.041	700	782	177	162
Giochi numerici a totalizzatore	1.779	1.376	740	580	1.039	797	816	642
Lotterie	9.764	9.612	6.977	6.966	2.786	2.656	1.406	1.486
Lotto	6.221	6.333	4.110	4.128	2.111	2.205	1.134	1.210
Giochi di abilità a distanza a torneo	1.256	852	1.110	755	147	97	38	26
Giochi di carte in forma diversa dal torneo e giochi di sorte a quota fissa	12.716	12.429	12.359	12.052	356	377	71	74
Scommesse Virtuali	0	17	0	14	0	3	0	1
Totale	88.572	84.728	70.269	67.637	18.303	17.091	8.037	8.179

(*) E' dato dalla differenza tra la raccolta e le vincite.
(**) Trattandosi di premi in natura, il dato non è disponibile.

Figura 9. Volumi di gioco [fonte: AAMS – Libro Blu].

1.4 – Lo sviluppo dell'offerta e la struttura del comparto giochi

Negli anni abbiamo visto cambiare notevolmente l'offerta di gioco in Italia e nel mondo, da offerte storiche e tradizionali a evoluzioni tecnologiche super dettagliate. Risulta molto utile lo studio del grado di aleatorietà dei giochi e dell'innovatività, per farlo useremo una matrice di posizionamento dove più una delle due caratteristiche è dominante più il gioco sarà distante dall'origine.

Vediamo come si sono modificate le offerte nel tempo:



Figura 10. Offerta di Giochi nel 2004 [fonte: Censis Servizi - Gioco, ergo sum].

Nel quadro del 2004 troviamo: i giochi tradizionali aleatori (lotto, gratta e vinci, lotterie, bingo e superenalotto), i giochi tradizionali di abilità (tris, scommesse sportive, scommesse ippiche, totogol e totocalcio), giochi innovativi aleatori (slot machines) e giochi innovativi d'abilità.



Figura 11. Offerta di giochi nel 2010-2011 [fonte: Censis Servizi - Gioco, ergo sum].

Negli anni gli apparecchi da intrattenimento, come le slot machines, sono entrati nella cultura del consumatore diventando così giochi tradizionali, mentre l'avvento delle VLT ha acquistato popolarità grazie alla tecnologia e all'innovazione. In questi anni si prevedeva anche che sarebbero divenuti altamente innovativi i poker cash e i giochi di strategia.



Figura 12. Offerta dei Giochi nel 2012 [fonte: Censis Servizi - Gioco, ergo sum].

Possiamo vedere che nel 2012 il mercato dei giochi è diventato molto stazionario, poche sono le novità, rimane solo la possibilità del poker live, che come detto precedentemente non è ancora stato introdotto in Italia.

Probabilmente per rilanciare il mercato bisognerebbe creare nuove tecnologie o introdurre nuove scommesse.

Semplificando di molto la struttura del comparto dei giochi troviamo:

- la Pubblica Amministrazione che regola il settore tramite AAMS
- i concessionari, che richiedono l'autorizzazione ad AAMS a seconda del tipo di gioco oppure i concessionari esclusivi (come Sisal e Lottomatica)
- gli esercenti che forniscono il servizio ai consumatori finali.

Come vediamo nell'immagine 13 nel 2010 Snai S.p.a. risultava un concessionario esclusivo di scommesse, oggi non è più così, con il *decreto legge 4 luglio 2006, n. 223* sono entrate come concessionarie nuove società, ad esempio Eurobet S.p.a. o Sisal Matchpoint, questa novità ha stravolto ed allargato il comparto, rendendo fruibili in ogni regione e provincia le scommesse ippiche e sportive.



Figura 13. Struttura del comparto giochi [fonte: Methorios Capital 2010].

1.5 – La crescita del settore

Nel 2013 il settore ha registrato una raccolta di 84,73 miliardi di euro, in leggero calo rispetto all'anno precedente (88,6 miliardi) ma con un trend positivo rispetto al decennio precedente.

Sono proprio queste cifre che ci fanno capire quanto sia fondamentale in Italia il gioco: esso contribuisce per il 4% al PIL nazionale. Con questi dati nel 2013 gli introiti statali ammontano a 8,2 miliardi di euro, leggermente in crescita rispetto agli 8 miliardi del 2012 nonostante la raccolta sia stata inferiore.

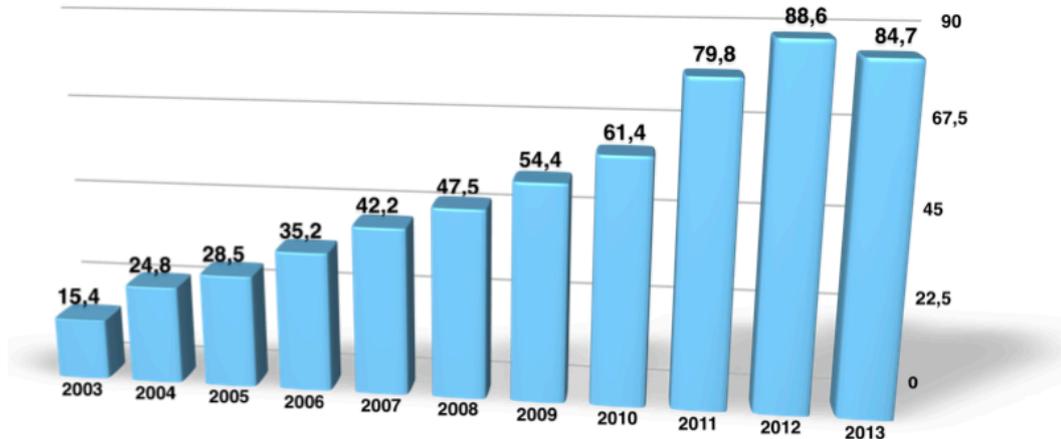


Figura 14. Evoluzione della Raccolta Annuale (mld€) del comparto giochi 2003-2013 [fonte: elaborazione dati AAMS].

Da quando nel 2003 è iniziata la diffusione degli apparecchi da intrattenimento la situazione italiana è cambiata considerevolmente. Dal 2003 al 2009 vediamo un incremento medio del 23% per ogni anno, si è passati da soli 15,4 miliardi di euro a 54,4, fino ad arrivare ad un aumento del 62% dal 2009 al 2012, che ha raggiunto la cifra record di 88,6 miliardi (+475% rispetto al 2003).

Oggi con circa il 56% del mercato nazionale sono gli apparecchi da intrattenimento e le VLT a dominare il comparto, seguiti dai giochi di carte e di sorte a quota fissa (15%) e dalle lotterie (11%).

Nel 2003 era invece il gioco del lotto a portare avanti il settore con il 44% del mercato mentre gli apparecchi da intrattenimento, in cui non era prevista alcuna vincita in denaro, erano quasi inesistenti con il suo 2,4%. In poco tempo il comparto dei giochi ha cambiato volto e con un trend positivo costante è riuscito a crescere del 475%.

La figura 15 ci mostra come si sono evolute dal 2003 al 2013 le varie tipologie di gioco in termini di raccolta:

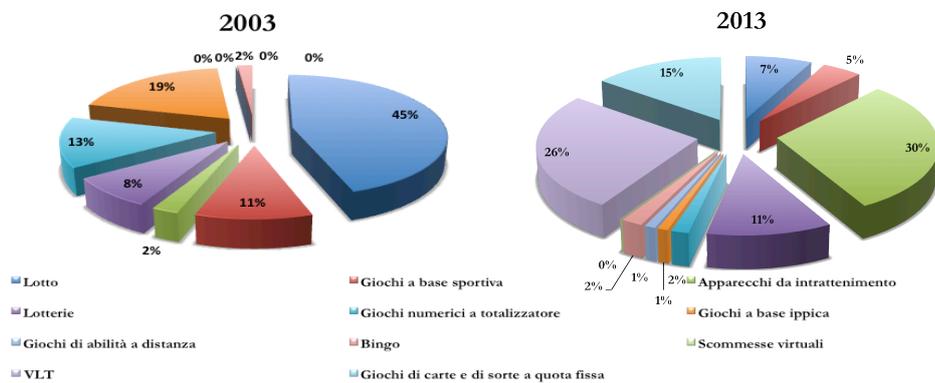


Figura 15. Incidenza settore/comparto 2003-2013 [fonte: elaborazione dati AAMS].

Il lato negativo di questa crescita è che, nonostante il trend positivo dei giochi tecnologici, vi è una diminuzione catastrofica della raccolta dei giochi tradizionali.

Tra il 2012 e il 2013 il comparto dei giochi ha segnato un nuovo record sfiorando i 90 miliardi di euro di raccolta, più della metà grazie agli apparecchi da intrattenimento e alle VLT; rispetto agli anni precedenti le preferenze dei consumatori si sono stabilizzate e questo dato si evince perfettamente dalla figura 16.

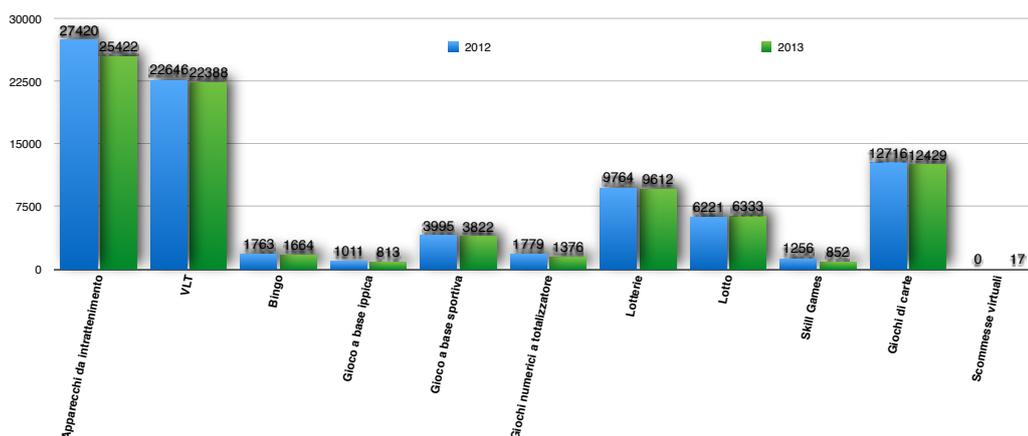


Figura 16. Evoluzione della raccolta 2012-2013 [fonte: elaborazione dati AAMS].

In linea generale il periodo che genera una raccolta più alta è quello invernale poiché la stagione estiva è penalizzata dall'assenza di avvenimenti sportivi che causano un calo del gioco.

Quando aumenta la raccolta vuol dire che sta crescendo la spesa pro-capite, cioè la raccolta al netto del payout. Secondo Agipronews questa spesa in Italia nel 2013 va dai 1920€ giocati a testa dai Lombardi ai 1787€ dei campani: "In realtà - spiega Massimo Passamonti, presidente di Sistema Gioco Italia di Confindustria - c'è una tendenza maggiore in alcune aree del Centro-Sud a giocare sui circuiti non autorizzati, ad esempio su apparecchi non collegati con AAMS che quindi sfuggono alle statistiche; la spesa pro capite in Italia è abbastanza uniforme, un miliardo e 600 milioni è la stima del mancato introito fiscale annuo a causa del gioco illegale di cui un miliardo viene dai videopoker, oltre 350 milioni di euro dalle scommesse sportive e circa 40 milioni da siti online non autorizzati."²

Rispetto al 2010 in cui la spesa si aggirava intorno ai 1018€ vi è stato un incremento quasi del 100%, rimane il fatto che a questa spesa vanno però tolte le eventuali vincite, che si aggirano sull'80%, si ottengono così 200€ di spesa media pro-capite per ogni italiano.

² Intervista a Massimo Passamonti pubblicata su <http://inchieste.repubblica.it>

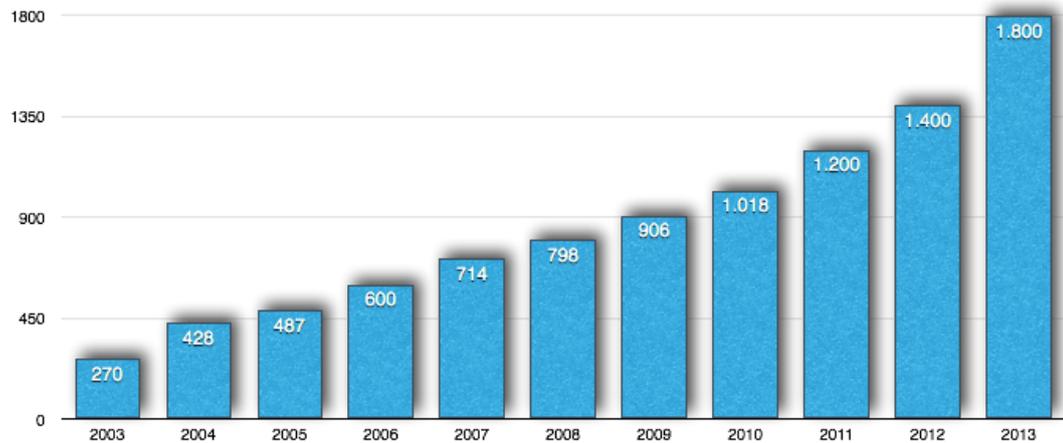


Figura 17. Raccolta pro-capite del Gioco in Italia dal 2003 al 2013 [fonte: elaborazione dati AAMS].

Secondo una ricerca Eurisko in Italia 30 milioni di utenti hanno giocato almeno una volta nel 2012, e ben 11 milioni sono giocatori abituali. L'identikit del giocatore tipo vede un consumatore che vive al Sud Italia (35%) nei comuni tra i 10 e i 100 mila abitanti (43%), è donna (52%), supera i 64 anni (21%) ed ha la licenza media (39%). Tra le categorie più dedite al gioco ci sono i pensionati (22%) e le casalinghe (17%) mentre liberi professionisti e dirigenti non amano scommettere, solo il 3% tenta la fortuna, ne è una dimostrazione anche il fatto che giocano gli utenti con un reddito di medio (42%) e basso (24%) livello.

Come abbiamo detto la raccolta dei giochi influisce del 4,43% sul PIL Italiano, grazie alla crescita più proporzionale del settore sul PIL. Nel documento pubblicato da Eurispes "La fiscalità delle NewSlot: quadro europeo e ipotesi di modifica del modello di imposizione italiano" si legge di come il gioco influiva sul PIL nel 2003 per l'1,16%, nel 2013 è cresciuto di ben quattro volte, uno sviluppo dettato dal rapporto tra l'incremento del comparto (più del 200%) e quello del PIL (cresciuto del 20%).

