

POLITECNICO DI MILANO

FACOLTA' DI INGEGNERIA DEI SISTEMI



CORSO DI LAUREA MAGISTRALE
IN INGEGNERIA GESTIONALE

“New Slot & VLT: analisi del mercato italiano e confronto internazionale”

RELATORE: Prof. Giovanni Toletti

CORRELATORE: Stefano Busè

Tesi di Laurea di:

Samuele Fraternali matr. 740322

Federico Lenza matr. 752476

Anno Accademico 2010-2011

***Ai nostri genitori,
che ci hanno sempre sostenuto in tutte le nostre scelte
e ci hanno permesso di raggiungere questo importante traguardo.***

Un doveroso ringraziamento spetta al Professor Toletti per averci concesso l'opportunità di svolgere il lavoro di tesi.

Un ringraziamento particolare e sentito va a Stefano Busè che ci ha seguito, supportato e consigliato durante la preparazione e la stesura della tesi.

Infine ai nostri amici, sempre presenti e pronti a rallegrarci nei momenti difficili, e ai nostri compagni di università, con i quali abbiamo trascorso cinque fantastici anni, un grazie di cuore.

Sommario

Executive Summary.....	I
Contesto di riferimento.....	I
Analisi e letteratura del settore	II
Confronto internazionale	VII
Casi di studio	XII
Cap.1 – Analisi e letteratura del settore.....	1
1.1 – Il gioco d’azzardo	2
1.2 – Il gioco in Italia	4
1.2.1 – Il comparto dei giochi.....	4
1.2.1.1 – Il Lotto.....	6
1.2.1.2 – I giochi numerici a totalizzatore	8
1.2.1.3 – I giochi a base ippica.....	12
1.2.1.4 – I giochi a base sportiva	12
1.2.1.5 – Le lotterie.....	14
1.2.1.6 – Il Bingo	16
1.2.1.7 – Skill Games.....	17
1.2.1.8 – Il poker live	18
1.2.2 – L’evoluzione dell’offerta dal 2004 al 2010.....	19
1.2.3 – La struttura semplificata del comparto giochi	21
1.2.4 – La regolamentazione del settore	22
1.2.5 – I numeri del settore.....	24
1.2.6 – La rete di distribuzione.....	30
1.2.7 – Il prelievo erariale	31
1.2.8 – L’evoluzione del settore	33
1.3 – Apparecchi da intrattenimento	35

1.3.1 – New Slot.....	39
1.3.1.1 – La modalità di funzionamento e le caratteristiche di gioco	39
1.3.1.2 – La descrizione degli ambienti dedicati.....	42
1.3.1.3 – La classificazione	44
1.3.1.4 – L’evoluzione normativa	46
1.3.1.5 – La filiera New Slot	51
1.3.1.6 – I produttori: localizzazione e numerosità.....	62
1.3.1.7 – La redistribuzione della raccolta.....	73
1.3.1.8 – Il prelievo erariale unico	74
1.3.1.9 – I numeri del settore New Slot.....	77
1.3.2 – VLT	81
1.3.2.1 – Le modalità di funzionamento e le caratteristiche di gioco	82
1.3.2.2 – La descrizione degli ambienti dedicati.....	85
1.3.2.3 – L’evoluzione normativa.....	88
1.3.2.4 – La filiera VLT.....	91
1.3.2.5 – Il prelievo erariale unico	100
1.3.2.6 – I numeri del settore VLT.....	101
1.3.2.7 – Scheda di confronto New Slot vs VLT	104
1.3.3 – Apparecchi senza vincita in denaro.....	105
1.3.3.1 – La descrizione degli ambienti dedicati.....	106
1.3.3.2 – La filiera.....	107
1.3.3.3 – Il mercato	108
1.4 – Il gioco d’azzardo all’estero.....	109
1.4.1 – Panoramica per continenti	110
Cap.2 – Confronto Internazionale.....	116
2.1 – L’obiettivo e la metodologia della ricerca	117

2.2 – L’analisi della legislazione e dei mercati di ogni principale Stato	118
2.2.1 – Nord America	119
Stati Uniti d’America	119
Canada	124
2.2.2 – Europa.....	128
Gran Bretagna.....	128
Spagna.....	138
Germania	145
Francia.....	151
Danimarca.....	153
Svezia	156
Finlandia.....	158
Lituania.....	159
Irlanda.....	161
Austria.....	162
Rep. Ceca.....	164
Olanda.....	165
Bulgaria	167
Ungheria.....	168
Romania	170
Polonia	172
Russia	173
Altri Stati europei.....	174
2.2.3 – Asia.....	175
Giappone.....	175
Cina	176

Macao.....	177
2.2.4 – Oceania	179
Australia	179
2.2.5 – Africa.....	182
2.2.6 – America Latina (Centro/Sud)	186
2.3 – L’analisi di posizionamento	188
2.4 – L’analisi dei dati	198
2.4.1 – New Slot.....	200
2.4.2 – VLT.....	209
Cap.3 – Casi di studio	211
3.1 B Plus Giocolale Ltd	212
3.2 Cirsa	217
3.3 Codere	222
3.4 Cogetech.....	230
3.5 G.Matica	239
3.6 HBG.....	246
3.7 Sisal.....	251
3.8 Snai	260
3.9 Lottomatica	267
Bibliografia	282
Pubblicazioni:	283
Articoli accademici e libri:	285
Articoli digitali:	285
Decreti e circolari:	288
Siti internet:.....	290

Executive Summary

Contesto di riferimento

Il presente lavoro di tesi ha come oggetto di studio il mercato delle New Slot e VLT in Italia e nel mondo. Quest'analisi fa parte di uno studio più ampio riguardante l'intera offerta del gioco d'azzardo. Il gambling consiste nello scommettere denaro, o oggetti di valore, sull'esito incerto di un determinato evento. L'elemento principale che caratterizza queste tipologie di gioco è l'aleatorietà dell'evento e quindi l'impossibilità di prevederne con certezza il risultato. In alcuni giochi, quali il poker o le scommesse sportive, l'abilità del giocatore e la sua conoscenza delle dinamiche di gioco permettono di ridurre il fattore aleatorio e, di conseguenza, di aumentare le probabilità di vincita. In altri giochi, invece, come nelle New Slot e VLT o nelle lotterie, il giocatore affronta l'attività di gioco puntando esclusivamente sulla sorte.

Al mondo del gioco si accompagnano però anche alcuni effetti pericolosi: il fenomeno dell'illegalità, che è sempre presente in quei settori in cui vi è un giro d'affari estremamente elevato; la dipendenza da gioco, definita ludopatia, che provoca gravi risolti sulla personalità e sulla vita privata del giocatore; problemi finanziari generati da forti indebitamenti che possono portare il giocatore in contatto con organizzazioni malavitose o indurre il giocatore a scelte drastiche come furti, rapine e, talvolta, il suicidio.

Proprio per questi motivi il gambling è vietato in alcuni Paesi mentre, nelle Nazioni in cui è permesso, viene fortemente monitorato tramite appositi organismi di ispezione e controllo. Ogni Paese, quindi, ha stilato una propria legislazione in materia di gioco d'azzardo, in base alla propria storia, cultura, esperienza pregressa e al proprio contesto sociale.

Il lavoro di tesi sarà quindi rivolto ad uno studio approfondito del settore New Slot e VLT in Italia, operando successivamente un confronto con il contesto, le normative e i numeri dei mercati dei principali Paesi a livello mondiale.

La tesi verterà su tre capitoli principali:

- il primo, intitolato "Analisi e letteratura del settore", presenterà dapprima un inquadramento generale sul settore del gioco d'azzardo in Italia, per poi analizzare

nel dettaglio il mercato degli apparecchi da intrattenimento con vincita in denaro (New Slot & VLT);

- il secondo, denominato “Confronto internazionale”, esporrà uno studio dettagliato del contesto normativo e legislativo che caratterizza tutti i principali Paesi a livello mondiale, con seguente analisi dei numeri che definiscono il settore;
- il terzo, intitolato “Casi di studio”, presenterà una descrizione dei concessionari autorizzati da AAMS, previa rilascio di specifica licenza, per la gestione delle rete telematica riguardo gli apparecchi New Slot e VLT.

Analisi e letteratura del settore

Questo primo capitolo presenta all’inizio una panoramica generale sul mondo del gioco. E’ stata effettuata dapprima una descrizione delle diverse tipologie di gioco d’azzardo permesse in Italia e soggette alla supervisione dell’ente regolatore AAMS:

- Lotto
- Giochi numerici a totalizzatore
- Giochi a base sportiva
- Giochi a base ippica
- Apparecchi da intrattenimento
- Skill games
- Lotterie
- Bingo

AAMS quindi definisce la struttura e la regolamentazione di ogni mercato, rilasciando le concessioni per l’erogazione del gioco: alcuni mercati, quali Lotto e Lotterie, presentano un regime di Monopolio, mentre tutti gli altri sono caratterizzati da un regime concessorio.