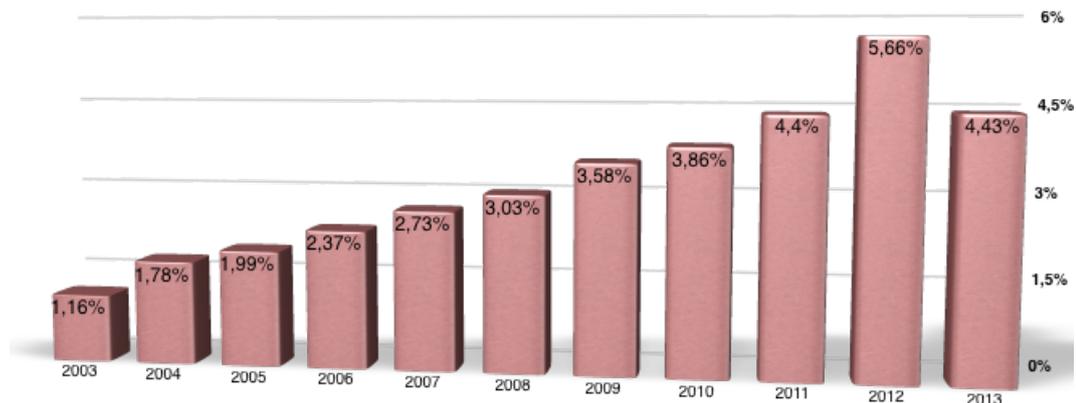


Figura 18. Incidenza della raccolta sul PIL dal 2003 al 2013 [fonte: elaborazione dati AAMS].

Nel libro Blu pubblicato da AAMS possiamo vedere tutto il quadro delle imprese italiane operanti nel settore dei giochi.

DIREZIONE TERRITORIALE	BINGO	CONCORSI PRONOSTICI	GIOCHI NUMERICI A TOTALIZZ.	GIOCO IPPICO			GIOCO SPORTIVO			LOTTO E LOTTERIE	
	N. Sale Bingo	N. Punti Vendita	N. Punti Vendita GNTN	N. Punti di Gioco Ippico	N. Negozi di Gioco Ippico	N. Agenzie Ippiche	N. Punti di Gioco Sportivo	N. Negozi di Gioco Sportivo	N. Agenzie Sportive	N. Ricevitorie Lotto	N. Punti Vendita Lotterie
PIEMONTE E VALLE D'AOSTA	19	548	2.637	198	77	16	283	93	50	2.472	4.295
LIGURIA	8	245	956	96	28	12	116	29	27	1.039	1.594
LOMBARDIA	32	1.522	5.772	605	145	40	725	189	119	4.936	9.571
VENETO E TRENINO ALTO ADIGE	17	756	3.244	348	70	24	335	97	44	3.016	6.010
FRIULI E VENEZIA GIULIA	4	182	822	89	14	1	70	23	6	696	1.292
EMILIA ROMAGNA	21	562	2.843	192	66	32	245	93	66	2.457	4.749
TOSCANA E UMBRIA	15	731	3.121	250	92	29	354	91	75	2.758	5.661
ABRUZZO, MARCHE E MOLISE	11	584	2.404	230	72	9	282	69	40	2.245	4.309
LAZIO	23	1.042	4.221	387	151	50	454	158	80	3.276	6.838
CAMPANIA	25	1.443	4.075	386	423	27	757	279	119	3.287	6.168
BASILICATA E CALABRIA	3	567	1.986	259	59	17	240	60	25	1.614	3.039
PUGLIA	12	952	2.889	273	176	24	471	151	91	1.969	4.731
SICILIA	28	872	3.175	350	121	43	398	130	52	2.834	5.388
SARDEGNA	3	223	1.196	161	10	7	60	6	7	1.025	1.676
TOTALE	221	10.229	39.141	3.822	1.504	331	4.790	1.468	801	33.624	65.321

Figura 19. Distribuzione per direzione territoriale della rete di vendita per tipologia di gioco esclusi gli apparecchi da intrattenimento [fonte: elaborazione dati AAMS].

Come si può leggere sul sito di Sistema Gioco Italia, la federazione dell'industria del gioco e dell'intrattenimento che aderisce a Confindustria Servizi Innovativi e Tecnologici, l'industria dei giochi conta:

- 120.000 punti vendita che nel tempo hanno trovato nell'industria del gioco un aiuto importante nella copertura dei costi di esercizio, tra questi troviamo Bingo, punti vendita di concorsi a pronostici, lotterie e lotto, agenzie di scommesse e sale con apparecchi da intrattenimento.
- 6.600 imprese.
- 140.000 posti di lavoro tra: dipendenti dei concessionari, dei gestori, dei produttori degli apparecchi e dei lavoratori dell'indotto.

Nel "organizzazione, attività e statistica – Anno 2013" pubblicato dall'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli, nel 2013 sono attive 780 concessioni, così suddivise:

- 398 per scommesse sportive e ippiche;
- 222 per il bingo;
- 144 per il gioco a distanza;
- 13 per gli apparecchi da intrattenimento;
- 1 per il lotto;
- 1 per giochi numerici a totalizzatore;
- 1 per le lotterie istantanee.

Queste imprese hanno maggiore concentrazione al Sud (48,7%), seguito dal Nord (29,3%) e infine dal Centro (22%). La regione che ha il più alto numero di Imprese rispetto al proprio territorio è la Campania, solo a Napoli vi è il 12,7% di imprese attive (su 6.600), seguita dal Lazio e dalla Lombardia.

Come vediamo nella figura 19, nel tempo si è sviluppata una rete composta sia dai

classici punti di raccolta delle scommesse che da punti vendita secondari, dediti cioè alla vendita di altri servizi a volte non inerenti con il gioco, come: spedizioni, biglietterie, pagamento di multe e bollette ecc.

Questa enorme diversificazione ha portato sia a benefici che svantaggi: in questo modo i gestori possono differenziare il loro bacino di utenti minimizzando i costi derivanti da una singola attività e viene favorita l'assunzione di personale che deve rispondere al meglio alla domanda dei consumatori ma è anche maggiore la possibilità che si sfugga alle leggi che impediscono il gioco ai minori e che cercano di proteggere gli scommettitori dalla ludopatia, che in questo modo si vedono accerchiati nella vita di tutti i giorni dalla tentazione del gioco.

1.6 – Gli introiti dello Stato

Essendo cresciuta la raccolta si è incrementato anche il prelievo erariale, cioè le tasse che il Fisco assicura allo Stato. Nel 2003 questa cifra si aggirava intorno ai 3,5 miliardi di euro, nel 2010 era quasi tre volte superiore con 9 miliardi di euro (tasso di crescita del 157%), mentre nel 2013 è salito a 11 miliardi di euro. Tra il 2003 e il 2004 le entrate sono aumentate del 108,6% (da 3,5 a 7,3 miliardi), poi sono diminuite leggermente l'anno dopo da 7,3 a 6,1 miliardi di euro, per poi aumentare di nuovo con un tasso medio del 7,9% fino a tornare a 7 miliardi tra il 2007 e il 2008. Tra il 2009 e il 2010 ci si è stabilizzati sui 9 miliardi (+14,3%), mentre gli anni successivi hanno visto una crescita dovuta anche all'aumento del PREU al 13,6%, nel 2013 il Fisco ha assicurato ben 11 miliardi allo Stato solo grazie alla raccolta di gioco. Questa crescita è dovuta maggiormente all'incrementarsi della raccolta dei giochi degli ultimi anni piuttosto che al regime fiscale dedicato ai singoli giochi. Nella figura 20 vediamo un'analisi delle entrate, dal 2003 al 2010 con l'evoluzione dell'imposizione fiscale in netto contrasto rispetto al quadro complessivo del settore gioco. Nello specifico, con una crescita della raccolta del 296% le entrate si sono incrementate in valore assoluto da 3,5 a 8,5 miliardi, ma si sono quasi dimezzate in rapporto alla raccolta generata passando dal 22,6% al 14,2%).

Ogni gioco incide in maniera diversa sul prelievo erariale:

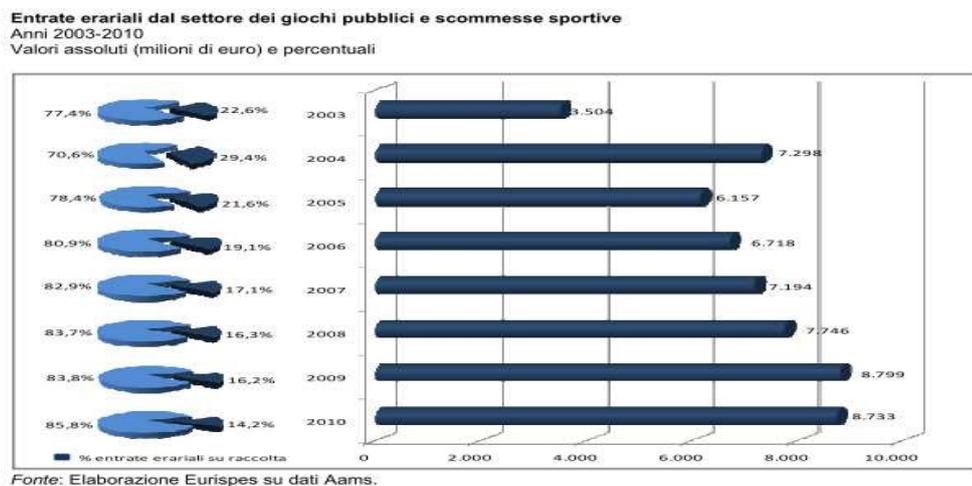


Figura 20. Evoluzione del prelievo erariale dal 2003 al 2010 [fonte: Eurispes-Unigioco].

- Nel 2003 il 44,7% del gettito derivava dal Lotto, seguito dal Superenalotto con il 31,4%, mentre il restante 23,9% era formato da: Bingo (7,2%), giochi a base ippica e sportiva (6,3% a testa) e solo lo 0,9% dagli apparecchi da intrattenimento;
- Nel 2008 inizia a prospettarsi un quadro molto diverso, gli apparecchi da intrattenimento iniziano a diffondersi e garantiscono il 33,5% al Fisco, le lotterie arrivano al 21,4% e il Lotto scende di oltre il 20% arrivando a quota 20,2%. I restanti giochi si sono ulteriormente ridotti arrivando al 15,9% del Superenalotto, all'1,4% dei giochi a base ippica e al 4,2% del Bingo;
- Il 2010 è molto simile al 2008, gli apparecchi sono in continua crescita (44%) e le lotterie e il Lotto scendono (rispettivamente 17,78% e 15,56%). Vi è un leggero rialzo del Superenalotto al 16,67% mentre i restanti giochi non arrivano nemmeno al 6% della restata parte di erario.

Se non guardiamo all'ottica temporale ma alla tipologia di gioco vediamo come la diminuzione dell'incidenza delle entrate erariali sulla raccolta non ha influito in egual modo sui diversi giochi:

- Sulla raccolta del Superenalotto, delle lotterie e dei giochi a base sportiva vi è stata una diminuzione rispettivamente del 8,5%, del 23,9% e del 9% dell'incidenza delle entrate erariali;
- Sulla raccolta del Bingo dal 2003 al 2008 è rimasta stabile sul 20% per poi abbassarsi al 12% nel 2010;
- Sulla raccolta degli apparecchi da intrattenimento è cresciuta del 3,4% dal 2003 al 2009 (dal 9% al 12,4%) per poi abbassarsi al 12,062% nel 2010.

Si è così creata negli anni una significativa disuguaglianza tra i contributi all'erario dei diversi segmenti di gioco.

Il Fisco ha cercato di stimare fino al 2016 le possibili entrate tributarie dello Stato:

ENTRATE TRIBUTARIE						
<i>(al netto dei rimborsi IVA, regolazioni contabili e acconto concessionari - milioni di euro)</i>						
	2013	2014			2015	2016
	Ass.	BLV	Diff.	Var. %	BLV	BLV
I - IMPOSTE SUL PATRIMONIO E SUL REDDITO	257.297	261.154	+3.857	+1,5	263.888	269.448
II - TASSE E IMPOSTE SUGLI AFFARI	124.786	128.173	+3.387	+2,7	132.147	135.555
III - IMPOSTE SULLA PRODUZIONE, CONSUMI E DOGANE	343.197	35.665	+1.468	+4,3	36.145	36.596
IV - MONOPOLI	10.926	11.192	+266	+2,4	11.502	11.843
V - LOTTO, LOTTERIE ED ALTRE ATTIVITÀ DI GIOCO	11.075	11.485	+410	+3,7	11.531	11.588
TOTALE ENTRATE TRIBUTARIE	438.271	447.669	+9.398	+2,1	455.213	465.030

Figura 21. Entrate tributarie 2013/2014 e stima 2015/2016 [fonte: Eurispes-Unigioco].

1.7- Le manovre per l'evoluzione

La legge di Stabilità 2015 entrata in vigore dal 1° Gennaio 2015 (ad eccezione di alcune norme), che è stata pubblicata sulla Gazzetta Ufficiale n.300 del 29 Dicembre 2014, contiene "Disposizioni per la formazione del bilancio annuale e pluriennale dello Stato" ed è formata da un solo articolo e 735 commi.

Con la Legge di Stabilità del 2015 vengono introdotte numerose novità per il settore dei giochi:

- I concessionari di Vlt e NewSlot dovranno versare 500 milioni di euro sotto forma di tassazione anticipata;
- Il bando di gara per le licenze del gioco del Lotto verranno anticipate al 2015, porteranno allo Stato 350 milioni entro l'anno;
- La notizia più scottante che ha destato molti pareri negativi è un condono in cui tutti i soggetti che convalidano scommesse con premi in denaro senza essere collegati al totalizzatore nazionale dell'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli e che alla data del 30 Ottobre 2014 risultino attivi (in Italia ce ne sono all'incirca 7.000), potranno regolarizzarsi pagando una somma forfettaria di 10.000€ entro Gennaio più un'imposta unica a titolo di sanatoria per il passato per un totale di 200 milioni di euro, ogni Ctd dovrebbe quindi affrontare una spesa di 100 mila euro senza sapere se poi questa spesa gli garantirà l'ottenimento del Tulpis;
- Ogni anno verranno destinati 50 milioni di euro per contrastare la ludopatia;
- Viene fissato un payout del 70% e un prelievo erariale del 17% per le NewSlot e un payout del 81% e un prelievo del 9% sulle Vlt;
- Il proprietario di esercizi che offrono apparecchi da intrattenimento dovrà pagare una tassa annuale di 1200€ per ogni NewSlot presente nel punto vendita e 1200€ per ogni Vlt, anche nel caso in cui i macchinari abbiano lavorato un solo giorno durante l'anno;
- Verranno tassate del 6% le vincite superiori a 500€ delle lotterie e delle vincite delle AWP, questi fondi saranno destinati a un fondo per il contrasto alla ludopatia.

Cap.2 Analisi apparecchi da intrattenimento

2.1-*Amusement with Prices AWP*

Come abbiamo visto negli ultimi anni il settore degli apparecchi da intrattenimento ha avuto una consistente evoluzione nel tempo, grazie ad una crescita continua.

Dal 1990 in cui aveva un ruolo quasi inesistente è passato a leader con una raccolta che si aggira intorno ai 30 miliardi di euro l'anno.

Questa notevole crescita è dovuta principalmente alla tecnologia che avanza e che permette la creazioni di macchinari sempre più avanzati e accattivanti, con una sicurezza sempre maggiore, più vasta scelta di giochi e maggiori possibilità di vincita.

Un'altra particolarità è che questi apparecchi possono essere installati, in base alla normativa che li riguarda, sia nei bar che nelle sale gioco, in questo modo gli utenti hanno la possibilità di giocare in qualsiasi istante con pochi euro, con un effetto positivo sulla domanda.