Nella sua azione di supervisione, controllo e legiferazione, AAMS si avvale dell’ausilio della Guardia di Finanza, dell’Agenzia dei Giochi e di altri organi statali, con l’obiettivo di:

- garantire la sicurezza, la legalità e la trasparenza nella gestione del mercato;
- generare introiti allo Stato mediante la riscossione del prelievo fiscale.

Executive Summary

Segue un'analisi dei numeri generati dal settore del gioco negli ultimi anni e quale potrà essere una possibile evoluzione nell'imminente futuro.

Il settore del gioco ha generato nel 2010 una raccolta di 61,4 miliardi di euro, di cui circa 9 miliardi di euro rappresentano le tasse riscosse dallo Stato. Il valore della raccolta è in costante crescita (+13% rispetto al 2009 e +296% rispetto al 2003), anche se si è modificata l'incidenza percentuale dei vari giochi sul totale: ad esempio gli apparecchi da intrattenimento, presentavano nel 2003 (anno della loro introduzione) una percentuale pari al 2,4% del totale, mentre attualmente ricoprono una quota superiore al 50% affermandosi come la forza trainante del settore.

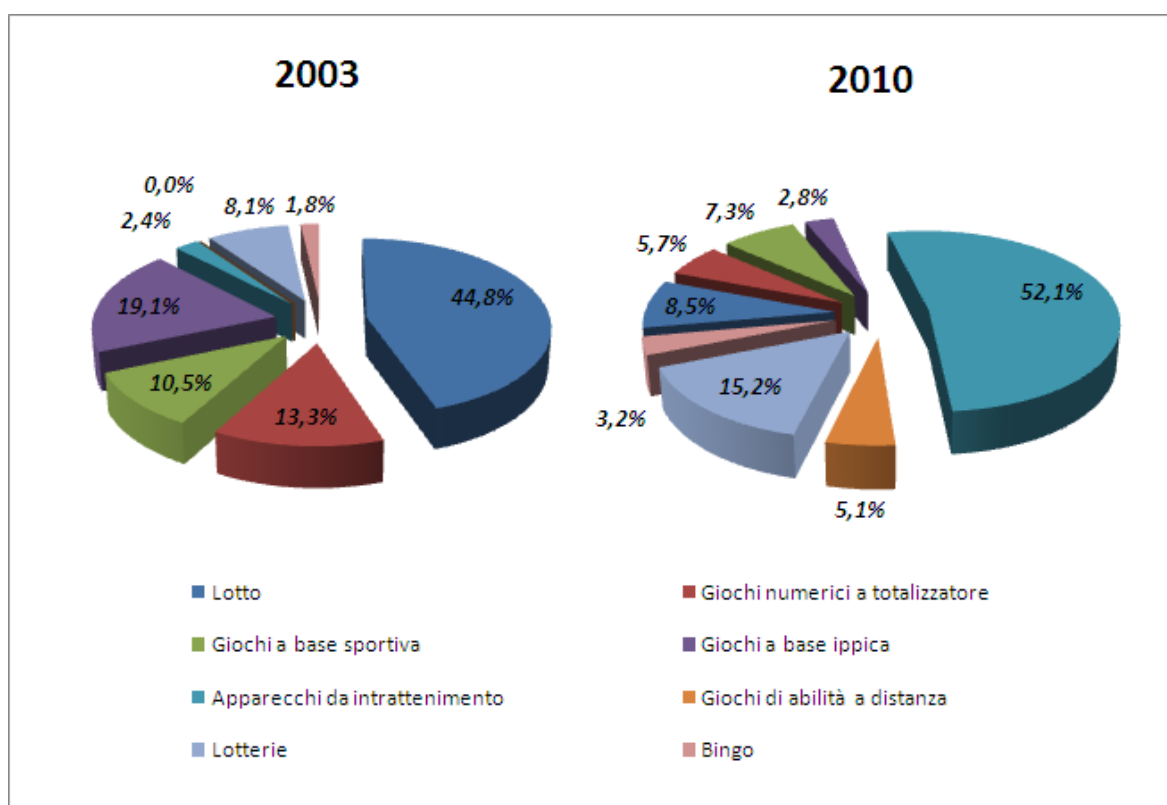


Figura 1. Incidenza settore/comparto 2003-2010 [Fonte: Eurispes - Fondazione Unigioco].

L'importanza assunta dagli apparecchi da intrattenimento nel corso degli ultimi anni, ha reso lo studio di questo mercato estremamente rilevante per l'analisi di tutto il comparto. Il testo legislativo che si prefigge di normare il settore degli apparecchi da intrattenimento è il cosiddetto *T.U.L.P.S.* (Testo Unico delle Leggi di Pubblica Sicurezza), ovvero il *Regio Decreto del 18 giugno 1931 - n.773* e successive modificazioni.

Il testo si propone principalmente di suddividere tra:

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

La maggior parte della raccolta proviene dalle AWP, mentre le SWP hanno un'incidenza piuttosto marginale. Di conseguenza il lavoro di ricerca si concentra sul mercato specifico: New Slot & VLT.

Entrambi i mercati saranno descritti sotto i medesimi aspetti, in modo tale da poter effettuare un confronto tra le due tipologie di gioco mostrandone le differenze più importanti.

New Slot e VLT saranno analizzate principalmente mediante i seguenti sotto-capitoli:

- *Modalità di funzionamento e caratteristiche di gioco*: descrizione delle modalità di funzionamento dei giochi e delle caratteristiche tecniche e funzionali che li contraddistinguono;
- *Descrizione ambienti dedicati*: definizione degli ambienti in cui è possibile effettuare il gioco e analisi delle caratteristiche che questi locali devono possedere. Tutto ciò è definito tramite apposite leggi o decreti emanati dagli enti regolatori a livello nazionale;
- *Classificazione*: classificazione degli apparecchi dal punto di vista tecnologico a seguito dell'evoluzione normativa che ha definito il mercato in Italia;
- *Evoluzione normativa*: studio e analisi delle leggi che definiscono e regolano il settore;
- *Filiera*: identificazione degli attori che intervengono nella filiera con descrizione dei rispettivi ruoli che ricoprono e struttura della redistribuzione della raccolta;
- *Il prelievo erariale unico*: rappresenta la tassa da versare al Ministero delle Entrate e delle Finanze ed è valutata, in maniera differente per ciascuna tipologia di gioco, in forma percentuale sulla raccolta complessiva annuale;
- *I numeri del settore*: analisi dei dati sugli apparecchi e sulla raccolta generata con focus sulla sua evoluzione negli anni.

Executive Summary

Le New Slot sono gli apparecchi da intrattenimento con vincita in denaro descritti al comma 6a dell'art. 110 del T.U.L.P.S., basati su una modalità di funzionamento elettronico, introdotti in Italia mediante la *Legge 27 dicembre 2002 – n. 289*. Il giocatore ha a disposizione una pulsantiera con la quale determinare le proprie giocate e azionare la rulliera virtuale del display.

Attive legalmente in Italia a partire nel 2004, le New Slot hanno riscosso fin da subito un notevole successo, al punto che oggi se ne contano 342.431, distribuite in tutto il territorio nazionale, tramite una rete telematica che è tra le più vaste al mondo, in oltre 100.000 ambienti autorizzati.

Oggi, gli apparecchi da intrattenimento New Slot rappresentano la fetta più grande del mercato, incidendo per oltre il 50% sulla raccolta totale dei giochi: si è passati dai 15 miliardi di euro raccolti nel 2006 alla quota di 30,7 miliardi in soli quattro anni, con un ritorno per l'erario nel 2010 pari a 3 miliardi e 600 milioni tramite un'aliquota fiscale (PREU) pari al 12,06% sulla raccolta. Il payout, ovvero la percentuale della raccolta restituita in vincita, associato alle New Slot è pari al 75%, generando una spesa di 7,7 miliardi di euro.

Le VideoLotteries (VLT) rispondono a quella categoria di apparecchi descritti nel comma 6b dell'art. 110 del T.U.L.P.S. e si differenziano dalle New Slot per la tecnologia adottata, per la modalità di gioco e per la tipologia di vincita. Introdotte in Italia per la prima volta dalla legge 2008, n. 184, le VLT sono state a tutti gli effetti immesse nel mercato grazie al Decreto Legge 28 Aprile 2009 n°39, il cd. "Decreto Pro Abruzzo", che ha previsto l'attuazione della concreta sperimentazione e l'avvio a regime dei sistemi di gioco costituiti dal controllo remoto del gioco attraverso videoterminali.

Conclusa la fase di sperimentazione, le VLT sono effettivamente attive da ottobre 2010 e in questo breve periodo hanno già dimostrato un tasso di crescita significativo: nel corso del 2010 le VLT hanno generato una raccolta di circa 800 milioni di euro, dato già abbondantemente superato dai primi 3 mesi del 2011 nei quali si è raccolto per circa 2,2 miliardi di euro.

La pluralità di giochi offerta dalle VLT e le maggiori vincite realizzabili, mediante un payout minimo del 85%, lasciano ben sperare sullo sviluppo di questo nuovo mercato. La crescita

è anche spinta dal governo Italiano, il quale, nelle vesti di AAMS, ha definito un livello di Prelievo Erariale Unico accomodante ma incrementale, fissato al 2% per il 2010 ma che toccherà il 4% nel 2013. Rispetto al 12% circa del mercato New Slot, l'aliquota fiscale imposta per le VLT è davvero bassa e non può far altro che promuovere la loro promulgazione sul territorio Nazionale.