Il Testo Unico delle Leggi di Pubblica Sicurezza, detto T.U.L.P.S., o *regio decreto del 18 Giugno 1931 – n.773* è un testo normativo che definisce le norme del settore degli apparecchi da intrattenimento.

Il testo suddivide il settore in:

- Apparecchi con vincita in denaro (AWP-Amusement with Prices)
- Apparecchi senza vincita in denaro (SWP-Skill with Prices)

Il T.U.L.P.S. nell'art. 110, dopo le modifiche della *Legge del 23 Dicembre 2005 – n.266* (detta Finanziaria 2006), divide gli apparecchi in tre classi³:

- comma 6a) quelli che, dotati di attestato di conformità alle disposizioni vigenti rilasciato dal Ministero dell'economia e delle finanze – Amministrazione autonoma dei Monopoli di Stato e obbligatoriamente collegati alla rete telematica di cui *all'art. 14-bis, comma 4, del decreto del Presidente della Repubblica 26 ottobre 1972, n. 640*, e successive modificazioni, si attivano con l'introduzione di moneta metallica ovvero con appositi strumenti di pagamento elettronico definiti con provvedimenti del Ministero dell'economia e delle finanze - Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato, insieme con l'elemento aleatorio sono presenti anche elementi di abilità, che consentono al giocatore la possibilità di scegliere, all'avvio o nel corso della partita, la propria strategia, selezionando appositamente le opzioni di gara ritenute più favorevoli tra quelle proposte dal gioco, il costo della partita non supera 1 euro, la durata minima della partita è di quattro secondi; si distribuiscono vincite in denaro, ciascuna comunque di valore non superiore a 100 euro, direttamente erogate dalla macchina. Le vincite, computate dall'apparecchio in modo non predeterminabile su un ciclo complessivo di non più di 140.000 partite, devono risultare non inferiori al 75 per cento delle somme giocate. In ogni caso tali apparecchi non possono riprodurre il gioco del poker o comunque le sue regole fondamentali.
- comma 6b) quelli, facenti parte della rete telematica di cui *all'art. 14-bis, comma 4, del decreto del Presidente della Repubblica 26 ottobre 1972, n. 640*, e successive

³ Vari commi dell'art.110 del T.U.L.P.S. o *regio decreto del 18 Giugno 1931 – n.773*

modificazioni, che si attivano esclusivamente in presenza di un collegamento ad un sistema di elaborazione della rete stessa. Per tali apparecchi, con regolamento del Ministro dell'economia e delle finanze di concerto con il Ministro dell'interno, da adottare ai sensi *dell'art. 17, comma 3, della legge 23 agosto 1988, n.400*, sono definiti, tenendo conto delle specifiche condizioni di mercato:

1. Il costo e le modalità di pagamento di ciascuna partita;
 2. La percentuale minima della raccolta da destinare a vincite;
 3. L'importo massimo e le modalità di riscossione delle vincite;
 4. Le specifiche di immodificabilità e di sicurezza, riferite anche al sistema di elaborazione cui tali apparecchi sono connessi;
 5. Le soluzioni di responsabilizzazione del giocatore da adottare sugli apparecchi;
 6. Le tipologie e le caratteristiche degli esercizi pubblici e degli altri punti autorizzati alla raccolta di giochi nei quali possono essere installati gli apparecchi di cui alla presente lettera (184).
- comma 7) Si considerano, altresì, apparecchi e congegni per il gioco lecito:
- a) Quelli elettromeccanici privi di monitor attraverso i quali il giocatore esprime la sua abilità fisica, mentale o strategica, attivabili unicamente con l'introduzione di monete metalliche, di valore complessivo non superiore, per ciascuna partita, a un euro, che distribuiscono, direttamente e immediatamente dopo la conclusione della partita, premi consistenti in prodotti di piccola oggettistica, non convertibili in denaro o scambiabili con premi di diversa specie. In tal caso il valore complessivo di ogni premio non è superiore a venti volte il costo della partita;
 - b) Quelli automatici, semiautomatici ed elettronici da trattenimento o da gioco di abilità che si attivano solo con l'introduzione di moneta metallica, di valore non superiore per ciascuna partita a 50 centesimi di euro, nei quali gli elementi di abilità o trattenimento sono preponderanti rispetto all'elemento aleatorio, possono consentire per ciascuna partita, subito dopo la sua conclusione, il prolungamento o la ripetizione della partita, fino a un massimo di dieci volte. Dal 1° gennaio 2003, gli apparecchi di cui alla presente lettera possono essere impiegati solo se denunciati ai sensi *dell'art. 14-bis del decreto del Presidente della Repubblica 26 ottobre 1972, n. 640*, e successive modificazioni, e se per essi sono state assolate le relative imposte. Dal 1° gennaio 2004 (185), tali apparecchi non possono consentire il prolungamento o la ripetizione della partita e, ove non ne sia possibile la conversione in uno degli apparecchi per il gioco lecito, essi sono rimossi. Per la conversione degli apparecchi restano ferme le disposizioni di cui *all'art. 38 della legge 23 dicembre 2000, n. 388*, e successive modificazioni (186);
 - c) Quelli, basati sulla sola abilità fisica, mentale o strategica, che non distribuiscono premi, per i quali la durata della partita può variare in relazione all'abilità.

Le New Slot vengono descritte dal comma 6a mentre le VLT dal comma 6b. I semplici giochi ludici (flipper, videogiochi, biliardo ecc.) e i giochi con possibilità di vincita di un premio (pesche di abilità, gru con premi ecc.) vengono invece rappresentati dal comma 7.

Le New Slot sono state introdotte nel 2004 e sono capaci di generare fino a 4 miliardi di euro di gettito erariale in Italia. Le VLT invece sono state attivate solo nel 2010 con il *Decreto Legge – 28 Aprile 2009, n.39 – Art.12*, che presentava una serie di azioni a favore della popolazione colpita dal terremoto in Abruzzo, ed ha incassato in pochissimi mesi quasi un miliardo di euro, con un prelievo fiscale che si aggirava intorno ai 400 milioni di euro (grazie all'acquisto delle licenze). Nel 2014 le Slot e le VLT hanno incassato 46 miliardi di euro, un 3,2% in meno rispetto al 2013 (47,5 miliardi) con un'entrata erariale pari a 4 miliardi e 200 milioni di euro.

2.2-New Slot

“Nel 1891 Mr. Sittman e Mr. Pitt non potevano immaginare che una loro intuizione avrebbe modificato per sempre l'industria mondiale del gioco. Furono loro infatti a inventare quella che poi ulteriormente modificata sarebbe diventata la slot machine che tutti conosciamo. La prima slot aveva 50 simboli e 5 rulli e i premi per i vincitori non erano soldi ma bevande e sigarette. Solo quattro anni dopo Charles Fey inventò la prima vera slot machine. Il nome di allora era Mills Liberty Bell. Il Flamingo Hilton Casino di Las Vegas, quello che si vuole costruito dalla mafia allora capeggiata da Benjamin "Bugsy" Siegel, fu il primo casinò in cui la slot venne proposta al popolo dei giocatori. Dopo, il successo fu inarrestabile in tutto il mondo. Le slot in Italia hanno finito col proliferare tra bar e tabaccai. E' su quelle macchinette che il nostro paese ha visto crescere in modo esponenziale le giocate degli italiani”⁴

Il successo delle New Slot è stato quasi immediato, sin dall'attivazione nel 2004 grazie alla *Legge 27 Dicembre 2002 – n.289*; oggi in tutto il territorio italiano ce ne sono più di 400 mila ed hanno una delle reti telematiche più ampie del mondo. Sono una delle fette di mercato più importanti ed incidono per il 50% sulla raccolta totale dei giochi: dal 2006 in cui la raccolta è stata di 15 miliardi si è arrivati a 30 miliardi nel 2010 per poi scendere a 25 miliardi nel 2014, con un entrata erariale di 3,1 miliardi.

Il nome New Slot indica una modificazione della Slot Machines, un macchinario pre-esistente che aveva un funzionamento meccanico, grazie a dei rulli azionati da una leva il consumatore scopriva se aveva vinto. Il T.U.L.P.S. in Italia vietava l'utilizzo di questi macchinari fuori dai 4 casinò abilitati, quindi erano apparecchi esclusivi per la clientela di queste sale.

Nelle New Slot a funzionamento elettronico gli utenti tramite una pulsantiera azionano la rulliera virtuale che determina le loro vincite tramite il display. Gli apparecchi sono formati da un cabinet, il corpo della macchina, e da una Smart card, una scheda di gioco dove è installato il software a norma di legge con i cicli delle partite e i payout prefissati.

⁴ http://www.repubblica.it/sport/giochi-e-scommesse/2010/04/06/news/slot_machine-3158786/

Il T.U.L.P.S. nell'art.110 definisce le modalità di gioco, i vincoli di vincita e spesa e la velocità delle giocate. Nel comma 6a) troviamo che⁵:

- Ciascun apparecchio di gioco, che può funzionare unicamente se collegato alla rete telematica di AAMS, si attiva con l'introduzione di moneta nella divisa corrente (euro) e prevede un costo, per ciascuna partita, non superiore a 1€;
- La durata della partita non può essere inferiore a 4 secondi;
- La distribuzione di vincite in denaro, ciascuna di valore non superiore a 100,00€, avviene subito dopo la conclusione della partita esclusivamente in monete;
- Le vincite, computate dall'apparecchio, in modo non predeterminabile, su un ciclo complessivo di non più di 140.000 partite, non devono risultare inferiori al 75% delle somme giocate;
- Gli apparecchi non possono riprodurre il gioco del poker o, comunque, anche in parte, le sue regole fondamentali.

I produttori per diversificare i macchinari possono cambiare la grafica, le caratteristiche tecniche, i sistemi di vittoria e i tipi di giochi. Solitamente le vincite avvengono quando si allineano dei simboli uguali nella stessa riga, diagonale o colonna.



Figura 22. Esempio illustrativo di cabinet (mod.404 prodotto da Magic Dreams).

Una caratteristica importante rispetto alle VLT è che le New Slot, come scritto nel T.U.L.P.S., sono autorizzate nei negozi classificati come ambienti dedicati, con regolare licenza. Nel *Decreto Interdirettoriale 27 Ottobre 2003* vengono definiti questi esercizi e il numero di apparecchi che si possono installare in base alla metratura del negozio, in linea generale le New Slot possono essere collocate in: bar, caffè, ristoranti, fast-food, osterie, trattorie, stabilimenti balneari, alberghi, locande, sale pubbliche di gioco, agenzia di raccolta scommesse, circoli privati e negozi che accettano scommesse con il permesso dei concessionari dei giochi. Naturalmente

⁵ Comma 6a) dell'art.110 del T.U.L.P.S. o regio decreto del 18 Giugno 1931 – n.773

ognuno di questi esercizi ha regole diverse per il rilascio della licenza e per il numero di macchinette installabili.

Gli attori che sono impegnati in tutti i processi delle New Slot sono:

- I Control Operators come AAMS, SOGEI e gli organismi di ispezione e controllo che regolamentano, controllano e certificano l'intero settore;
- I Value Operators come i produttori di cabinet e smart card, i concessionari di rete, i gestori e gli esercenti che danno valore all'intero processo dalla progettazione alla sistemazione negli esercizi, e al successivo supporto.

Ogni apparecchio deve superare una lunga serie di certificazioni e di controlli prima di poter essere commercializzato, deve essere prima omologato dall'AAMS secondo una complessa procedura per poi essere venduto ai gestori e ai concessionari che distribuiranno i macchinari ai negozi che si dovranno allacciare alla rete telematica dopo aver ricevuto il nulla osta da AAMS.

Nella figura successiva vediamo come sono collegati tutti gli attori che lavorano nell'ambito delle New Slot e tutte le macro-attività complesse che caratterizzano il processo.

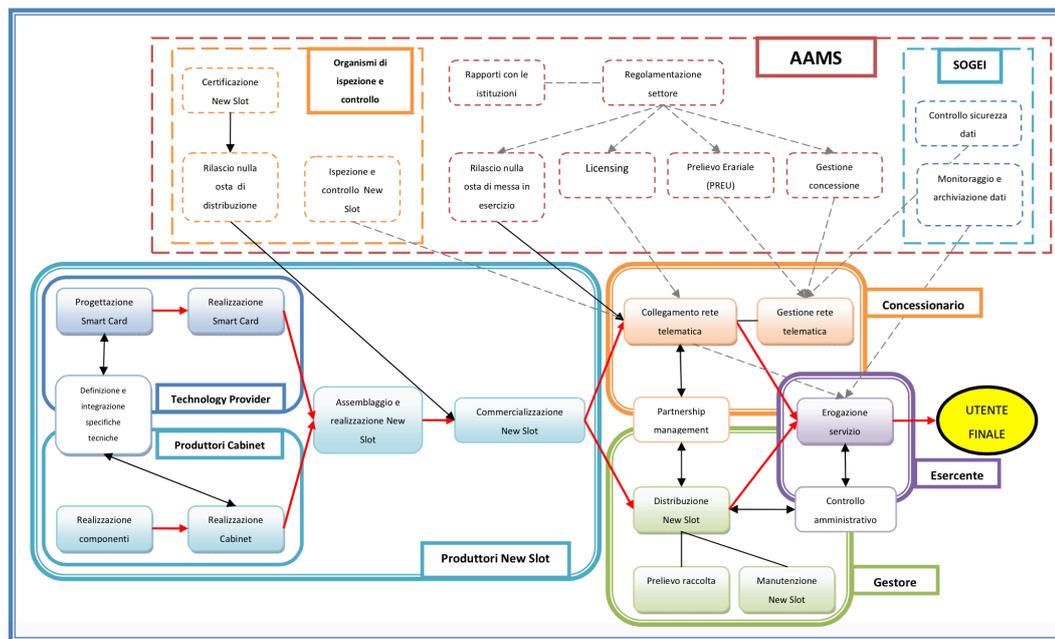


Figura 23. Filiera integrata del settore New Slot.