Questa crescita delle VLT avrà ripercussioni sul mercato delle New Slot in un'ottica di cannibalizzazione: le previsioni affermano che nel giro di pochi anni la raccolta VLT supererà quella New Slot in termini di incidenza percentuale relativamente al mercato degli apparecchi da intrattenimento con vincita in denaro.

L'analisi di queste due tipologie di apparecchi e dei relativi mercati permette di comprendere quali siano le caratteristiche differenziali più importanti, riassunte nella scheda seguente.

	New Slot	VLT
Normazione	comma 6/A	comma 6/B
Giocata minima	0,20 €	0,50 €
Giocata massima	1 €	10 €
Vincita massima	100 €	5.000 €
Durata minima partita	4 sec	
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 di riproduzione delle regole del poker	-Nessuna limitazione e dotazione di base di almeno 5 giochi differenti -Ammessi "giochi da casinò" come poker e black jack
Canone AAMS	0,8%	0,8%
N° apparecchi 2011	383.008	56.697 (27.503 installati)
Raccolta 2010	30,78 mld€	800 mln€
PREU medio 2010	12,062%	2%
Gettito erariale 2010	3,6mld€	0,4mld€

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

Nell'ultima parte di questo capitolo viene introdotto un primo confronto internazionale attraverso una panoramica per continenti riguardante il mercato del gambling nel mondo.

Executive Summary

La pratica del gioco è diffusa in tutto il mondo ma non è effettuata ovunque con la stessa intensità. Il continente con maggiore spesa per il gioco nel 2009 è l'Europa, che con 115,5 miliardi di dollari copre il 34% della spesa globale. A seguire, di poco distanziato, è il Nord America che, grazie al suo florido mercato di casinò, ha fatto registrare una spesa di circa 105,6 miliardi di dollari, ovvero il 32% circa della spesa globale. Segue il mercato Asiatico/Medio oriente con il 23% circa, grazie ad una spesa di 76,4 miliardi di dollari, e poi l'Oceania, trainata dall'Australia, con una spesa di circa 18,3 miliardi di dollari, ovvero il 5% circa così come il Centro/Sud America & Caraibi che hanno registrato una spesa di circa 15,1 miliardi di dollari. Chiude in solitario l'Africa con una spesa minima di 4,1 miliardi di dollari, circa l'1% della spesa globale: rappresenta quindi l'unico continente che mostra una scarsa propensione al gambling, probabilmente dovuto alle critiche condizioni di sviluppo e di civiltà di molte Nazioni africane.

La spesa mondiale totale si attesta sui 335 miliardi di dollari, ripartita nel modo seguente: 104,6 miliardi di dollari nei Casinò, 99,1 miliardi di dollari nelle lotterie, 72,3 miliardi di dollari nelle gaming machines, 41 miliardi di dollari nelle scommesse e i restanti 18 miliardi di dollari nel bingo o altre tipologie di giochi.

Confronto internazionale

Il capitolo centrale del lavoro di tesi è stato focalizzato sul confronto internazionale. Il panorama competitivo odierno mostra la presenza di svariate regolamentazioni, determinate dalla tradizione e dal contesto socio-culturale di ogni Nazione, le quali comportano una sperequazione dei diversi mercati internazionali.

In un contesto così frammentato risulta difficile per un operatore multi-nazionale muoversi con rapidità e piena conoscenza delle regole nelle varie legislazioni estere.

Il presente capitolo è stato quindi concepito con l'intento di perseguire due obiettivi principali:

- il primo consiste nel fornire un quadro completo e chiarificatore delle legislazioni dei principali Stati mondiali, con lo scopo di individuare pattern comuni e di costituire un percorso guida nell'intrecciata tela di leggi e regolamentazioni. Il lavoro si baserà sul benchmark comparativo, tra l'Italia e i principali mercati New Slot & VLT esteri;

- il secondo si propone di effettuare una serie di valutazioni ed analisi quantitative, rapportando fra loro i dati ed i più rilevanti indicatori dei diversi Paesi considerati. Il fine è quello di comprendere il posizionamento del florido mercato italiano nell'economia globale, individuandone le caratteristiche, le peculiarità e le diversità che contraddistinguono i mercati degli Stati analizzati.

Si analizzeranno le legislazioni e i dati dei principali mercati stranieri, selezionati con un criterio d'importanza dipendente dalla dimensione del mercato, dalle particolari scelte e configurazioni normative e dal ruolo geografico/strategico del Paese.

La descrizione dei Paesi seguirà una classificazione per continenti, partendo dal Nord America vista la rilevanza del mercato statunitense, proseguendo con l'Europa per poi chiudere con Asia, Oceania, America Latina (Centro-Sud) ed infine Africa.

I Paesi analizzati sono i seguenti:

- Nord America: U.S.A. e Canada;
- Europa: Gran Bretagna, Spagna, Germania, Francia, Danimarca, Svezia, Finlandia, Lituania, Irlanda, Austria, Rep. Ceca, Olanda, Bulgaria, Ungheria, Romania, Polonia, Russia e altri Stati minori;
- Asia: Giappone, Cina e Macao;
- Oceania: Australia;
- Africa: South Africa;
- America Latina (centro/sud).

I dati raccolti dallo studio di questi Stati permettono di effettuare, dapprima una serie di analisi di posizionamento e successivamente delle valutazioni di tipo quantitativo.

Gli output delle prime consteranno in mappature e matrici di posizionamento, in cui i vari Stati verranno ordinati relativamente a determinate proxy di valutazione. L'obiettivo è comprendere se vi è una preferenza, in termini di efficienza, da parte degli organi regolamentatori a strutturare il mercato secondo una determinata configurazione (es. con un monopolio piuttosto che con un sistema a licenze), oppure se le scelte fatte dipendano principalmente dal rispettivo contesto di ogni Paese (es. dalla cultura, dalla tradizione, dall'economia).

Nel grafico si prende in considerazione il posizionamento dei diversi Stati sulla base del parco apparecchi installati (inferiore/superiore alle 30.000 unità) in relazione con la

situazione di Monopolio o regime concessorio che caratterizza il settore nazionale delle AWP. I diversi mercati sono inoltre dimensionati, in una scala da 1 a 4, sulla base della rispettiva spesa relativa al settore delle gaming machines.

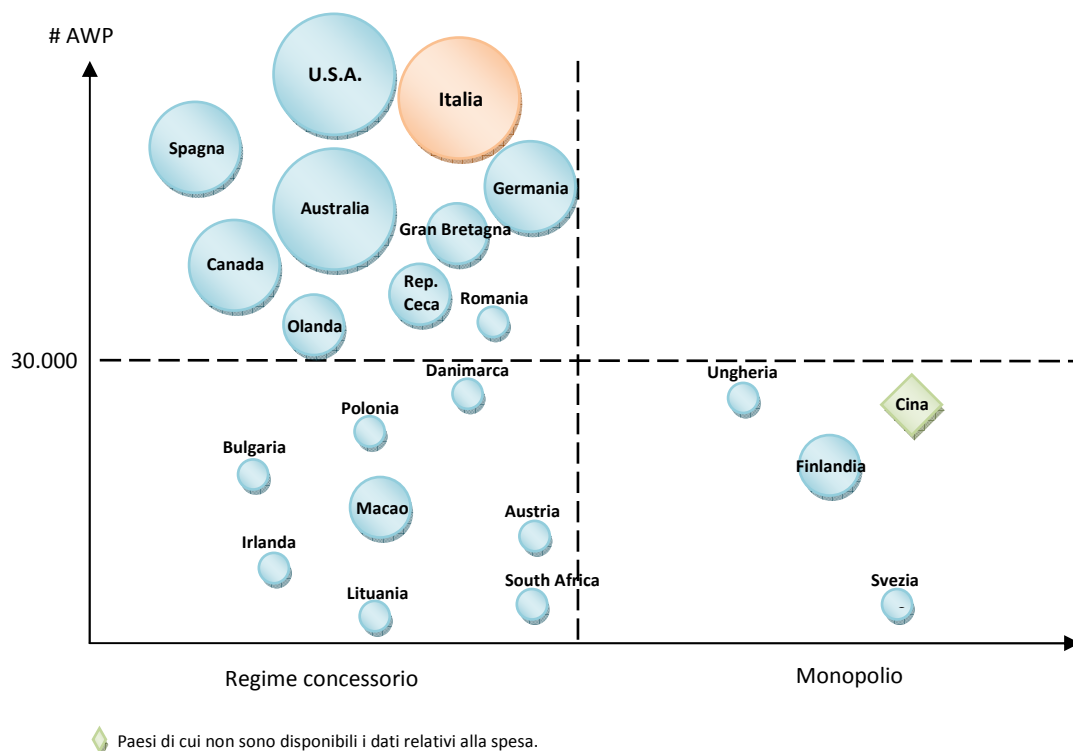


Figura 3. Matrice di posizionamento dei vari Paesi mondiali sulla base del numero di AWP installate e della struttura del mercato [fonte: elaborazione personale].