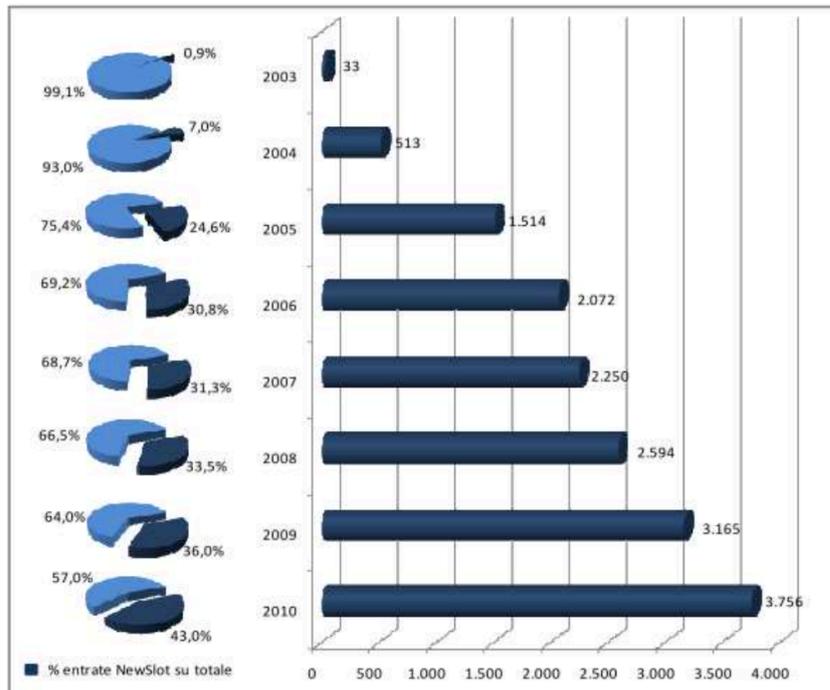
Secondo il *Decreto Interdirettoriale 19 Settembre 2006* il payout va fissato al 75%, cioè quella somma che il giocatore deve ricevere sotto forma di vincita alla fine di un ciclo di 140.000 giocate. Il 25% che rimane viene così suddiviso:

- Il 13,6% forma il Prelievo Erariale Unico PREU;
- Circa il 5% va ai gestori che installano e controllano i macchinari;
- Circa il 5% va all'esercente che lo espone nel proprio locale, lo gestisce e si occupa delle varie spese amministrative;
- L'1% va al concessionario che allaccia il macchinario alla rete telematica;

- Lo 0,8% va all'AAMS che ha la funzione di presidiare e controllare le norme di tutta la filiera.

Le entrate erariali che le New Slot hanno garantito dal 2003 al 2010 si aggirano intorno ai 16 miliardi di euro, che hanno modificato l'incidenza di queste sul totale dell'erario dallo 0,9% del 2003 al 43% del 2010.

Entrate erariali dagli apparecchi da intrattenimento
Anni 2003-2010
Valori assoluti (milioni di euro) e percentuali



Fonte: Elaborazione Eurispes su dati Aams.

Figura 24. Entrate erariali delle New Slot: in termini assoluti e percentuali sul comparto giochi [fonte: Eurispes].

Vediamo come si sono evolute le New Slot dal 2003 passando da una raccolta di 367 milioni a 25 miliardi del 2014:

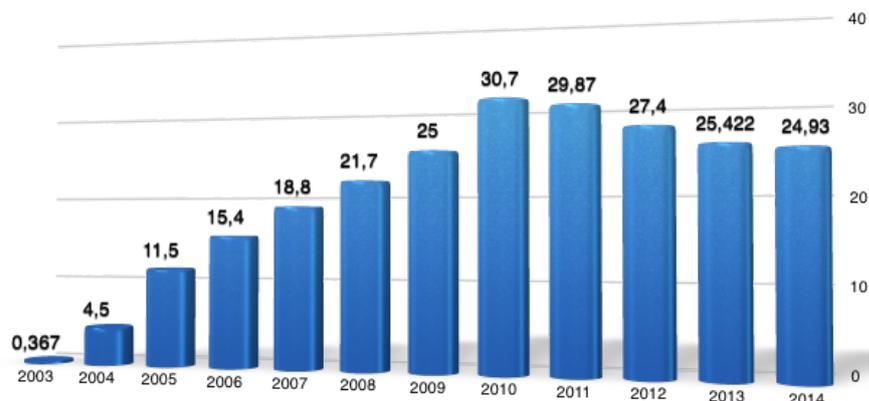


Figura 25. Evoluzione della raccolta New Slot dalla loro introduzione al 2014 [fonte: AAMS].

In 11 anni la raccolta delle New Slot ha avuto una crescita vertiginosa; con una raccolta record di 30 miliardi e 700 milioni di euro nel 2010 sono diventate leader del settore. Questa influenza sul comparto viene però minata dall'introduzione delle Videolotteries VLT, loro rivali. Da quando sono state introdotte le VLT nell'Ottobre del 2010, le Slot hanno avuto prima una riduzione del tasso di crescita dal 14,09% al 1,75% in pochissimi mesi, per poi riportare ad Aprile 2011 una raccolta mensile del 3% più bassa del 2010. Quindi possiamo affermare che la crescita delle New Slot con l'avvento delle VLT si è ridotta notevolmente, ma siamo davanti a una crescita sconvolgente del mercato delle VLT che solo a Febbraio 2011 ha generato 719 milioni di euro. Il grafico sottostante ci mostra come l'introduzione delle VLT ha impattato sulla produzione delle New Slot; prendendo in considerazione il primo semestre del 2009, 2010 e 2011, vediamo che il tasso di crescita prima decresce e poi si trasforma in un tasso di decrescita, una contrazione che era già stata prevista.

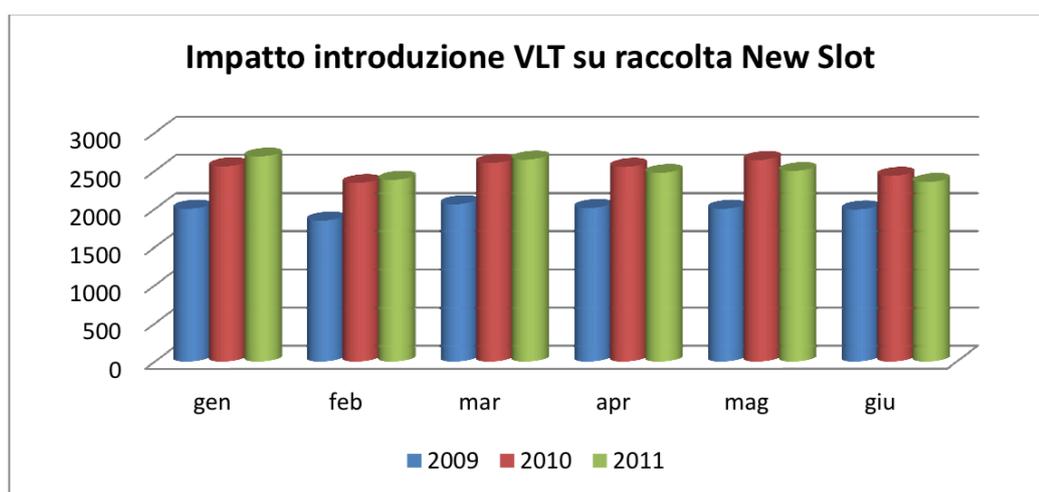


Figura 25. Impatto derivante dall'introduzione delle VLT sulla raccolta New Slot, in paragone ai primi semestri del triennio 2009-2011 [fonte: AAMS].

2.3-Videolotteries VLT

Il bisogno di garantire un gioco più sicuro, pulito e gestibile insieme all'inevitabile innovazione tecnologica, ha portato AAMS ad immettere nel mercato un nuovo tipo di apparecchi da intrattenimento: le Videolotteries.

Le VLT vengono descritte dall'art.110 del T.U.L.P.S. nel comma 6b) e differiscono dalle New Slot per la tecnologia utilizzata e per i tipi di vincita e gioco.

Vengono immesse in Italia grazie alla *Legge 2008, n.184* ma solo con il "*Decreto Pro Abruzzo*" del 28 Aprile 2009 n.39 sono state lanciate sul mercato; questo decreto prevedeva la sperimentazione e l'avvio di un nuovo sistema di gioco controllabile in remoto tramite videoterminali. In pochi mesi dalla loro attivazione, nell'Ottobre del 2010, le Videolotteries hanno raccolto quasi 900 milioni di euro, di cui ben 400 milioni sono andati all'erario, la maggior parte derivanti dalle licenze acquistate dai concessionari al costo di 15.000€ l'una. La legge ha previsto però che ogni

concessionario che già fosse operante nel mercato delle New Slot potesse acquistare un numero di licenze VLT uguale al 14% del parco licenze New Slot già a sua disposizione.

La moltitudine di giochi delle VLT e la vincite più alte creano speranze per questo nuovo comparto. Il governo italiano ha aiutato questo settore a crescere definendo un PREU pari al 2% nel 2010, cresciuto al 4% nel 2013. Rispetto al 13,6% delle New Slot, l'aliquota delle VLT è quasi inesistente e non può che giovare al nuovo mercato.

2.3.1-Funzionamento e caratteristiche

La parola VLT sta per Video Lottery Terminal. Al contrario delle New Slot questi macchinari non hanno una Smart card all'interno, ma sono terminali connessi alla rete telematica direttamente con il principale server nazionale che viene controllato dal concessionario corrispondente. Sul server principale vi sono tutti i giochi possibili, tra cui il giocatore può scegliere, quindi gli aggiornamenti software avvengono sul server in maniera diretta, senza obbligare i gestori a modificare ogni singolo apparecchio spostandolo dai locali.

Il giocatore non deve far altro che sedersi davanti alla VLT e scegliere tramite il server principale tra la moltitudine di giochi a sua disposizione. Si nota immediatamente l'evoluzione dalle New Slot che possedevano un solo tipo di gioco. Sfortunatamente oggi in Italia le VLT non hanno lo stesso tipo di tecnologia potenziata che vi è all'estero, i concessionari riescono attualmente a erogare un solo tipo di gioco per ogni VLT, limitando così la scelta del giocatore; migliorando la tecnologia, i sistemi e la rete si raggiungerà una configurazione personalizzabile e flessibile. È prevista la presenza di un server di sala, a cui sono connesse tutte le VLT della sala di gioco, permettendo così di ampliare le tipologie di vincite possibili.

I server devono essere assolutamente protetti centralmente per contrastare le truffe e la criminalità: a differenza delle New Slot l'assenza della smart card evita ogni possibilità di manomissione esterna e si abbassa al minimo la possibilità che esercenti o gestori scolleghino gli apparecchi dalla rete telematica o li manomettano per diminuire le vincite. Le VLT hanno fatto passi da gigante per garantire un gioco sicuro e pulito.

L'estetica delle VLT è rimasta molto simile a quella delle New Slot: hanno un cabinet un po' più attuale e invitante, con una pulsantiera che permette la navigazione all'interno di un menù di selezione dove è possibile scegliere tra diversi giochi, la differenza sostanziale sta nel fatto che le VLT non erogano direttamente premi in denaro ma stampano un ticket rigiocabile o riscuotibile in denaro presso la cassa della sala scommesse.

Nel T.U.L.P.S. troviamo le caratteristiche delle VLT nell'art.110, comma 6b). La Videolotteries deve rispettare le seguenti cifre⁶:

⁶ Comma 6b) dell'art.110 del T.U.L.P.S. o regio decreto del 18 Giugno 1931 – n.773

- Il costo massimo della singola partita è pari a 10€, con una posta minima di gioco di 0,50€; il pagamento può avvenire tramite:
 - Monete e/o banconote;
 - Tecnologie basate su sistemi di ticket;
 - Carte prepagate;
 - Conti di gioco nominativi, utilizzabili attraverso smart card;
 - La ricollocazione in gioco dei crediti precedentemente vinti.
- La percentuale delle somme giocate destinate alle vincite (payout), con riferimento a ciascun gioco offerto, non può essere inferiore all'85%;
- Il ciclo complessivo massimo è di 5.000.000 di partite. Probabilmente in seguito il ciclo di payout verrà ricalcolato su base semestrale;
- La vincita massima consentita, ad esclusione del jackpot, per ciascuna partita è pari a 5.000€;
- L'importo massimo del jackpot relativo a ciascuna sala giochi è pari a 100.000€.

Le VLT permettono una raccolta massima del 15% a differenza del 25% delle New Slot, se aumenta il payout deve anche aumentare il numero di cicli complessivi pre-vincita per non sfavorire il concessionario e favorire vincite più ricorrenti. Come per le Slot la raccolta va poi suddivisa tra gli attori che lavorano nella filiera e l'erario. Non vi sono normative riguardanti la durata delle singole partite, lasciando così libero arbitrio ai concessionari.

Grazie al server nazionale e al server di sala vi sono 3 tipi di jackpot possibili:

1. Jackpot di gioco: è un premio collegato ad ogni singola macchina, come se fosse distaccata dalla rete telematica. Quindi con una giocata massima di 10€ il macchinario può permettere all'utente di vincere fino a 5.000€. Questa tipologia di jackpot viene comunque stabilita dal server di sala.
2. Jackpot di sala: tutte le Videolotteries sono connesse tra loro al server di sala e provvedono con una parte delle giocate ad un jackpot unico, definito di sala. La possibilità di aggiudicarsi il jackpot di sala è bassa, quindi vi è la probabilità di aggiudicarsi un premio che arriva a un massimo di 100.000€.
3. Jackpot di rete: tutte le sale di gioco del territorio sono collegate singolarmente al server principale nazionale; ogni sala blocca una parte delle scommesse a favore di un altro jackpot chiamato, di rete, ancora più alto di quello di sala. In questo caso è possibile vincere un premio fino a 500.000€, naturalmente in questo caso le probabilità di vincita sono bassissime.

2.3.2-Creazione ambienti dedicati

La legge in Italia stabilisce chiaramente i luoghi in cui è possibile immettere gli apparecchi da intrattenimento di cui parla il comma 6b). Il *Decreto Protocollo n° 124/CGV del 22 Gennaio 2010* definisce gli “ambienti dedicati” per le NewSlot e Vlt in questo modo:

- **Agenzie** di scommesse a totalizzatore e a quota fissa sulle corse ippiche di cui al *Decreto del Presidente della Repubblica 8 Aprile 1998, n°169, convenzione tipo approvata con decreto interdirettoriale 2006/16109 del 12 Maggio 2006*;
- **Agenzie** di scommesse sportive, diverse da quelle ippiche, e non sportive di cui al *Decreto del Ministro dell'Economia e delle Finanze 1° Marzo 2006, n°111, convenzione tipo approvata con decreto direttoriale 2006/22503/Giochi/UD del 30 Giugno 2006*;
- **Sale Bingo** con un luogo dedicato al gioco che secondo l'*art. 110, comma 6, del T.U.L.P.S.*, non deve essere superiore ad 1/3 dello spazio impiegato alla raccolta del gioco del bingo di cui *Decreto del Ministro dell'Economia e delle Finanze del 31 Gennaio 2000, n°29*;
- **Sale pubbliche da gioco** predisposte appositamente alla raccolta del gioco legale con aree separate dai giochi riservati ai minori;
- **Negozi di Gioco** che hanno come attività principale la vendita di prodotti di gioco pubblici descritti dall'*art. 38, commi 2 e 4 del decreto legge del 4 Luglio 2006 n°223*;
- **Esercizi dediti esclusivamente** alla raccolta del gioco con apparecchi di cui all'*art. 110, comma 6 del T.U.L.P.S.*

Inoltre ogni tipo di ambiente dedicato deve rispettare le seguenti caratteristiche:

- Ogni sala si deve necessariamente dotare di videocamere di sorveglianza a circuito chiuso;
- Per poter esercitare la raccolta del gioco nelle sale adibite, è fondamentale il possesso della licenza descritta dall'*art. 88 del T.U.L.P.S.*;
- Bisogna rispettare il rapporto prestabilito dalla seguente tabella tra la superficie della sala e il numero di apparecchi:

Dimensione sala (mq)	Quantità (unità)
Da 50 a 100 mq	Fino a 30 VLT
Da 101 a 300 mq	Fino a 70 VLT
Oltre i 300 mq	Fino a 150 VLT

Figura 26. Rapporto tra la superficie della Sala e il numero di apparecchi installabili [fonte: AAMS].

I regolamenti riservati alle VLT sono molto più selettivi rispetto a quelli delle NewSlot a cui il governo ha voluto lasciare libero mercato per permettergli un rapido sviluppo tra i consumatori, è fondamentale il controllo e la sicurezza che vanno esercitati sia sulle le grandi quantità di denaro che circolano all'interno del settore sia sui rischi patologici e finanziari in cui gli utenti possono cadere; sicurezza

raggiungibile con un controllo mirato ai pochi luoghi dedicati e con rapidi interventi sulla ridotta estensione del problema.

Quindi la vera e propria competizione tra le VLT e le NewSlot si attuerà solo all'interno delle sale gioco, dei bingo e nelle agenzie di scommesse. Non sarà assolutamente possibile trovare una VLT in un pub o in un bar; si assume quindi che da questi spazi sarà maggiore la raccolta delle NewSlot mentre nelle sale dedicate saranno le VLT, molto più accattivanti, a generare di più.

Il settore delle VLT partecipa attivamente al mercato solo dall'Ottobre del 2010, questo poiché la sperimentazione, la certificazione delle macchine e l'autorizzazione degli ambienti ad esso riservati hanno richiesto lunghe procedure che si sono estese nel tempo. I concessionari hanno trovato più veloce l'apertura tramite il loro marchio di nuove sale scommesse o nuovi esercizi come WinCity Sisal o Izi Play Cogetech; mentre le macchine installate all'interno di esercizi già esistenti come agenzie o bingo, sono molto poche. In realtà, nonostante siano state vendute da AAMS più di 56.697 macchine pari al 14% delle licenze NewSlot, solo 27.503 apparecchi VLT (dato AAMS del Settembre 2011) sono attivi in Italia. L'altra metà non rimarrà in disuso per molto tempo, poiché i concessionari in base alle preferenze di mercato e alle zone in cui la richiesta è maggiore le andranno a distribuire.

L'art. 110, comma 8, del T.U.L.P.S. rende noto come tutti gli apparecchi che rientrano nel comma 6a e 6b siano vietati ai minori di 18 anni, questo per salvaguardare i giochi e i consumatori.

2.3.3–Sviluppo Normativa

Le VLT vengono definite dal *comma 6b dell'art. 10 del T.U.L.P.S.* come apparecchi da intrattenimento collegati e controllati da una rete telematica, *art. 14-bis, comma 4, del decreto del Presidente della Repubblica 26 Ottobre 1972, n. 640, e successive modificazioni.*

Il comma 6b è stato aggiunto proprio per distinguere gli apparecchi VLT dalle NewSlot, con *l'art. 1, comma 525, della Legge 23 Dicembre 2005, n°266 anche detta "Finanziaria"*. Questa legge vuole dare un valore legale ad un nuovo tipo di macchinari, affidandone le norme ad AAMS e ampliando così il mercato del gioco futuro.

Per i nuovi macchinari vi è un cambiamento nel 2008 grazie alla *Legge 19 Novembre 2008, n°184, art. 1-ter, comma 1 e 2* che approva la sperimentazione delle VLT. Questa legge non è altro che una modificazione del *Decreto Legge 25 Settembre 2008, n°149*, con cui venivano fornite disposizioni urgenti comunitarie per i giochi. Nel testo si dà il via alla sperimentazione telematica/tecnica dei macchinari e della raccolta e viene riconosciuto ai concessionari uno 0,5% in più sulla raccolta che si va a sommare allo 0,3% prefissato precedentemente, garantendo così uno 0,8% agli investitori per coprire le spese e per garantire un discreto servizio, il tutto sotto la gestione di AAMS e SOGEI coadiuvati dagli enti certificatori.

Un anno dopo, nel 2009, con il *comma 1) dell'art. 12 del Decreto Legge 28 Aprile 2009, n°39* rinominato "*Decreto Legge Abruzzo*" viene ufficializzato il mercato delle VLT,

dopo il terremoto l'erario vuole ricavare 500 milioni di euro da donare al territorio italiano per la ricostruzione e pensa di farlo tramite la raccolta di gioco del nuovo comparto. Le macro caratteristiche più importanti da stabilire sono:

- Livello di prelievo erariale che non superi l'8%;
- Caratteristiche degli ambienti riservati al gioco;
- Requisiti di sicurezza, gioco e conformità;
- Criteri di selezione dei nuovi concessionari;
- Concessione di licenze per 15.000€ l'una fino a un numero di macchine pari al 14% dei nulla osta NewSlot già in possesso dei concessionari.

La formulazione e l'attuazione delle direttive specifiche spettano ad AAMS. Nell'Agosto del 2009 è stato reso pubblico il *Decreto Direttoriale 6 agosto 2009 n° 30200*; una direttiva, prima del suo genere, redatta appositamente per le VLT il cui fine è quello di avviare le Videolotteries rendendo fruibili le licenze sotto il versamento di 15.000€ l'una e con un massimo del 14%, il tutto dopo aver definito la disciplina tributaria (PREU) fino ai quattro anni successivi.

Grazie a questa direttiva l'AAMS si iniziò a muovere e a stabilire le procedure atte a selezionare i concessionari con il *Decreto Direttoriale 15 Settembre 2009 n° 1079/CGV*.

La direttiva ha come oggetto:

- a. L'inizio della selezione, e la durata della concessione:
 - La concessione prevede la creazione e la gestione della rete della gestione telematica del gioco legale tramite AWP e VLT.
 - La concessione è valida per 9 anni dal 1° Novembre 2010.
- b. I requisiti per poter partecipare alla selezione:
 - È necessaria la qualifica di operatore di gioco in ambito comunitario.
 - È necessaria una capacità sia finanziaria che economica che abbia raggiunto nel biennio 2008/2009 un Gross Gaming Revenue pari a Trenta milioni di Euro.
 - È necessaria una capacità tecnico-organizzativa maturata nel campo dei giochi e nella gestione dei sistemi telematici costituiti da almeno 2.500 punti terminali.
 - È necessaria una dichiarazione di impegno da parte dei partecipanti entro 6 mesi dall'aggiudicazione provvisoria, atta a garantire la creazione dell'intera rete telematica che prevede l'installazione di 5000 AWP e di VLT in numero non superiore al 14% delle AWP installate, di cui all'*art. 14 bis del Decreto del Presidente della Repubblica 26 Ottobre 1972, n. 640*.
- c. L'assegnazione della concessione nella scelta per i richiedenti che:
 - Hanno fatto richiesta entro il 20 Novembre 2009;
 - Rispettano i requisiti dell'art. 4;

- Sono stati ammessi alla fase di sperimentazione delle VLT ai sensi del *Decreto Direttoriale 6 Agosto 2009*;
- Hanno ricevuto un'autorizzazione ad installare le Videolotteries.

Alla fine della selezione, i ruoli vengono assegnati agli stessi 10 concessionari New Slot, che hanno richiesto la possibilità di installare la quantità massima di VLT disponibili. Solo nel 2010 vengono definiti gli ambienti di gioco dedicati, con il *Decreto Protocollo n. 124/CGV pubblicato il 22 Gennaio 2010*.

Con il *Decreto Direttoriale n. 15624/ADI del 5 Maggio 2010* AAMS chiude la sperimentazione dei videoterminali e ammette al collaudo tutti i sistemi di gioco che hanno portato a termine la fase di test.

Con il *Decreto Direttoriale n. 2010/22847/GIOCHI/ADI del 1° Luglio 2010* AAMS stabilisce le procedure di assolvimento del prelievo erariale; il settore, ormai regolamentato, vede lo start nell'Ottobre del 2010.

2.3.4-La Struttura del Mercato delle Videolottery

La filiera delle VLT si basa sul sistema concessionario: più operatori acquistano le licenze dall'AAMS per commercializzare i macchinari da intrattenimento, si preoccupano dell'installazione sul territorio, prelevano gli incassi e si occupano del gettito tributario.

Vi sono due tipologie di operatori coinvolti:

- **Control Operators:** Non intaccano direttamente la catena del valore ma si occupano della regolamentazione, del controllo e della certificazione del settore. Nel caso delle VLT questi ruoli vengono assolti da AAMS, SOGEI e dagli organismi di ispezione e controllo.
- **Value Operators:** questi collaborano direttamente alla produzione del valore partendo dalla progettazione del macchinario fino alla fruibilità del prodotto all'utente finale. Gli operatori in questo flusso produttivo sono produttori di software di gioco (Technology Provider) e di Cabinet, concessionari di rete, Gestori ed Esercenti.

Il settore pur essendo molto simile a quello delle New Slot presenta delle diversità: vengono eliminati i produttori di Smart Card, ora i produttori dei software si interfacciano direttamente con i concessionari che posseggono i main server dove sono installati i giochi. L'innovazione in questa nuova filiera risiede nella rete telematica: ogni Videolottery è connessa online contemporaneamente sia al server di sala che al main server nazionale, i giochi sono caricati sul server a cui lo scommittitore accede tramite il macchinario. Di conseguenza il cabinet del macchinario non cambia design in base al gioco installato ma ha una forma standard uguale per tutte le VLT.

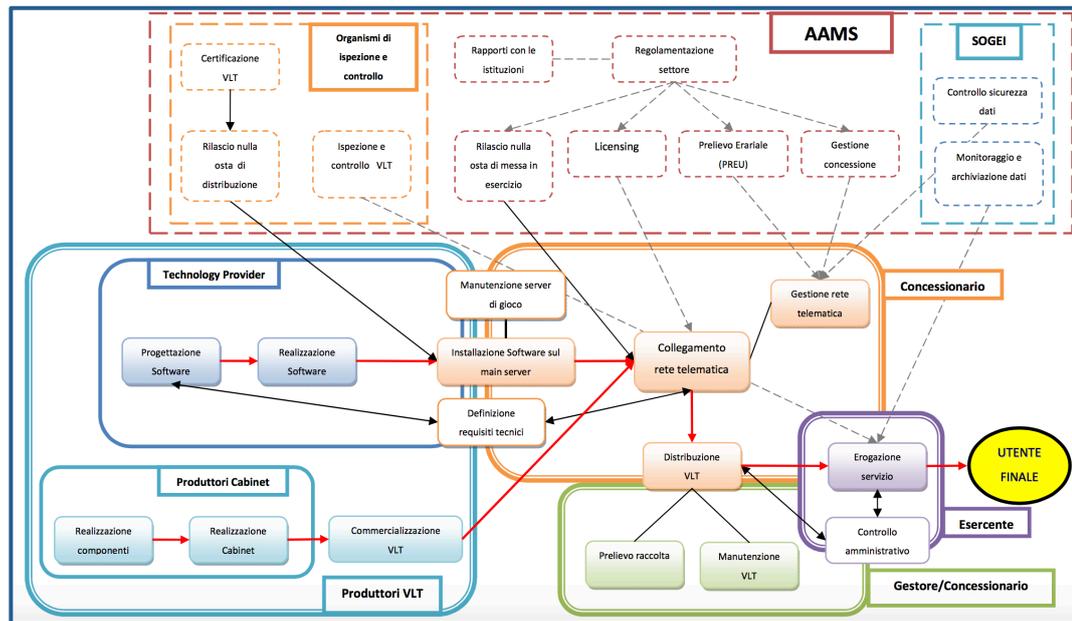


Figura 26. Filiera integrata del settore VLT [fonte: AAMS].

La figura 26 ci mostra come sarebbe la filiera nel caso in cui avessimo un mercato maturo, sicuro e noto; sfortunatamente il bisogno immediato di raccogliere fondi finanziari tramite il gettito erariale per affrontare il deficit pubblico ha portato lo Stato ad introdurre il mercato delle Vlt in maniera affrettata e con alti investimenti iniziali da parte degli investitori (15.000€ per ogni licenza). Questa politica ha rallentato l'aggiornamento delle nuove tecnologie dei produttori di New Slot e non ha permesso ai concessionari di investire nella ricerca a causa degli elevati costi sostenuti per le licenze.

Questa manovra ha ostacolato l'evoluzione di una filiera tecnologica interna obbligando i concessionari, abbandonati dal sistema bancario italiano poiché completamente disinteressato al settore, a ricorrere agli operatori stranieri che avevano già una elevata esperienza grazie alle partnership instaurate negli anni all'interno dello stesso settore estero. I nuovi produttori sono integrati, cioè distribuiscono sia i cabinet che i software a tutti i 10 concessionari, questo perché essendosi il mercato mosso troppo in fretta, i produttori italiani non hanno avuto il tempo di creare delle proprie opzioni.

L'alta esperienza, la grande disponibilità finanziaria e la completa integrazione dei produttori esteri rendono possibile il controllo diretto da parte del Technology provider, che funge da esercente utilizzando la rete partner.

I 9 produttori di VLT mondiali formano un oligopolio, la maggior parte di loro ha alle spalle un paese con una forte richiesta di gioco d'azzardo (USA e UK) dove vi sono numerose offerte elettroniche per quanto riguarda la leisure industry.

I 9 player che operano anche nel nostro settore italiano sono:

- *Ace Interactive*: società con sede in Svezia che milita nel gaming da più di 50 anni, offre soluzioni all'avanguardia è presente in tutto il mondo ed è

controllata dalla Aristocrat Technologies Ltd. In Italia si appoggia a Cogetech dal 2008 per la creazione della rete VLT.

- *Barcrest Group*: società inglese che ha portato innovazione all'interno del settore con i suoi nuovi software, crea sistemi, giochi a distanza e piattaforme. È entrata nel gruppo IGT.
- *Bally Technologies*: operatore USA storico che rifornisce dal 1932 più di 600 sedi nel mondo. Tratta dai dispositivi gaming, al tracking, alle VLT.
- *IGT*: Ha quasi 70 anni, viene dal Nevada e dal 1981 è diventata una public company, famosissima in tutto il mondo per la sua video poker machine. Ha più di cento uffici sparsi nel mondo e in Italia opera tramite la Barcrest.
- *Mercur inspired*: operatore molto recente, nato dalla joint venture tra la tedesca Merkur Gaming GmbH e l'inglese Inspired Gaming Group, uno dei colossi per la distribuzione di giochi via server. In Italia hanno fornito 1000 macchinari VLT a BPLUS Giocolegale Ltd e 1300 a Sisal Slot S.p.a.
- *Novomatic*: operatore austriaco, che ha avuto nel 2009 un Gross Gaming Revenue di 2,4 miliardi di euro, è uno dei più grandi fornitori mondiali. Per la creazione e la vendita delle VLT si appoggia alla Gaming Industries GmbH (AGI) con cui opera anche in Italia.
- *RITZIO International*: Ha sede a Cipro ma gli uffici si trovano a Mosca. Al momento opera in 6 mercati: Romania, Germania e Bielorussia con l'80% del Gross Gaming Revenue e Italia, Lettonia e Croazia per il restante 20%. In Italia è entrata solo nel 2008 con 335 VLT.
- *Spielo*: ha sede in Canada, leader mondiale per la creazione dei macchinari e dei software. È controllata dalla Lottomatica Group S.p.a. ed è totalmente Italiana.
- *WMS Gaming Inc.*: operatore americano presente da 60 anni sul mercato mondiale come Technology Provider e creatore di Cabinet, in Italia offre VLT con i più alti standard di qualità ed innovazione del mondo. Si appoggia a Cogetech dopo aver trattato con BPLUS, che al termine della trattativa l'ha citata per 150 milioni di euro di danni per mancata fornitura.