Dal grafico si può notare come la maggior parte dei Paesi mondiali siano caratterizzati da mercati concessori in cui le autorità statali svolgono esclusivamente un ruolo di supervisione e controllo, senza rapporti diretti con i destinatari finali del prodotto, ovvero i giocatori.

Mediante un'analisi di posizionamento si comprende come un mercato aperto agli operatori privati, sia nazionali che stranieri, permetta una crescita più rapida in termini di apparecchi installati, favorendo il volume della spesa per il gioco e di conseguenza gli introiti per gli Stati (tasse) e per gli operatori della filiera (fatturato). Al contrario, in Paesi in cui lo Stato risulta monopolista del settore e controlla in modo diretto la fornitura delle AWP, i mercati sono caratterizzati da un numero di apparecchi decisamente inferiore.

La matrice mette in evidenza anche l'ovvia relazione presente tra il numero di AWP e la relativa spesa generata. Al crescere del numero di apparecchi installati aumenta la raccolta e quindi la spesa. La relazione presenta però tre casi di discontinuità:

- Macao: nonostante il modesto numero di AWP (14.491), il Paese si assicura una spesa superiore ai 500 milioni di euro, in virtù dell'elevato turismo del gioco;
- Finlandia: il mercato finlandese è caratterizzato da un elevato tasso di giocatori, i quali permettono alle 19.683 AWP installate di generare una spesa superiore ai 500 milioni di euro;
- Romania: il notevole numero di apparecchi AWP installati non genera una spesa altrettanto considerevole; la causa potrebbe risiedere nella presenza della tassa sull'ingresso nei locali dediti al gioco rivolta ai giocatori, nonché dalla scarsa attitudine al gioco della popolazione stessa.

Le analisi quantitative invece sono state effettuate separando il mercato New Slot da quello VLT. Il consolidamento e la maturità globale del mercato New Slot ha permesso di reperire maggiori dati ed informazioni, offrendo la possibilità di realizzare un maggior numero di analisi. Uno degli indicatori più rilevanti è il rapporto tra la spesa e il numero di New Slot attive sul territorio nazionale. Tale indicatore rappresenta un indice di redditività e risulta particolarmente significativo poiché individua quanto un apparecchio da gioco contribuisce mediamente alla spesa totale, ovvero la quantità di denaro media raccolta da ogni New Slot nel corso dell'anno.

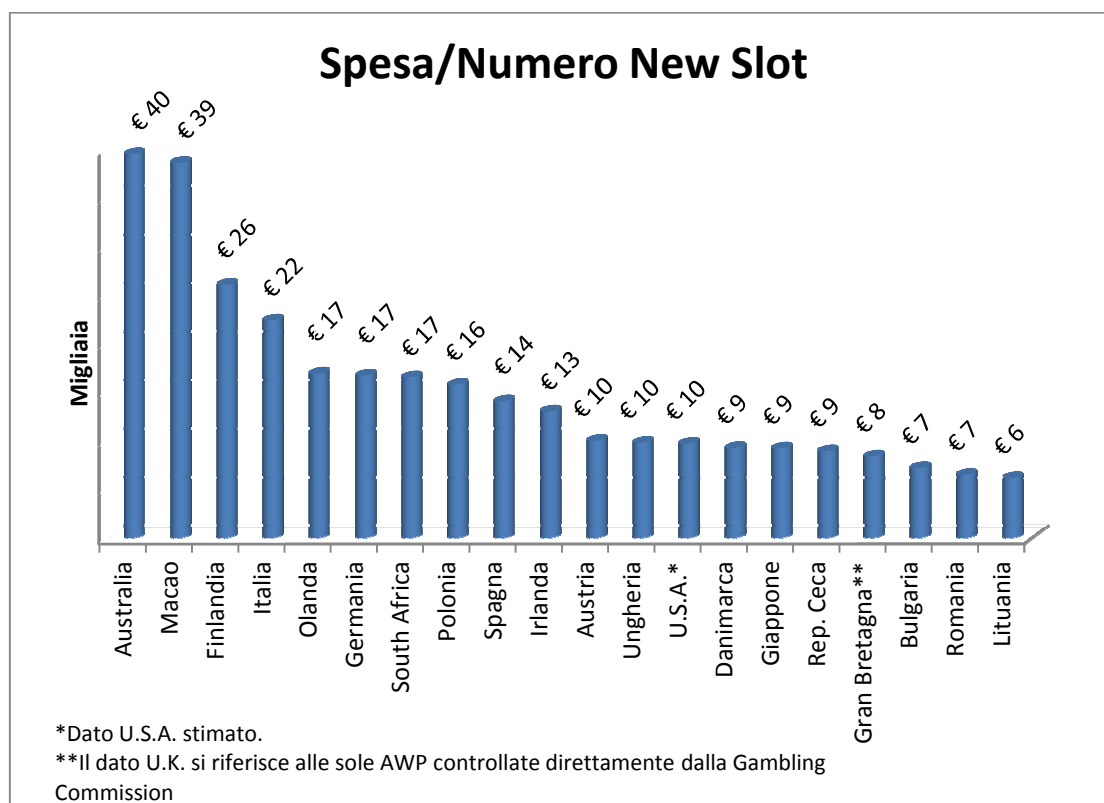


Figura 4. La spesa rapportata al numero di AWP dei vari Paesi mondiali
 [fonte: elaborazione personale dei dati].

Executive Summary

L’Australia risulta essere la Nazione in cui le AWP sono più redditizie, capaci ognuna di raccogliere mediamente 39.545 euro annui. Il dato evidenzia una forte predisposizione al gioco da parte della popolazione australiana, visto che l’elevata spesa (7,9 miliardi di euro) si spalma solamente su circa 200.000 New Slot. Segue lo Stato di Macao con un valore medio di 38.645 euro, caratterizzato da un considerevole rapporto in virtù del forte turismo del gioco ivi presente, mentre chiude il podio di questa particolare classifica la Finlandia. L’Italia si piazza in 4° posizione con un valore di 22.399 euro mentre altri grandi mercati come U.S.A., Gran Bretagna, Spagna e Rep. Ceca hanno fatto registrare valori decisamente inferiori.

Le Videolotteries, differentemente dalle New Slot, presentano una diffusione non omogenea nel territorio globale. L’avanzata tecnologia e l’architettura infrastrutturale richiesta, abbinate alle moderne caratteristiche di gioco (maggiori puntate e maggiori vincite), ne hanno segnato un’evoluzione discontinua, dipendente in particolar modo dal contesto economico e dagli aspetti sociali/culturali di ogni Paese.

Vi sono Stati in cui le VLT sono state introdotte precocemente e che presentano un mercato consolidato, affiancato da quello più maturo delle New Slot (ad esempio Canada, U.S.A., Cina, Gran Bretagna e Svezia), e Stati in cui il mercato delle AWP si basa tuttora solamente sulle New Slot. L’Italia, così come la Spagna, appartiene invece alla schiera dei Paesi che hanno recentemente regolamentato il settore VLT ed in cui il mercato si trova nella fase di crescita.

Il seguente grafico, riportante la diffusione degli apparecchi VLT, conferma quanto detto.

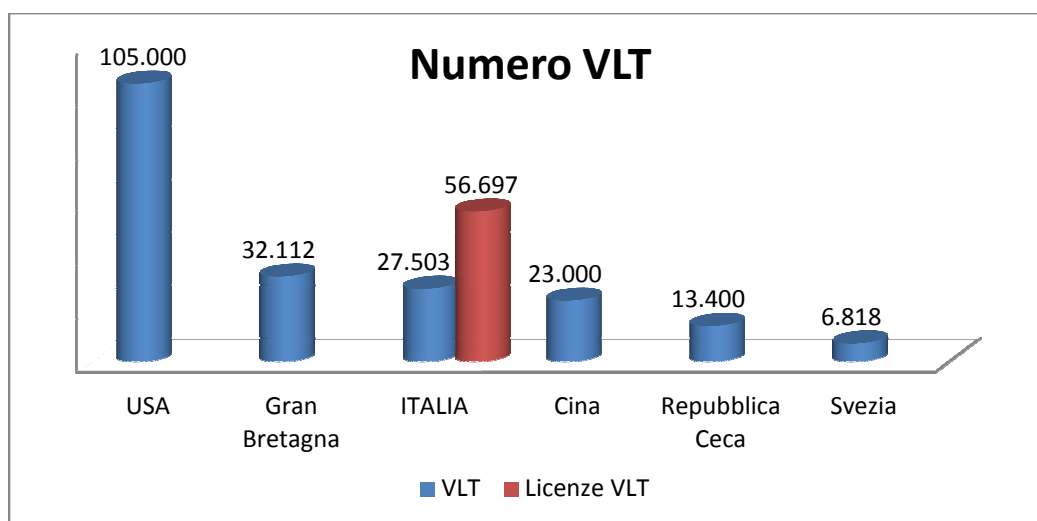


Figura 5. Numero di VLT nei principali Paesi mondiali [fonte: elaborazione personale dei dati].

Casi di studio

L'ultimo capitolo consiste in un'analisi dettagliata delle caratteristiche dei concessionari autorizzati da AAMS, previa rilascio di specifica licenza, operanti nel settore apparecchi da intrattenimento (New Slot e VLT).

I concessionari sono le società che gestiscono la rete telematica rendendo erogabile il gioco sul territorio nazionale. Alcune delle società concessionarie nel mondo delle New Slot sono le stesse già impegnate in altri settori del comparto giochi, da Lottomatica a Sisal, rilasciando al consumatore un'immagine di continuità e di gioco sicuro. Di seguito è riportata la lista dei concessionari riconosciuti ufficialmente da AAMS, in rigoroso ordine alfabetico:

- 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.

Per ciascun concessionario verranno descritti nel dettaglio i seguenti aspetti che caratterizzano il rispettivo business:

- *descrizione generale*: vengono riassunte le caratteristiche generali, la mission e i principali obiettivi per il futuro di ciascuna società;
- *storia*: descrizione dei principali eventi storici che hanno caratterizzato l'azienda dal momento della sua fondazione fino all'attualità;
- *struttura societaria*: definizione dell'organigramma, delle varie partecipazioni all'interno delle Società ed elenco delle figure chiave operanti in Italia;
- *analisi economico-finanziaria*: analisi dei principali indicatori economico-finanziari con l'intento di valutare l'andamento e le profittabilità delle diverse Società.

Cap.1 – Analisi e letteratura del settore

1.1 – Il gioco d’azzardo

Il gioco d’azzardo, o gambling, è l’attività in cui un giocatore scommette denaro, o oggetti di valore, sull’esito incerto di un determinato evento con l’obiettivo di aggiudicarsi un premio di valore superiore.

La caratteristica principale del gioco d’azzardo è l’aleatorietà dell’evento su cui si scommette. Le diverse tipologie di gioco si caratterizzano sulla capacità di descrivere in maniera probabilistica la manifestazione dei singoli eventi: alcuni giochi, come ad esempio il poker o le scommesse sportive, presentano un buon livello di descrizione statistica mentre altri giochi, come ad esempio le New Slot o le lotterie, sono totalmente aleatori.

Nel primo caso, l’abilità del giocatore di prevedere statisticamente l’evolversi del gioco influenza le scelte stesse del giocatore, pertanto qui la probabilità attesa dell’evento risulta essere un criterio decisionale. Perciò l’abilità del giocatore è la componente principale, più il giocatore è abile più avrà probabilità di vincere il gioco e aggiudicarsi il premio.

Nel secondo caso invece, il giocatore affronta l’attività di gioco puntando esclusivamente sulla sorte; è la fortuna, quindi, la componente principale di questa tipologia di giochi.

Concettualmente si nota come al secondo caso sia associato un grado di rischio maggiore, che pertanto dovrà essere ripagato con un premio, in percentuale, maggiore. Come ovvia conseguenza, ci si aspetta dal giocatore d’azzardo che l’entità della scommessa sia maggiore per giochi del primo caso e che sia proporzionalmente lineare all’abilità del giocatore stesso.

Lo scenario che si sta profilando relativo alle proposte di gioco indica una trasformazione da forme di gioco circoscritte a luoghi ed orari precisi ad una disponibilità di giochi sempre più capillare. Inoltre la tradizionale lentezza e ritualità dei giochi è sostituita dall’alta velocità e la complessità e la strategia di molti giochi tradizionali (es. i giochi di carte) non esiste più. I nuovi giochi appaiono decontestualizzati e globalizzati con regole semplici e universalmente valide, a differenza di quei giochi ancorati a tradizioni locali tramandati culturalmente (si pensi alla variabilità di regole nei giochi di carte da zona a zona). Ciò che però risulta ancora più preoccupante è che i giochi attuali sono sempre

Cap.1 - Analisi e letteratura del settore

meno associati alle relazioni sociali e sempre più incentrati sull'estraneazione e l'isolamento.

Il gioco d'azzardo ha occupato un posto importante in tutte le culture e le società delle diverse epoche. Se nel passato era considerato un'attività tipica di élites che giocavano somme da capogiro, e per questo stigmatizzato, oggi ha assunto una tale diffusione da diventare un'attività di massa, percepita sempre più come innocua forma di divertimento e pertanto incentivata.

Il gambling però è sempre stato considerato un fenomeno pericoloso, al limite della legalità a causa dei gravi effetti sociali a cui è spesso associato, spaccando in due l'opinione pubblica sulla questione etica: c'è chi sostiene sia troppo rischioso permettere che persone arrivino a perdere somme di denaro consistenti giocando d'azzardo mentre altri pensano che debba essere garantita la libertà anche in questo contesto. Il poter effettuare scommesse di grande entità e/o ripetute nel tempo senza che queste risultino vincenti può dare origine a gravi patologie. Il giocatore, nella speranza di ottenere il colpo fortunato, può cadere nella trappola della dipendenza del gioco, tramutandosi in un giocatore compulsivo; questa forma di malattia viene chiamata ludopatia ed ha gravi risvolti sulla personalità e sulla vita privata del giocatore.

Inoltre, come anticipato, il gioco d'azzardo può creare forti indebitamenti, il che può indurre il giocatore al contatto con organizzazioni malavitose oppure può indurre il giocatore a scelte drastiche come furti, rapine e, talvolta, il suicidio.

Anche il mercato stesso del gioco d'azzardo presenta fenomeni d'illegalità essendo un settore soggetto, fin dalla nascita, al mercato grigio e al mercato nero, senza dimenticare i frequenti e reiterati tentativi di sabotare il gioco ed impedire così la vincita al giocatore, trattenendosi illegalmente la raccolta.

Proprio per questi motivi il gambling è vietato in alcuni Paesi mentre, nelle Nazioni in cui è permesso, viene fortemente controllato. Ogni Paese, quindi, ha stilato una propria legislazione in materia di gioco d'azzardo, in base alla propria storia, cultura, esperienza pregressa e al proprio contesto sociale. La maggior parte dei sistemi legislativi si basa su strutture concessionarie, con il diritto acquisito tramite licenza statale di praticare il gioco, alle quali vengono affiancate organismi di ispezione e controllo con lo scopo di garantire un gioco sano e nel rispetto delle normative vigenti.

Il paragrafo successivo (par. 1.2 – Il gioco in Italia) si pone come obiettivo quello di enucleare la situazione del comparto giochi in Italia, per poi focalizzare l'attenzione sul tema New Slot (par. 1.3.1 – New Slot) & VLT (par.1.3.2 - VLT). Infine verrà offerta una panoramica delle diverse legislazioni estere (par. 1.4 – Il gioco d'azzardo all'estero).

1.2 – Il gioco in Italia

1.2.1 – Il comparto dei giochi

Il settore del gioco in Italia comprende svariate tipologie di giochi, dai classici, quali lotterie e scommesse, a giochi più moderni, come giochi a distanza ed apparecchi da intrattenimento. Il mercato è regolato, controllato e garantito dall'Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato, "AAMS", nonché dal normale sistema legislativo Italiano. Come riportato sul sito Internet di AAMS – *"<<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 >>"*.

AAMS si occupa di giochi dal 1988, quando assunse dallo Stato Italiano la gestione delle lotterie nazionali, ampliando nel 1994 il proprio portafoglio con la gestione del Lotto e delle lotterie istantanee, in una continua evoluzione fino ad arrivare all'attuale portafoglio di business.

Ai fini del lavoro di ricerca, verrà utilizzata proprio la classificazione adottata dall'AAMS, in modo di garantire conformità ed omogeneità nell'utilizzo dei dati. Pertanto il comparto giochi è così classificato:

- Lotto
 - Lotto
 - 10 e Lotto
 - Lotto3

Cap.1 - Analisi e letteratura del settore

- Giochi numerici a totalizzatore
 - Superenalotto
 - Superstar
 - Superenalotto Europeo (novità 2011)
- Giochi a base sportiva
 - Totocalcio e II9
 - Totogol
 - Scommesse a quota fissa
 - Big Match
 - Big Race
- Giochi a base ippica
 - Ippica Nazionale
 - Ippica Internazionale
 - Scommesse Ippica in Agenzia
 - V7
- Apparecchi da intrattenimento
 - Apparecchi con vincita in denaro
 - New Slot
 - VideoLotteries (VLT)
 - Apparecchi senza vincita in denaro
- Skill games
- Lotterie
 - Lotterie Tradizionali
 - Lotterie Istantanee
 - Giochi di sorte al consumo
- Bingo
 - Bingo in sala
 - Bingo a distanza
- Poker live (novità 2011)

I successivi 8 paragrafi si prepongono di analizzare uno ad uno i settori del comparto giochi, conformemente a tale classificazione, al di fuori del settore Apparecchi da Intrattenimento, tema centrale del lavoro di ricerca e a cui è dedicato una sezione più ampia e dettagliata.