Nel settore delle New Slot esistono 154 produttori (144 italiani), mentre in quello delle Vlt vi sono 9 produttori esclusivamente esteri, nonostante la Spielo sia controllata in maniera indiretta dalla Lottomatica Italia.

Come abbiamo detto prima, dopo il Decreto Direttoriale 6 Agosto 2009 n. 30200 ogni concessionario New Slot ha richiesto di poter installare il numero massimo di Videolottery, cioè il 14% del numero di licenze New Slot in proprio possesso.

Di conseguenza i concessionari sono gli stessi 10 che operano nel mercato delle New Slot:

- BPLUS Giocolegale Ltd. (ex Atlantis World)
- Cirsa Italia S.p.A.
- Codere Network S.p.A.
- Cogetech S.p.A.
- Gamenet S.p.A.
- Gmatica s.r.l.
- HBG Connex S.p.A.
- Lottomatica Videolot Rete S.p.A.
- Sisal Slot S.p.A.
- Snai S.p.A.

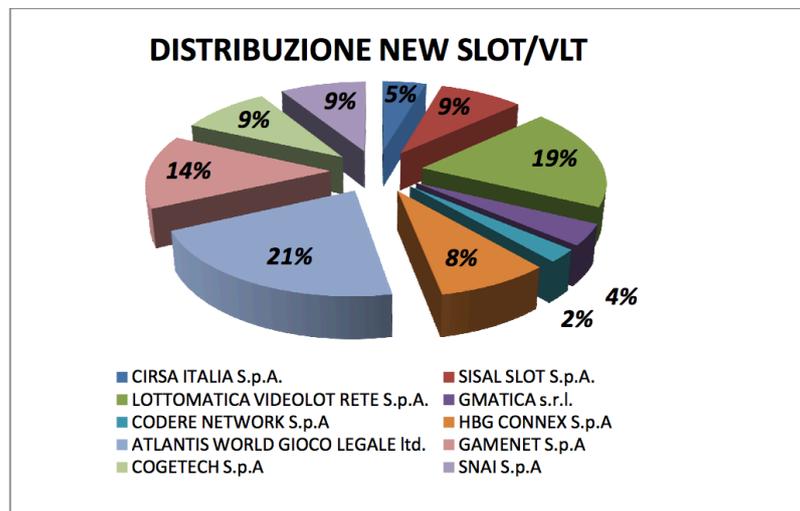


Figura 27. Distribuzione percentuale sui concessionari delle licenze VLT [fonte: elaborazione dati AAMS].

BPLUS è l'operatore con più licenze VLT, è seguito da Lottomatica e da Gamenet, molto più marginale invece la presenza settoriale di Codere, Gmatica e Cirsa.

Si pensi che solo l'acquisto delle licenze nel 2009 ha fruttato ad AAMS ben 850 milioni di euro che sono entrati nelle casse erariali il 30 Aprile 2010.

I concessionari delle VLT, a differenza delle New Slot, hanno deciso di installare i macchinari direttamente negli ambienti da loro posseduti, mantenendo il marchio, senza relazionarsi con esercenti e gestori.

In questo modo la filiera si accorcia, invece di dividere la raccolta tra più operatori questa finisce direttamente nelle mani dei concessionari, tolto ovviamente il prelievo erariale. Vi sono anche casi in cui le sale vengono gestite dai Technology Provider esteri che sono avvantaggiati grazie alla loro esperienza nel settore e alla disponibilità economica.

In seguito il mercato delle VLT è stato esteso anche alle sale bingo, alle agenzie di scommesse e alle sale da gioco ed ha aumentato ancora di più il suo bacino di utenze.

Il modello di business delle Videolotteries non prevede i gestori in primo piano ma limitati operatori di grandi dimensioni con un loro network.

Vediamo la filiera delle Vlt come è composta:

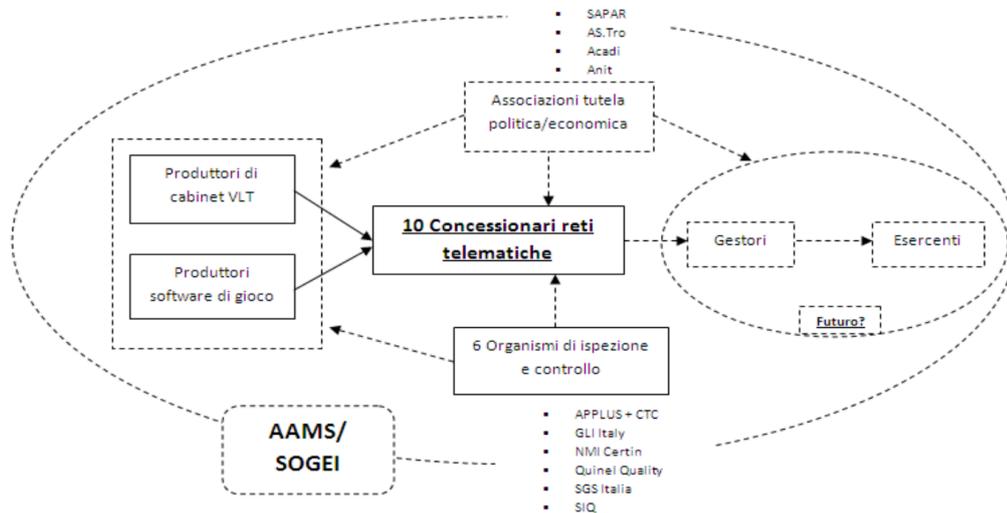


Figura 28. Macro-filiera del settore VLT [fonte: AAMS].

2.3.5-Prelievo erariale da unico a diversificato per le vincite

Dopo il lancio delle VLT nel settore del gioco con il *Decreto Legge Abruzzo 28 Aprile 2009 n. 39*, l'AAMS ha rilasciato una normativa per definire la disciplina tributaria, *Decreto Direttoriale 6 Agosto 2009 n. 30200*.

Nella direttiva vi è un'aliquota annuale prefissata, che cresce negli anni fino al 2013. Si parte dal 2% nel 2010, e si arriva al 4% nel 2013, il PREU andrà versato dai concessionari all'erario.

Diversamente dalle New Slot, questo nuovo mercato è in crescita, di conseguenza ha bisogno di agevolazioni e spinte: proprio per questo il governo ha pensato ad un regime tributario semplice con aliquote prefissate e non scaglionate (New Slot) e di basse percentuali (2% invece del 12% delle New Slot). In questo modo gli investitori sono attirati dal nuovo mercato e si garantisce un ritorno quasi immediato.

Il decreto ha previsto le seguenti aliquote PREU:

- 2% per il 2009, 2010, 2011;
- 3% per il 2012;
- 4% per il 2013.

Una volta che è stata ben stabilita la disciplina tributaria è stato pubblicato un decreto nel 2010 per calcolare la base imponibile alla quale applicare l'aliquota, i periodi e i termini. Il Decreto Direttoriale n. 2010/22847/GIOCHI/ADI del 1° Luglio 2010

stabilisce 6 periodi contabili bimestrali (Gennaio-Febbraio; Marzo-Aprile; Maggio-Giugno; Luglio-Agosto; Settembre-Ottobre; Novembre-Dicembre) in cui verrà valutata la base imponibile tramite la lettura dei contatori (nella voce "TOT_BET") tramite il main server e i server di sala. Alla base verrà poi applicata l'aliquota prefissata e si otterrà così il PREU, che va versato in 4 tranches per ogni periodo contabile (24 versamenti l'anno), esattamente come per le New Slot.

Con il decreto Direttoriale AAMS del 12 ottobre 2011 sono stati effettuati degli interventi sui giochi pubblici per garantire delle entrate sempre maggiori. L'art 5 ha previsto una variazione del PREU sugli apparecchi New Slot e sulle VLT.

Nelle New Slot viene applicato un prelievo sulle somme giocate pari a : 12,7% nel 2013 e 2014 e del 13% nel 2015.

Nelle VLT invece il PREU rimane invariato nel 2013 e nel 2014, mentre sale di un punto percentuale nel 2015 (5%), ma viene aggiunta la cosiddetta "Tassa della fortuna". Per ogni vincita superiore ai 500€ viene applicata una ulteriore tassa del 6% sulla parte della vincita eccedente, questa tassa non riguarda solo le Videolottery ma anche i Gratta e vinci e il Superenalotto.

È previsto nei prossimi anni un aumento del PREU sempre maggiore, probabilmente entro la fine del 2015 questo salirà al 9% per le VLT e al 17% per le New Slot, cifre importanti che portano sempre più denaro all'interno delle casse statali.

2.3.6-Le preferenze del consumatore

Per poter analizzare le preferenze dei consumatori e la loro propensione al rischio bisogna basarsi su il *Constant Expected Return Model* (CERM). Questo modello sostiene che gli scommettitori siano dei soggetti razionali in grado di utilizzare efficientemente le informazioni disponibili per prevedere gli esiti degli eventi su cui decidono di scommettere. Per verificare questa teoria bisogna misurare l'efficienza previsionale delle quote in base ai risultati delle partite. Per riuscire ad analizzare l'attitudine al rischio degli scommettitori bisogna partire dal fatto che il mercato dei giochi prevede scommesse che hanno un rendimento atteso negativo: il premio (che va poi diviso tra gli eventuali vincitori) è sempre inferiore al totale della raccolta, poiché come sappiamo una parte, stabilita dallo stato, viene trattenuta. Di conseguenza per poter dare una giustificazione a questa tipologia di mercato da parte di agenti razionali è indispensabile ipotizzare una loro propensione al rischio (locale e non). Ci sono stati molti autori che hanno supposto una propensione "locale" al rischio per poter giustificare l'acquisto di lotterie da parte di agenti razionali⁷. L'ipotesi è che in una funzione di utilità generalmente convessa, c'è un flesso nell'intorno della ricchezza corrente. Quindi vi sarà una propensione al rischio per tutti gli eventi in cui una possibile perdita è relativamente bassa rispetto al patrimonio del consumatore. Ad

⁷ M.Friedman, L.Savage, The Utility Analysis of Choices Involving Risk, in J. Of Pol. Ec., vol. 56 n. 4, 1948.

esempio, nelle scommesse, il costo del biglietto della lotteria o la puntata minima nelle New Slot e nelle VLT, appare al consumatore come modesto, rispetto alla sua ricchezza. Di conseguenza questa propensione al rischio presuppone che vi sarà un eccesso di scommesse sugli eventi con più basse probabilità rispetto a quelli più probabili, si creerà così un'asimmetria che altererà la distribuzione delle quote nel mercato. Per la legge della domanda e dell'offerta se si scommette maggiormente sugli eventi sfavoriti le quote di questi ultimi si abbasseranno, mentre se diminuiscono le scommesse sugli eventi favoriti le loro quote aumentano; il rendimento atteso delle scommesse sui favoriti sarà quindi più alto di quello sugli sfavoriti. Questa distorsione è nota come "Favorite-longshot bias" ed è stata verificata tramite l'analisi dei profitti mediamente riscossi negli eventi divisi per minore/maggiore probabilità, ma risulta inefficace in altri mercati. Risulta che gli scommettitori avranno sempre una predisposizione per gli eventi sfavoriti poiché i rendimenti su questa tipologia di scommessa sono sempre maggiori, proprio per questo la popolazione media preferisce scommettere nelle lotterie e negli apparecchi da intrattenimento. Proprio questa assunzione di rischio ha portato a delle esternalità negative per l'intera società e si è resa necessaria una "sin tax" sul mercato per poterne limitare le dimensioni, come già accadeva per i tabacchi e i superalcolici. Ma come già si credeva, questa nuova tassazione ha portato gli scommettitori a collocare le loro scommesse presso bookmakers esteri tramite internet e tramite i vari punti illegali sparsi sul territorio italiano (che offrono quote maggiori poiché "esentasse").

2.3.7-Le probabilità di vincita

Per tutti gli apparecchi di cui all'art. 110, comma 6b, noti come VLT, la normativa prevede un payout minimo pari all'85% per ogni gioco. Per verificare che tutti i macchinari siano conformi il partner tecnologico Sogei spa utilizzerà la percentuale di restituzione teorica (RTP).

Attraverso una tabella specifica che viene stabilita da AAMS, Sogei potrà controllare per ogni gioco il codice che identifica il macchinario, il nome e la RTP teorica di restituzione. La percentuale viene controllata ogni 6 mesi, cioè ogni 5 milioni di partite giocate.

Sul sito dell'AAMS sono note per ora solo le percentuali del 2011 che ha ottenuto un payout di 88,34% e del 2012 con un payout di 88,40%.

2.3.8-I risultati del settore nel 2014

Solo nel 2010 le VLT hanno garantito 400 milioni di gettito fiscale allo Stato italiano, questo grazie alla vendita delle licenze, e al PREU prefissato dallo stato. Naturalmente la rapida crescita di questo mercato ha influito negativamente sul mercato delle New Slot che sono state ampiamente attaccate dal nuovo settore.

Nel 2014 il valore del mercato del gioco è salito a 500 milioni di euro ed ha dato impiego a più di 5.000 addetti. Lo studio "L'industria italiana dei giochi pubblici", presentato da Sistema Gioco Italia e Mag consulenti e associati, ha preso in

considerazione tutte le aree della filiera del gaming, scoprendo così che i più fruttuosi sono stati i prodotti di gioco, con i loro 264 milioni rappresentano il 52,9% del mercato; poi abbiamo i terminali con 215 milioni (43,1%) e infine ci sono i sistemi e le reti di gestione dei concessionari con 20 milioni. Il valore della produzione dei prodotti di gioco viene ricavato quasi totalmente con gli apparecchi da intrattenimento, le New Slot e le Videolottery rappresentano 302 milioni con il loro 60,3% del mercato, sono seguite dalle lotterie con 120 milioni (24,1%), giochi online 51 milioni (10,1%), scommesse 24 milioni (4,8%) e bingo 3 milioni (0,6%).

Come abbiamo già detto nel mercato delle VLT e in quello del betting la presenza delle industrie estere è maggiore, infatti analizzando i dati scopriamo che i prodotti esteri hanno venduto nel nostro mercato in maniera superiore rispetto ai prodotti nazionali (276 milioni a fronte dei 223 italiani), inoltre dei 5.000 impiegati solo 2.315 lavorano in Italia.

Ogni addetto italiano produce un valore pari a 96.500 euro a fronte dei 103.000 di uno estero, questo anche a causa delle elevate capacità produttive estere che sono molto più evolute e pronte.

Nel 2014 la raccolta in Italia è stata di 84,4 miliardi di euro: 77,8 miliardi sono stati ripartiti tra i vincitori mentre i 16,5 miliardi restanti sono stati ripartiti tra i ricavi della filiera (8,8 miliardi) e gettito erariale (7,7 miliardi). L'intero comparto di gioco garantisce in Italia, grazie a 6.600 imprese, lavoro a più di 140 mila persone, un dato importante in una nazione con un alto tasso di disoccupazione. Il 60,3% dei ricavi della filiera sono andati ai punti vendita, il 22,2% ai concessionari, il 14% ai gestori e il 5,4% agli enti pubblici⁸.