1.2.1.1 – Il Lotto

Il *Lotto* è un gioco che ha radici storiche in Italia, con un passato ultrasecolare; nel 1731 è lo Stato Pontificio ad autorizzarne l'esercizio, al fine di raccogliere fondi per opere architettoniche e di pubblica utilità. Ma è solo nel 1863, a seguito dell'unità d'Italia, che lo Stato decide di disciplinare il Lotto anche a fini fiscali, inizialmente con sole 8 sedi estrazionali. Le ultime 2 sedi, Genova e Cagliari, che completano il quadro delle 10 "ruote" vennero aggiunte solo nel 1939. Il gioco del Lotto però passa sotto l'amministrazione diretta di AAMS solo nel 1994, a seguito dell'evoluzione legislativa italiana in materia di giochi.

Il gioco consiste nel pronosticare l'uscita di 1 o più numeri (fino ad un massimo di 10), compresi tra 1 e 90, su una o più tra le ruote estrazionali (oltre alle 10 ruote classiche, si è aggiunta la ruota Nazionale). Esistono diverse combinazioni di vittoria: l'estratto (ovvero azzeccare l'uscita di un solo numero), l'estratto determinato (azzeccare un solo numero e l'esatto ordine di estrazione), ambo, terna, quaterna e cinquina. Ovviamente più numeri si pronosticano, più alta è la somma vinta. La legislazione prevede giocate variabili tra un minimo di 1€ ad un massimo di 200€, per una vincita massima di 6 milioni di euro. Le vincite dipendono dalla tipologia di giocata, ovvero si applicano i seguenti moltiplicatori:

- 11,233 per l'estratto
- 55 per l'estratto determinato
- 250 per ambo
- 4.500 per terno
- 120.000 per quaterna
- 6.000.000 per cinquina

L'importo vinto va poi diviso per il numero di ruote su cui si sono pronosticati i numeri. Ogni vincita subisce una tassazione pari al 6%. La normativa attuale permette 3 estrazioni settimanali, nei giorni di martedì, giovedì e sabato.

E' possibile giocarlo:

- nelle tabaccherie;
- nelle ricevitorie del Lotto;

Cap.1 - Analisi e letteratura del settore

- nelle rivendite speciali permanenti presso le stazioni ferroviarie e marittime, gli aeroporti e presso le aree di servizio autostradali;
- nelle sale bingo, gli ipermercati e i centri commerciali.

Esiste, inoltre, la possibilità di giocare al Lotto utilizzando le schede prepagate (Lotto telefonico), il cui valore va da un minimo di 10 Euro fino a un massimo di 500 Euro.

Accanto al Lotto, è attivo dal 2009 un nuovo gioco, denominato *10eLotto*. Il meccanismo di questo gioco è notevolmente più complesso e consiste nel pronosticare l'uscita di 20 numeri. Questi 20 numeri possono essere confrontati con i numeri vincenti in 3 modalità differenti, a scelta del consumatore:

- estrazione a intervallo di tempo: il sistema telematico prevede un'estrazione ogni 5 minuti, dalle 7:00 alle 24:00. Il consumatore può confrontare i numeri su appositi monitor posizionati nelle ricevitorie di gioco.
- estrazione del Lotto: si confrontano i 20 numeri pronosticati con i primi 2 estratti di ogni ruota, ad esclusione della ruota Nazionale, seguendo l'ordine alfabetico.
- estrazione immediata: su richiesta del cliente, il sistema genera un'estrazione telematica immediata, parallela alla giocata. Sulla schedina sono quindi riportati i 20 numeri pronosticati e i numeri usciti; in questo modo il consumatore scopre all'istante se risulta vincitore o meno.

Il 10eLotto segue la direttiva AAMS del *Decreto direttoriale 2009/16597/GIOCHI/LTT* e comporta giocate di entità variabile tra il minimo 1€ ed il massimo di 10€, con un importo massimo di vincita pari a 6 milioni di euro.

Dal 2010 è attivo un'ulteriore gioco, *Lotto3*, definibile come un'espansione del gioco del Lotto. Infatti ad ogni giocata, che sia Lotto oppure 10eLotto, il consumatore ha la possibilità, non l'obbligo, di scommettere ulteriore denaro per quello che è denominato Lotto3. Il gioco consiste nel pronosticare ulteriori 3 numeri, a scelta automatica del sistema, da confrontare poi con l'estrazione sulla ruota Nazionale. Il gioco è descritto dal *Decreto direttoriale prot. n. 2010/00876/GIOCHI/LTT*, il quale prevede che l'importo della

giocata varia da un minimo di 1€ ad un massimo di 50€, con premi che seguono i seguenti moltiplicatori:

- 1 numero pronosticato: moltiplicatore di 2,1277
- 2 numeri pronosticati: moltiplicatore di 21,2766
- 3 numeri pronosticati: moltiplicatore di 1.063,8298

Il sub-comparto del Lotto, nella sua totalità, sta registrando un calo in termini di raccolta. Secondo i dati ufficiali di AAMS, nel 2009 il Lotto ha fatto registrare una raccolta di circa 5,65 miliardi di euro contro i 5,2 miliardi di euro del 2010, ovvero un decremento del 8%. La raccolta comunque ha contribuito all'ottimo prelievo fiscale del 2010 con una somma di circa 1,4 miliardi di euro.

La Legge di Stabilità 2011 (ex Finanziaria) ha predisposto novità riguardanti il sub-comparto del Lotto, con una stima prevista del gettito tributario associato di 250 milioni di euro: 50 milioni di euro nel 2011, 100 milioni di euro nel 2012, 100 milioni di euro nel 2013.

1.2.1.2 – I giochi numerici a totalizzatore

Quando si parla di giochi numerici a totalizzatore si intende quei giochi di sorte basati sulla scelta di numeri da parte dei consumatori al momento della giocata. Una quota predeterminata della posta in gioco è conferita ad un unico montepremi, il quale viene ripartito tra tutti coloro che hanno azzeccato i numeri, al seguito di una estrazione casuale.

In Italia il gioco cult a totalizzatore è il *SuperEnalotto*. E' gestito da Sisal ed è stato introdotto per la prima volta in Italia il 3 dicembre 1997, in sostituzione del gioco dell'Enalotto. Il suo ideatore è stato Rodolfo Molo, ex presidente di Sisal di origini svizzere e figlio di Geo Molo, che fu uno degli inventori del Totocalcio.

Il gioco consiste nel compilare una schedina, del costo minimo di 1€, nella quale scommettere su due combinazioni, ognuna di 6 numeri compresi tra 1 e 90. Il Superenalotto è possibile giocarlo presso ciascuna delle oltre 19.000 ricevitorie appartenenti alla "rete" Sisal fino a mezz'ora prima delle estrazioni del lotto. Sono ubicate su tutto il territorio nazionale presso bar, tabaccherie, rivendite di giornali, e presso le

Cap.1 - Analisi e letteratura del settore

aree di servizio autostradali. Vi è, inoltre, la possibilità di effettuare abbonamenti, per un massimo di 15 concorsi consecutivi.

Del totale delle giocate, la quota trattenuta dall'erario è pari a circa il 53,6%, tranne che per le giocate effettuate in Sicilia, per le quali il 12,5% è trattenuto dalla Regione. L'8% è trattenuto dal punto vendita, il 3,73% va al concessionario (attualmente la Sisal) e il 34,648% costituisce il montepremi. Le vincite, in contanti, non sono tassate.

Le estrazioni avvengono 3 volte a settimana: il martedì, il giovedì e il sabato. Non si vince solamente pronosticando tutti e 6 i numeri, ma esistono diverse categorie di premi.

Si vince azzeccando dai 3 numeri in su; ovviamente più numeri si azzeccano più alto è l'importo della vincita. Il montepremi, ovvero il jackpot, viene suddiviso nelle diverse categorie, cioè ad ogni categoria di premio viene assegnata una quota parte del montepremi. Questa quota a sua volta viene divisa egualmente tra il numero di giocatori vincenti, per cui non esiste un moltiplicatore di vincita ma l'importo della vincita è variabile di volta in volta e dipende dal numero dei vincitori e dalle entità delle giocate effettuate. Nel caso in cui in quella categoria di premio non risultino vincitori, la quota parte del montepremi non viene elargita ma viene conferita al montepremi dell'estrazione successiva, ovvero un sistema a totalizzatore.

Il montepremi totale viene ripartito tra le cinque categorie di premi nelle seguenti proporzioni:

- Ai 6 va il 20% del montepremi totale;
- Ai 5 + numero Jolly va il 20% del montepremi totale;
- Ai 5 va il 15% del montepremi totale;
- Ai 4 va il 15% del montepremi totale;
- Ai 3 va il 30% del montepremi totale.

Se in un'estrazione non c'è alcuna vincita di prima categoria (il "6"), il relativo montepremi si somma a quello del concorso successivo: per questo, talvolta, il montepremi destinato ai 6 diventa molto alto. Per ciascun concorso, in mancanza di vincite di seconda categoria (il "5+"), il relativo montepremi:

- per il 50% del suo valore si somma a quello dei premi di prima categoria del concorso successivo (jackpot del "6");

- per il restante 50% si somma ad una dotazione che incrementa il montepremi di prima categoria del concorso successivo all'avvenuta assegnazione di un montepremi di prima categoria.