⁸ <http://www.jamma.it/mercato/giochi-nel-2014-settore-produzione-ha-fatturato-circa-500-milioni-di-euro-ad-awp-e-vlt-oltre-il-60-del-mercato-66393>

Cap.3 Effetti del Settore

3.1-Ludopatia

Il gioco d'azzardo patologico è stato definito la prima “dipendenza senza droga”, esso è in grado di causare seri problemi sia mentali che sociali portando ad uno stato di ossessione e schiavitù causati dalla ripetitività delle azioni.

Da sempre l'uomo si sente un soggetto magico-onnipotente in grado di essere superiore a tutto e a tutti, qualità che lo spinge ad accostare al gioco la sorte dei propri beni; tutto questo accade da tempi molto lontani, sono innumerevoli i reperti che sono stati ritrovati che accostavano l'uomo alla scommessa, si va dalla Cina all'Egitto, dal Giappone all'India, alla Grecia dove venivano designati degli indovini in grado di “prevedere” i risultati dei giochi olimpici, finendo a Roma dove si facevano delle puntate “munere” sui combattimenti dei gladiatori.

Questo rapido sviluppo è dovuto sicuramente alla vasta scelta che si va ampliando di anno in anno che riesce a soddisfare qualsiasi tipo di consumatore: si passa dagli estimatori delle grandi sale (Casinò), agli appassionati dei videogiochi (VLT e NewSlot), ai giocatori seriali popolari (Lotterie e Bingo) fino ad arrivare ai classici giochi casalinghi (carte e tombola).

Bisogna però distinguere tra *giocatori d'azzardo* e *giocatori patologici*, per molti il gioco viene inteso come semplice passatempo occasionale, il giocatore compulsivo invece ha una perdita per gradi della capacità di autolimitarsi e che termina con l'assorbimento del tempo quotidiano e della vita stessa.

Vi sono diversi tipi di giocatori:

- **Giocatore sociale:** utilizza il gioco per la socializzazione e il divertimento;
- **Giocatore problematico:** non ancora ha una patologia ma utilizza il gioco come via di fuga dai problemi della vita;
- **Giocatore patologico:** ha un comportamento distruttivo e vive nella realtà del gioco;
- **Giocatore patologico impulsivo/dipendente:** ha una dipendenza aggravata dall'impulsività e mostra gravi sintomi nei comportamenti.

Una dipendenza attiva ha l'impulso irrefrenabile ed una grande tensione emotiva che non permette di creare dei pensieri logici, i ragionamenti che conseguono questa situazione servono solo a limitare il senso di colpa che si instaura all'interno dell'individuo e lo portano all'autodistruzione. Quando lo scommettitore perde continua insistentemente a giocare, giustificando la sua dipendenza con il tentativo di rifarsi o di recuperare il denaro perso; mentre quando vince continua a giocare alzando la posta poiché in una giornata fortunata e tende a sottolineare e a vantare la sua vincita che è vera solo nella sua realtà instabile.

Nel giocatore patologico si raggiunge uno stato di estasi ipnotica dal gioco molto simile a quello causato da una sbornia, molte volte questa condizione viene anche favorita dall'assunzione di altre sostanze che causano la perdita di controllo.

Vi è anche una differenza tra il “*vizio del gioco*” e la “*malattia del gioco*”, mentre il vizio può essere controllato e interrotto perché volontario, la malattia porta ad uno stato di non ritorno che necessita di aiuto e sostegno.⁹

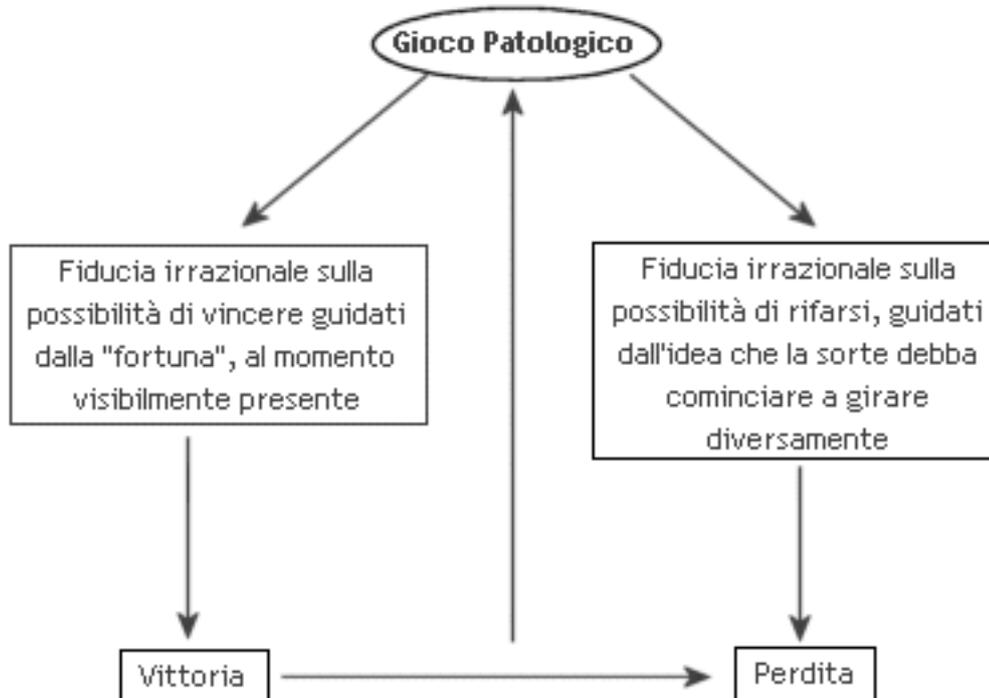


Figura 29. Schema sul circolo vizioso del gioco patologico [fonte: Benessere.com].

Si parla di dipendenza dal gioco d’azzardo quando si hanno sintomi di astinenza e di perdita di controllo divise in fasi di progressione che vanno da quella vincente, a quella critica, a quella perdente ecc.

I giochi che espongono maggiormente i soggetti alla ludopatia sono quelli con una velocità scommessa/premio maggiore come le NewSlot, le VLT, il Bingo e i videopoker, mentre sono più propensi al gioco le casalinghe sui quarant’anni e gli uomini disoccupati o a stretto contatto con il denaro.

“Il 50% dei disoccupati italiani presenta forme più o meno gravi di dipendenza dal gioco, e risultano affetti da ludopatia il 33% dei giocatori di Videolottery, il 25% delle casalinghe e il 17% dei pensionati – spiega il Codacons illustrando i dati - Allarmante la percentuale di giovani che sviluppa dipendenza da gioco: in Italia il numero di studenti coinvolti nel fenomeno delle ludopatie è salito infatti al 17%. Pesantissimi anche i dati sulle perdite economiche: l’85% dei giocatori subisce una perdita media pari a 40 euro al giorno, mentre il restante 15% che vince guadagna mediamente 120 euro. Complessivamente nel nostro paese i giocatori rappresentano il 54% della popolazione, oltre 32 milioni di persone”¹⁰.

⁹ http://www.benessere.com/psicologia/arg00/dipendenza_gioco_azzardo.htm

¹⁰

http://www.codacons.it/articoli/gioco_dazzardo_ecco_i_veri_dati_sulla_ludopatia_che_lo_stato_tenta_di_insabbiare_262259.html

3.1.1-Interventi dello stato

Il gioco d'azzardo è stato individuato come disturbo psicologico, non legato ad altre problematiche, e sono stati creati molti programmi destinati al recupero dei coinvolti. Sono risultati molto utili i gruppi di auto-aiuto che si basano su dei traguardi da raggiungere e sull'esposizione dei propri sentimenti per modificare definitivamente e in meglio la propria vita.

Gli interventi statali per cercare di ridurre questo fenomeno, visti gli introiti prodotti, sono quasi nulli, con la Legge di Stabilità era stato proposto di vietare la presenza di sale da gioco entro 500 metri in presenza di scuole, chiese e centri di incontro sociali, ma questo punto è stato successivamente eliminato nel decreto effettivo. Sempre nello stesso decreto sono state inasprite le pene contro i gestori che permettono l'ingresso nelle sale di gioco ai minori di 18 anni, ma questo ha creato una continua lotta tra i gestori e gli scommettitori genitori che vogliono portare i loro figli all'interno delle sale o con i minori che pretendono di poter giocare perché sedicenni. "...All'interno dei nostri punti scommesse è una lotta continua: i genitori, che sono soliti scommettere, pretendono l'ingresso dei loro figli dentro le sale gioco poiché non possono lasciarli all'esterno o nell'auto. I ragazzini pretendono di giocare, perché negli altri punti, illegali e non controllati, sparsi nelle città, questo gli è permesso. E poi ci sono i gestori, che hanno margini di guadagno sempre più bassi, circondati dalla concorrenza sleale, che devono accollarsi anche questa responsabilità, che se non rispettata prevede multe e chiusure..." queste le dichiarazioni di Francesco Ginestra, ex vicepresidente di SNAI e attuale presidente di AGISCO (associazione dei giochi italiana).

Il Codacons compila delle proposte operative¹¹ che lo stato potrebbe attuare per garantire un maggior controllo sulla patologia:

- Consentire il diritto alla cura, al mantenimento del posto di lavoro e ai benefici di legge;
- Sensibilizzare come per i tabacchi, i soggetti ai rischi che si corrono;
- Creare delle realtà regionali per sostenere la prevenzione e la riabilitazione;
- Iniziare e finanziare delle ricerche all'interno di università;
- Formare i gestori per prevenire le situazioni problematiche e gli eccessi;
- Limitare le campagne marketing legate al gioco e aumentare quelle legate all'informazione;
- Estendere al Ministero della Salute e a quello delle Finanze gli interventi su queste situazioni critiche che attualmente competono esclusivamente all'AAMS;
- Utilizzare le cifre delle vincite non riscosse per far fronte alla cura e alla prevenzione della patologia.

Il governo Renzi, per cercare di aumentare i favori dell'opinione pubblica, ha dichiarato con la *legge n.190 del 23 dicembre 2014* che i concessionari delle NewSlot

¹¹ http://www.codacons.it/userfiles/file/ludopatie_OK.pdf

debbano versare nelle casse statali 500 milioni di euro l'anno, una cifra improponibile, che va a gravare ancora di più sulla situazione economica dei gestori. Nonostante sia la seconda industria in Italia e garantisca il 64% del ricavato di ogni macchina allo Stato, con cifre che si aggirano intorno ai 25 milioni di euro al giorno, il governo Rendi decide di chiedere ai concessionari 1200 euro per ogni apparecchio connesso alla rete, cifra che è ricaduta direttamente sulle spalle dei gestori, che vedono scomparire ogni giorno di più il loro guadagno. Questa nuova tassazione non farà altro che aumentare l'illegalità (molti staccheranno le macchine dalla rete) e porterà alla riduzione dei posti di lavoro da parte dei concessionari e dei gestori, sempre più schiacciati dalla morsa dello stato e pronti a scioperare.

In realtà in Italia non si è ancora stabilita una vera e propria linea di intervento, probabilmente entro il prossimo anno questi problemi verranno affrontati in maniera molto più diretta, anche grazie alle varie associazioni interessate al problema che continuano a spingere per un decreto chiarificatore.

3.2-Malfunzionamento macchinari

In generale quando si inizia a giocare ad un qualsiasi apparecchio da intrattenimento, il macchinario ci fa accettare una serie di clausole tra cui: “Ogni **malfunzionamento** del terminale di gioco annulla la partita in corso”.

Essendo i terminali delle macchine tecnologiche create dall'uomo vi è la possibilità che queste siano soggette a dei malfunzionamenti sia interni che esterni.

Non sempre però i consumatori sono tenuti a sottostare a questa clausola.

3.2.1-Caso Barcrest Vs SNAI

Il 16 Aprile 2012 sul sistema della società Barcrest, piattaforma che Snai utilizzava per le sue Videolottery, si sono verificate una serie di richieste di pagamento di “Jackpot” di 500.000 € e più . Queste vincite sono risultate frutto di un black out che ha mandato in tilt il sistema, poiché il jackpot viene vinto mediamente una volta ogni mese e mezzo e non 200 volte in un giorno solo.



Figura 30. Ticket emesso dalle VLT durante il malfunzionamento [fonte: Il Centro].

Le macchinette sono state tutte bloccate e successivamente sostituite da Snai all'interno dei propri punti, e i biglietti sono stati dichiarati invalidi poiché non presenti sul sistema centrale, sono partite le denunce degli scommettitori che hanno visto scomparire in un attimo il loro sogno di vittoria.

Dopo una serie di denunce, querele e richieste di risarcimento Barcrest è stata costretta dal Tribunale Civile di Roma a versare a Snai 25 milioni di euro per il malfunzionamento della piattaforma, a titolo di risarcimento iniziale e ad accollarsi altri eventuali danni futuri attribuibili al cattivo funzionamento.

3.3-Ingresso della malavita

La mafia e la camorra in Italia cercano sempre di trovare dei guadagni facili dai settori in rapido sviluppo, le agenzie di scommesse e il gioco online rientrano tra questi. Le associazioni criminali pugliesi scelgono le Vlt e le Slot, trasformandole e truccandole.

La Relazione annuale della Direzione Nazionale Antimafia, presentata dal procuratore Franco Roberti, mostra con decine di pagine la presenza della mafia nel mercato che ha portato anche all'uccisione di Antonino Morabito, nel 2014 a causa di debiti causati dalle slot.

Con le innovazioni anche la mafia deve cercare di mantenere il passo e di garantire la continuità creando una rete di contatti in grado di coprire le evasioni delle macchinette truccate in caso di controlli, riuscendo a creare così un elevato giro di affari e non esitando a ricorrere ad atti intimidatori nei confronti dei locali.

Questo non solo al sud, è stata scoperta a Roma una spartizione territoriale tra i maggiori clan per la distribuzione degli apparecchi da intrattenimento in tutta la capitale, che ha portato anche a numerosi scontri e sparatorie. I clan traggono utili sia grazie all'alterazione delle schede elettroniche inserite all'interno delle macchinette, quindi a danno dei giocatori stessi, sia con il distacco del collegamento telematico con l'AAMS, a danno dell'erario, sia con la distribuzione delle "proprie" macchinette stabilendo così un monopolio territoriale ed estorcendo il proprio prodotto ai proprietari dei locali pubblici.¹²

3.3.1-Riciclaggio e Strozzinaggio

Le VLT hanno reso difficoltosa la lotta al riciclaggio e allo strozzinaggio, perché permettono di riciclare il denaro in pochissimo tempo e non un euro alla volta.

¹² <http://www.avvenire.it/Cronaca/Pagine/azzardopoli-e-mafie-business-da-nord-a-sud.aspx>

All'interno delle Vlt non vi è controllo delle banconote che vengono inserite, così come è sconosciuto il consumatore che le utilizza; la possibilità, quindi, di inserire all'interno delle macchinette banconote di grosso taglio rende le Videolottery sempre più allettanti per i riciclatori di denaro.