La probabilità di vincita di cifre molto elevate è estremamente bassa; nonostante ciò il gioco ha attratto, fin dal 1997, moltissimi giocatori, interessati alle cifre milionarie messe in palio ad ogni concorso. Per dare un'idea di quanto sia remota l'eventualità di una vincita secca (cioè di un 6), questa ha una probabilità di verificarsi di 1 su 622.614.630 per ogni combinazione giocata.

A partire dal 1° luglio 2009 è stato introdotto un ulteriore gioco, complementare e facoltativo al SuperEnalotto, denominato *Superstar*. Il gioco consiste, previo pagamento aggiuntivo minimo di 0,50€, di giocare un ulteriore numero, a sé stante, oltre alle combinazioni già effettuate nel SuperEnalotto. Ad ogni estrazione del SuperEnalotto segue un'ulteriore singola estrazione che individua il numero Superstar. Il giocatore ha diritto alla vincita quando il numero da lui giocato corrisponde al numero estratto. Inoltre se il numero estratto Superstar corrisponde ad uno dei numeri giocati normalmente nel SuperEnalotto dal giocatore (si definisce giocata "stella"), questi ha diritto ad una vincita ancora maggiore, secondo i moltiplicatori dei così chiamati premi a punteggio:

- 5 stella, pari a 25 volte l'importo della vincita ottenuta con i punti 5 al concorso SuperEnalotto;
- 4 stella, pari a 100 volte l'importo della vincita ottenuta con i punti 4 al concorso SuperEnalotto;
- 3 stella, pari a 100 volte l'importo della vincita ottenuta con i punti 3 al concorso SuperEnalotto;
- 2 stella, pari a euro 100,00;
- 1 stella, pari a euro 10,00;
- 0 stella, pari a euro 5,00.

Oltre a questi moltiplicatori, nel caso in cui un giocatore realizzi 5 o 6 al SuperEnalotto ed in più azzechi il numero Superstar allora avrà diritto ad un ulteriore Superbonus, così stabilito:

Cap.1 - Analisi e letteratura del settore

- 2 milioni di euro in caso di vincita SuperEnalotto di prima categoria (punti 6) più il numero SuperStar;
- 1 milioni di euro in caso di vincita SuperEnalotto di seconda categoria (punti 5 più il numero complementare) più il numero SuperStar.

Nell'Aprile 2011 ha preso il via anche un nuovo gioco, chiamato *SiVinceTutto* Superenalotto, praticato a concorsi e che consiste anche qui nell'indovinare 6 numeri rispetto ad un'estrazione casuale. La grande diversità dal SuperEnalotto tradizionale, oltre al fatto che il gioco non è regolare ma avviene solo in predeterminate date, è che qui il montepremi viene interamente ridistribuito. Se, ad esempio, non vi sono 6, la quota parte dedicata alla categoria di premio per il 6 viene ridistribuita alle restanti categorie di premio. Costo minimo della giocata: 5€.

L'attitudine del giocatore Italiano verso giochi più tecnologici ed innovativi ha fatto registrare negli ultimi anni un calo della raccolta ottenuta con i giochi numerici a totalizzatore. Il 2009 si era chiuso con una raccolta pari 3,7 miliardi di euro mentre il 2010 ha visto una contrazione del 5,4% con una raccolta di circa 3,5 miliardi di euro. Nonostante questo trend negativo, il settore dei giochi numerici a totalizzatore rimane molto importante per il prelievo erariale ad esso associato; nel 2010 ha contribuito con un gettito fiscale di 1,5 miliardi di euro.

Inoltre, al fine di rilanciare il settore, il Ministero dell'Economia attraverso la Legge di Stabilità 2011 ha autorizzato il progetto comunitario, denominato Superenalotto Europeo. L'idea è quella di costituire un nuovo concorso numerico europeo, erogato in ogni Stato dal relativo concessionario, ad una puntata minima di 2€. Il 50% dell'importo giocato sarà destinato al montepremi, mentre il prelievo erariale Nazionale sarà del 38%; la quota restante sarà suddivisa tra i diversi attori della filiera. Le stime del Ministero prevedono che il Superenalotto Europeo contribuirà al gettito fiscale con circa 285 milioni di euro entro il 2013.

1.2.1.3 – I giochi a base ippica

I giochi a base ippica hanno una lunga tradizione in Italia. Nel corso degli anni le modalità di gioco si sono evolute ma il concetto di fondo è rimasto il medesimo: il giocatore deve azzeccare i cavalli vincenti, di una o più corse, con giocate secche o con sistemi a totalizzatore. Oltre ai cavalli vincenti, si può scommettere anche sull'ordine di arrivo dei cavalli, ottenendo così più combinazioni possibili di giocata.

Come riportato precedentemente, AAMS riconosce 4 tipologie di gioco legato al mondo ippico: *ippica Nazionale*, *ippica Internazionale*, *scommesse ippiche in Agenzia* e *V7*. Ogni tipologia si contraddistingue dalle altre per le modalità di gioco, per gli importi di scommessa e di vincita. Ognuno è regolato attraverso le direttive AAMS, tramutate e riconosciute leggi dallo Stato Italiano.

E' irrilevante ai fini della ricerca procedere nel dettaglio, quello che è importante osservare è che il mercato del gioco a base ippica è in fase di contrazione. Il trend negativo prosegue da qualche anno, nel 2009 AAMS ha registrato una raccolta di 2 miliardi di euro mentre nel 2010 si è scesi a 1,7 miliardi di euro, una contrazione del 15%. La contrazione trova spiegazione nel modificarsi dell'interesse del giocatore, sempre più attratto da giochi innovativi e moderni, come gli skill games, i giochi a distanza e le New Slot/VLT.

1.2.1.4 – I giochi a base sportiva

Questa particolare tipologia di giochi comprende diverse metodologie, dalle scommesse alle schedine, ma ha come base comune lo sport. Inizialmente, in Italia, il gioco verteva solamente sul calcio, ovvero sullo sport Nazionale, con il famoso Totocalcio. Attualmente il settore è suddiviso in due categorie:

- A TOTALIZZATORE – l'ammontare del montepremi, ottenuto dalla raccolta complessiva meno l'importo del prelievo, è ripartito tra gli scommettitori vincenti
- A QUOTA FISSA – in questa tipologia di scommessa, la somma da riscuotere è preventivamente concordata tra lo scommettitore ed il concessionario.

I giochi a totalizzatore sono i primi ad essere stati introdotti con lo storico *Totocalcio*, ovvero una schedina nella quale indovinare l'esito finale (1X2) di 13 partite (diventate poi

Cap.1 - Analisi e letteratura del settore

nel tempo 14) selezionate dal campionato italiano di serie A e di serie B, è stato introdotto addirittura nel maggio del 1946. Al tempo una schedina costava 30 lire e metteva a disposizione un montepremi di 463 mila lire! Attualmente la giocata minima impone il pronostico di 2 colonne, al costo di 0,50€ l'una, per una scommessa minima dal valore di 1€.

Nel 1994 il Totocalcio venne affiancato da un nuovo gioco, sempre basato sul calcio, e chiamato *Totogol*. In questo gioco il consumatore doveva individuare, per le stesse 14 partite del Totocalcio, il numero esatto di reti realizzate in ogni partita. Nel 2004 però il Totogol cambiò formula, ora il giocatore deve indovinare quali tra le 14 partite saranno le 7 con il maggior numero di reti realizzate. Ad ogni partita azzeccata corrisponde un punto e si vince partendo dai 4 punti fino ai 7, con una quota parte del montepremi ovviamente crescente.

Nel 2010, mediante la direttiva AAMS *Decreto direttoriale n. 2010/79/Giochi/GST*, si è introdotto un ulteriore gioco, chiamato *I/9*, applicabile solo ad una schedina Totocalcio. Il gioco consiste, previo pagamento di 0,50€, nell'individuare l'esito delle prime 9 partite in schedina. Si vince solo se vengono azzeccati tutti e 9 i risultati e il montepremi consiste in un jackpot. Se non vi risultano vincitori, il jackpot si accumula nella prossima schedina.

Il settore ha visto anche la nascita di un altro gioco in Italia, sempre legato al mondo del calcio: il *Big Match*. Introdotto nel 2004, il gioco consiste nel selezionare 7 eventi calcistici tra 3 gruppi di eventi predeterminati. Dal primo gruppo, contenente 6 eventi, si dovranno selezionare 3 eventi e pronosticarne l'esito finale 1X2; lo stesso anche nel secondo gruppo, mentre nell'ultimo gruppo, composto di soli 3 eventi, si dovrà selezionare 1 solo evento e pronosticare l'esatto risultato finale. Si vince solo con il 7, ovvero indovinando tutti gli eventi. Il montepremi è un jackpot costituito dal 57% delle giocate, che hanno valore minimo di 2€; se non si registrano vincite, il jackpot va ad ampliare il montepremi successivo.