Il procedimento è molto semplice, basta inserire la banconota all'interno della macchinetta e subito dopo prelevarla sotto forma di vincita senza aver nemmeno giocato, per le vincite sopra i 1.000 € bisogna emettere un assegno ed il gioco è fatto. Non essendo il denaro controllato, esso può essere sia legale che illegale e diviene in questo modo pulito ed inattaccabile dal fisco.

Ancora oggi lo Stato non è riuscito ad arginare il problema.

Oltre a questo, si sono verificati anche dei casi in cui le macchinette hanno accettato al loro interno, a causa di malfunzionamenti nelle schede, delle banconote false con addirittura la scritta fac-simile. Ci sono state delle denunce e i produttori degli apparecchi sono stati costretti a risarcire i gestori dei punti di gioco.

Gli episodi di usura e strozzinaggio esistono da secoli, è ormai risaputo che all'interno del gioco d'azzardo questi episodi siano all'ordine del giorno. I giocatori seriali molte volte tendono a giocare più di quello che possono permettersi e devono così ricorrere alla malavita per far fronte ai propri bisogni. Sono innumerevoli gli arresti che avvengono ogni giorno in ogni parte d'Italia per questo tipo di attività. Nonostante questo, risulta ancora popolarissima nel gioco d'azzardo.

3.4-Indebitamento Sociale

La ludopatia, in quanto disturbo comportamentale, ha conseguenze più o meno gravi sulla vita sociale, familiare e professionale del soggetto interessato. Le situazioni debitorie gli provocano problematiche per la gestione dei debiti in corso e la ricerca di strumenti atti a porre un argine al disastro che si profila.

Chiaramente, le misure che il giocatore in dissesto può adottare, sono differenti a seconda dell'ammontare dei debiti, della tipologia dei creditori, della situazione patrimoniale e reddituale di chi è in debito.

Se si analizzano i debiti nel loro ammontare e nella loro ripartizione in rapporto alla natura del creditore, ci si può permettere di predisporre una scala di priorità tra i debiti estinguibili, con strategie che possono andare dalla cessione del quinto dello stipendio, alle vendite di beni familiari o alla loro tutela da eventuali aggressioni di pignoramento da parte dei creditori.

Solitamente i debiti verso le banche si confiscano sotto forma di mutui con accesa ipoteca, mentre quelli verso le finanziarie sono da scorporare tra leciti e meno leciti, perché se i tassi di interesse rientrano nei limiti di legge non possono essere considerati dei tassi di usura. Le associazioni antiusura possono essere chiamate ad intervenire per suggerire e far seguire la strada della restituzione del debito lecito in termini più riduttivi e meno morosi per chi lo ha contratto.

Se invece esistono debiti verso l'erario, le conseguenze sociali divengono di notevole importanza perché hanno conseguenze sul proseguo della propria attività imprenditoriale, un debito che può però essere rateizzato in 72 rate.

Se sono stati contratti debiti con usurai riconosciuti, parenti o amici, le ripercussioni nell'evolversi della vita sociale possono facilmente sfociare nel danno.

In casi sempre più estremi, si può richiedere l'intervento di un amministratore di sostegno o ancora più drasticamente avviare la procedura di interdizione per provocare la privazione al soggetto ludopatico di ogni capacità giuridica.

Drammaticamente, nemmeno con la morte eventuale del ludopatico cessano le conseguenze di questa sua propensione, in quanto la sua situazione debitoria ricade sugli eventuali eredi chiamati tra mogli e figli, aventi diritto ad accollarsi le conseguenze del comportamento altrui, sconvolgendo le proprie forme di vita sociale ed affettiva.

L'indubbia rilevante presenza nel mercato di operatori illegittimi e legati ad ogni tipo di malavita, ha delle enormi conseguenze sociali, in quanto i gestori dei negozi al limite della legalità hanno rilevante interesse a provocare movimenti di gioco prestando soldi a tassi usurai, cambiando assegni postdatati, accettando addirittura cambiali. Tutto questo provoca che il giocatore viene portato a utilizzare del denaro che non ha al momento e probabilmente non avrà neanche nel futuro. Questo comporta grosse tensioni prima familiari e poi sociali, in quanto la vita che l'indebitato conduce ha come punto unico di partenza la gestione di queste situazioni debitorie finalizzate alla continua ricerca di soldi freschi da impiegare per produrre nuove situazioni di gioco. La figura professionale del giocatore indebitato risente, quindi, della sua tensione, atta a gestire queste situazioni che provoca il suo progressivo distacco dalla realtà di tutti i giorni.

Negli ultimi tempi si è verificato un caso eclatante che ha avuto risonanza sociale e mediatica massima. Il partner dello showman Fiorello, Baldini, suo amico e collega per anni, che ha poi scritto un libro dove raccontava le sue vicissitudini di accanitissimo giocatore compulsivo, si è ritirato dall'attività di partner in quanto distrutto dalla continua necessità di utilizzare i suoi pur rilevanti guadagni per tamponare debiti, ricreandosene però subito altri. Egli è giunto alla conclusione di ritirarsi dallo spettacolo per non avere più in mano contante che avrebbe speso nel solito malatissimo modo, andando ad alimentare la conseguenza sociale del suo modo di vivere, al limite dell'autodistruzione: non guadagnare più esercitando una lucrosa professione per non avere a disposizione denaro che lo avrebbe indotto a proseguire nel suo vizio.

Conclusioni

Per poter rispondere alla domanda fatta inizialmente: “A cosa è dovuto lo sviluppo delle VLT? Come funzionano e cosa causano?” bisogna prima di tutto a ripercorrere le analisi fatte e i risultati più importanti, per avere un’idea completa di tutta la tesi.

Inizialmente ho voluto descrivere il gioco d’azzardo e tutte le sue sfaccettature in linea generale per poi andarmi a focalizzare sul mercato italiano. In Italia il gioco viene gestito dall’AAMS dal 1988 ed è classificato in: lotto, giochi numerici a totalizzatore, giochi ippici, giochi sportivi, lotterie, bingo, skill games e poker live; ognuno di questi viene distribuito nel territorio in numeri differenti e con diverse percentuali di vincita. Negli anni l’offerta del gioco è cambiata notevolmente, con l’aumentare delle possibilità è cresciuto anche il settore stesso, che è arrivato a rappresentare il 4% del PIL italiano con i suoi 85 miliardi l’anno, ma è stato proprio l’ingresso delle VLT che ha segnato nuovi record nel comparto giochi. Gli introiti statali ad oggi si aggirano intorno al miliardo al mese, proprio queste enormi cifre hanno reso appetibile un intervento da parte dello Stato, che ottiene il principale guadagno dal mercato. Intervento che ha garantito milioni alle casse dell’erario ma che ha pesato fortemente sui concessionari e sui gestori. Come abbiamo visto il settore degli apparecchi da intrattenimento è diventato leader del settore con oltre 30 miliardi di raccolta l’anno, grazie alle innovazioni e alla tecnologia di cui sono dotati. Per garantire un gioco sicuro, gli apparecchi, devono seguire il T.U.L.P.S., un testo normativo, rilasciato dal ministero, che regola il settore. Fanno parte degli apparecchi da intrattenimento, le NewSlot e le Videolottery, le prime sono dei macchinari che permettono di vincere fino a 100 euro inserendo 50 cent, hanno un funzionamento elettronico con una smart card all’interno e tramite una pulsantiera gli utenti scoprono se hanno vinto o no, le seconde invece sono connesse direttamente ad un server nazionale che decide le vincite, si può giocare anche con tagli maggiori fino a 100 euro a puntata, ma la vincita arriva anche a 500.000 euro. Questi macchinari necessitano di ambienti dedicati stabiliti dalla legge: agenzie di scommesse, sale bingo ed esercizi dediti esclusivamente alla raccolta del gioco tramite apparecchi. Sono numerosi gli operatori che lavorano nel campo degli apparecchi, si va dai produttori italiani a quelli americani, ognuno con una determinata esperienza pregressa. Il prelievo erariale negli anni è stato aumentato sempre più dallo Stato, che non vuole farsi scappare gli introiti in crescita di questo nuovo mercato. Le probabilità di vincita vengono costantemente monitorate dai monopoli e le preferenze dei consumatori hanno reso vincente questo nuovo comparto, che è arrivato a contare 500 milioni di gettito fiscale e 5.000 posti di lavoro. Nel 2014 la raccolta è stata di 85 miliardi: ben 16 sono stati ripartiti tra i ricavi di filiera e nel gettito erariale, nonostante il settore venga demonizzato riesce a garantire 140 mila posti di lavoro grazie alle 6.600 imprese sparse sul territorio che si occupano di tutto il gioco in Italia. Nell’ultima parte abbiamo visto come il gioco patologico sia una dipendenza vera e propria che blocca i pensieri logici e fa perdere il controllo agli utenti che ne abusano; sono frequentissimi gli episodi d’indebitamento sociale che conseguono alla patologia, sia nella vita familiare sia in quella professionale. Gli interventi dello Stato per cercare di frenare questa malattia dilagante fino ad oggi non sono abbastanza, il Codacons ha, infatti, redatto delle proposte concrete atte a

diminuire questa nuova patologia. La malavita ha immediatamente colonizzato il settore dei giochi; attratti dai facili guadagni i clan si sono ripartiti i territori dal nord al sud per cercare di trarre più denaro possibile, sfruttando anche lo strozzinaggio sui gestori inizialmente legali. In questa situazione trarre conclusioni definitive sul gioco non è un'impresa semplice, perché, come abbiamo analizzato in questa tesi, i parametri di riferimento sono in continuo cambiamento. I giocatori le studiano tutte per continuare ad alimentare il proprio piacere, i legislatori intervengono di continuo sulla materia e sulla normativa non trattandola come dovrebbero. Si fa del tutto per mantenere intatti o per aumentare i proventi fiscali statali di un gioco che nasce in minima parte da propensioni ludopatiche di esseri non pienamente connessi alla realtà della vita. Si è appurato che la propensione a rovinarsi per il gioco non è certamente superiore a quella che gli uomini esercitano nei confronti dei motori, dello shopping compulsivo, dell'ossessione lavorativa e così via. Rispetto a queste dipendenze, quella per il gioco è paradossalmente alimentata verso l'alto dalla continua frapposizione di divieti che crea la ricerca del piacere interiore. Chi gioca è paragonabile ad un bicchiere riempito a metà ed inclinato verso un lato: il gioco serve all'uomo che lo tiene in mano a riequilibrare il livello del suo bicchiere umano, riportandolo in quella linea retta che i disagi sociali, economici, lavorativi e di relazione ogni giorno tendono ad inclinare; ma non si accorge che in questo modo riempie fino all'orlo il bicchiere, e non ha più scampo.

Il cambio di atteggiamento della società, il mutare delle leggi ad opera di tutti (organi regionali, statali, locali ecc.) rende mutevole il mercato. Quello che è sempre più evidente è l'interesse dei vari tipi di mafia locali e nazionali, che si "tuffano" nei buchi legislativi e approfittano dei consumatori soli e senza tutele.

Sono già pronte le prossime "misure in materia di giochi" che sono state presentate al ministro Padoan. Questo documento vuole abolire la possibilità da parte degli enti regionali di impedire la raccolta del gioco pubblico, poiché di rilevanza Statale, si richiede una maggiore chiarezza per quanto riguarda le azioni di prevenzione e di repressione riguardanti la raccolta di gioco illegale, cercando di recuperare così risorse finanziarie dal settore. Si richiede un aumento della tassazione e il passaggio alla tassazione sul "margine lordo" sulle AWP e sulle VLT e si introducono i bandi che si terranno nel 2016 per il rinnovo di 22.000 diritti di gioco che garantiranno 555 miliardi allo Stato, inoltre vengono introdotte anche le nuove schede di gioco per le AWP che sostituiranno quelle esistenti. Come ultimo punto, ma non meno importante degli altri viene richiesta una diminuzione sull'aggio e sui compensi corrisposti ai soggetti che compongono la filiera dei giochi e che vengono continuamente tassati.

Con queste novità il mio parere è in questo momento in Italia ci troviamo in una situazione di crisi con un debito che si aggira intorno ai 2.000 miliardi di euro, il comparto dei giochi è la seconda entrata per lo Stato, con cifre a cui non può rinunciare. Ci troviamo in una situazione dove, sono molto più importanti le entrate che gli individui, di conseguenza nelle nuove misure non si fa riferimento alla Ludopatia, che colpisce i consumatori e la società, ma solamente ad un aumento delle entrate erariali a cui il governo non può rinunciare per poter andare avanti.

Dopo l'attenta analisi di tutto il settore, si nota subito che la legislazione del settore non è abbastanza chiara e compatta, questo causa delle falle nel sistema che fanno perdere denaro allo Stato, costretto così ad aumentare la tassazione e a pesare in maniera spropositata sui concessionari e sui gestori. La lotta alla malavita dovrebbe essere molto più forte e diretta, specialmente nel comparto giochi, perché molto importante e fruttuoso per l'erario. I gestori dovrebbero essere supportati nel loro lavoro perché sono proprio loro che si interfacciano con i consumatori.

Per poter combattere la ludopatia c'è bisogno di maggior informazione e educazione, il gioco va visto come un momentaneo momento di svago, e non come stile di vita. Facendo prevenzione già dalla tenera età si potrà impedire, almeno in una piccola parte, la patologia; sviluppando dei centri di recupero appositi si garantirà maggiore sicurezza a tutti i consumatori che ne sono affetti e che vogliono trovare rimedio.

Le NewSlot e le Videolottery sono solo le ultime arrivate, sicuramente con il tempo nasceranno nuovi giochi, l'importante però è che questi siano seguiti e tutelati in maniera corretta e chiara sin dalla prima uscita sul mercato.

Sono quindi arrivata alla conclusione, grazie a questo studio approfondito, che una legislazione ferma, chiara e corretta impedirà l'ingresso della malavita, un maggior controllo sugli utenti ed entrate più alte per lo Stato; solo dei miglioramenti sulle normative potranno riuscire a debellare tutti questi ostacoli che pesano sulla società.

BIBLIOGRAFIA

THE UTILITY ANALYSIS OF CHOICES INVOLVING RISK –

M.Friedman, L.Savage in J. Of Pol. Ec., vol.56 n. 4, 1948

LIBRO BLU – redatto dal Ministero della Finanze

SITOGRAFIA

AAMS - <http://www.aams.gov.it/>

Agenzie Dogane e Monopoli - <http://www.agenziadoganemonopoli.gov.it/>

AGIMEG - <http://www.agimeg.it/>

AGIPRONEWS - <http://www.agiprnews.it/news/>

AVVENIRE - <http://www.avvenire.it/>

BENESSERE - <http://www.benessere.com/>

CENSIS - <http://www.censis.it/>

CODACONS - <http://www.codacons.it/>

EURISPES - <http://www.eurispes.eu>

JAMMA - <http://www.jamma.it/>

REPUBBLICA - <http://inchieste.repubblica.it>

SISAL - <http://www.sisal.com/offerta-sisal/giochi-numeric/>

SISTEMA GIOCO ITALIA - <http://sistemagiocoitalia.it/>