Come detto, inizialmente il gioco verteva solamente sugli eventi calcistici. L'espansione a giochi su altri sport arriva principalmente con le scommesse sportive, con scommesse che variano dal basket alla pallamano, dal baseball al tennis. Questa tipologia di gioco in Italia è stata regolamentata nel 1998, attraverso il Decreto Ministeriale 2 giugno 1998, n. 174, con il quale lo Stato Italiano ha definito le norme per l'organizzazione e l'esercizio delle

scommesse sportive. AAMS ha avuto poi il compito di definire le specifiche tecniche e di amministrare l'evoluzione del settore.

Dal 2005 è attivo un altro gioco estraneo al mondo del calcio: il *Big Race*. Questa tipologia di gioco si basa su eventi sportivi di altre discipline, come le gare di Moto e Auto o gli eventi sciistici e ciclistici. Il giocatore deve indovinare nell'esatto ordine i primi 3 o i primi 5 (in relazione all'evento) classificati. Il jackpot è costituito dal 57% dell'entità delle giocate e, in caso di non vincita, va ad ampliare il jackpot successivo.

D'altro canto esistono i giochi a quota fissa, ovvero le classiche *scommesse*. Il gioco consiste nel pronosticare l'esito di un determinato evento, al quale è associata una vincita definita a priori dall'operatore. La somma scommessa dal giocatore viene comunemente denominata "puntata" o "posta" mentre il rapporto tra la possibile vincita e la posta viene denominato "quota". Sono oggetto di scommessa i principali avvenimenti sportivi italiani ed internazionali.

Il filone del gioco su base sportiva, trainato principalmente dalle scommesse sportive, è uno dei pochi settori in crescita, che presenta un trend positivo, con una raccolta nel 2010 pari a 4,5 miliardi di euro, +7% rispetto ai 4,2 miliardi di euro raccolti nel 2009, dietro solamente alla raccolta del settore New Slot e delle Lotterie. Sull'onda di questa crescita, la Legge di Stabilità 2011 prevede un allargamento della rete (fino a circa 7000 punti) in grado di garantire, secondo le stime del Ministero dell'Economia, un'entrata di circa 115 milioni di euro.

1.2.1.5 – Le lotterie

Il gioco delle *Lotterie* si è sviluppato in Italia come concorso a premi legato alla realizzazione di eventi culturali ed artistici, al fine di promuovere l'iniziativa e di raccogliere fondi al suo sostegno. Nel tempo si è consolidata nelle abitudini del popolo italiano ed ha raggiunto il suo massimo splendore con l'avvento e la diffusione del televisore. Negli anni '60 infatti è stata costituita quella che tuttora è la lotteria più importante, in termini di raccolta e montepremi, d'Italia: la lotteria Nazionale (con estrazione al 6 gennaio).

Cap.1 - Analisi e letteratura del settore

Il gioco consiste nell'acquisto, da parte del giocatore, di uno o più biglietti, identificati ognuno da un differente codice di serie. Sul territorio nazionale è presente una rete di vendita rappresentata, principalmente, da ricevitorie del gioco del lotto, tabaccherie e dagli autogrill.

Al momento dell'estrazione vengono nominati i biglietti vincenti, ovvero si procede a rendere pubblico a quale dei codici di serie è associato un premio. Non si ha un solo vincitore, ma ad ogni biglietto è associato un premio di entità differente, variabile tra 0€ ed un premio massimo, definito a posteriori in relazione al numero di biglietti venduti. Il gioco delle Lotterie tradizionali pertanto si basa parecchio sul concetto di aspettativa: più ci si attende che a partecipare al concorso siano in tanti, più si è invogliati a partecipare in quanto i premi in palio saranno di entità maggiore.

AAMS si occupa della gestione delle lotterie tradizionali dal 1988, anno e motivo della sua fondazione. Successivamente, nel 1994, AAMS ha introdotto anche le lotterie Istantanee, più famose come "*gratta&vinci*", in cui il giocatore scopre subito se si è impossessato del biglietto vincente raschiando su un'apposita zona, ricoperta di vernice asportabile, che cela i numeri/simboli vincenti o meno. Questa tipologia di gioco può essere effettuata tramite l'acquisto dei tagliandi che sono venduti presso bar, tabaccai, edicole, autogrill e tutti i rivenditori autorizzati che espongono il contrassegno distintivo. Dal 2006 questa tipologia di gioco è disponibile anche attraverso il canale telematico, ovvero giocabile a distanza. Attualmente è possibile scegliere tra 8 prodotti: quattro di questi costituiscono una trasposizione su canale telematico di Gratta & Vinci già esistenti (Il Miliardario, Dado Matto, Porta fortuna e Sette e Mezzo).

Dal 2009 è presente sul mercato un'altra tipologia di lotteria, denominata *Giochi di sorte al consumo*. È stata introdotta mediante il *Decreto Legge n. 39 del 2009 c.d. Decreto Abruzzo*, al fine di raccogliere proventi da destinare alle famiglie colpite dal sisma, e consiste nell'acquisto di tagliandi istantanei nei supermercati, al termine della spesa. Il giocatore scoprirà se ha vinto o meno direttamente sullo scontrino rilasciato dal negoziante. L'importo massimo della giocata è di 5€ mentre la vincita varia in relazione alla tipologia di gioco richiesta.

Le lotterie rappresentano tutt'oggi uno dei mercati più importanti del comparto giochi, sia in termini di raccolta sia in termini prelievo erariale, ma da diversi anni presenta un

trend negativo, confermato anche nel 2010, seppur in maniera ridotta, in cui si è registrata una raccolta pari a 9,35 miliardi di euro rispetto ai 9,45 miliardi di euro del 2009. La raccolta del 2010 ha permesso allo Stato Italiano un prelievo erariale di circa 1,6 miliardi di euro, ovvero la seconda quota maggiore dietro al gettito tributario generato dalle New Slot/VLT, di circa 4 miliardi di euro.

1.2.1.6 – Il Bingo

Il gioco del *Bingo* è molto simile alla tradizionale “tombola” italiana, si tratta di riuscire a completare interamente, o parzialmente per premi intermedi, nel minor tempo possibile le cartelle acquistate, sulle quali sono riportate 15 numeri, su 3 righe, tra i 90 a disposizione (negli USA il gioco è con 75 numeri). Il sistema estrae un numero alla volta, il giocatore lo cancella dalla cartella acquistata (o su più cartelle) e deve sperare di riuscire a cancellare più numeri dei giocatori avversari.

Il gioco si pratica in apposite sale bingo, autorizzate dallo Stato, in cui il giocatore si siede ad un tavolo dotato di monitor in cui vedere i numeri estratti. Il costo delle cartelle è variabile e va da 1€, a 1,50€ a 3€ e dipende dal momento della partita. Ci sono diverse combinazioni di vittoria, dal bingo (ovvero completata tutta la cartella) al premio intermedio basato sulle righe della singola cartella: la cinquina. Lo stesso bingo assume diverse denominazioni, in relazione alla quantità di numeri estratti per ottenere il bingo. Ad ogni particolare bingo è associato un premio di entità differente, secondo le modificazioni imposte dal *Decreto Direttoriale 8 ottobre 2009 n. 2009/38392/giochi/BNG* al primitivo *Decreto Ministeriale 31 gennaio 2000 n. 29*:

- a) “superbingo” = bingo con meno di 39 numeri estratti
- b) “bingo oro” = bingo ottenuto dai 39 ai 43 estratti
- c) “bingo argento” = bingo ottenuto dai 44 ai 46 estratti
- d) “bingo bronzo” = bingo ottenuto dai 47 ai 54 estratti
- e) “bingo one” = si tratta di un jackpot. Si attiva quando il totalizzatore raggiunge la quota impostata tra i 200€ e i 2000€ e viene elargito alla partita successiva a colui che compie bingo con meno di 47 estratti.

Cap.1 - Analisi e letteratura del settore

Il nuovo *Decreto Direttoriale 8 ottobre 2009 n. 2009/ 38392 /giochi/BNG* ha definito il livello al 70% (rispetto al 58% iniziale), di cui il 7% va assegnato alla cinquina, il 6% al superbingo, il 53% al bingo ed il restante 4% al totalizzatore del jackpot “bingo one”.

Il gioco è gestito da AAMS dal 2000, la quale affida il gioco in concessione ai privati. Mentre dal 2007 il bingo è disponibile anche a distanza, per via telematica. Dopo una iniziale e sproporzionata offerta di concessioni (l'AAMS ne mise a disposizione circa 800), il settore si è andato riorganizzando con la chiusura di sale aperte in località poco popolate o difficilmente raggiungibili. Già nel 2004 risultavano attive circa 310 concessioni per Sale Bingo sul territorio nazionale, scese al 20 ottobre del 2008 a 212 ed attestatesi al 10 marzo 2010 a 229.

Al momento, in Italia, il Bingo coinvolge oltre 1 milione di persone, metà delle quali frequentano le Sale Bingo in maniera sistematica.

Il bingo, a differenza di altri giochi, presenta un trend positivo. Nel 2009 aveva chiuso con una raccolta pari a 1,45 miliardi di euro, diventati ben 1,9 miliardi di euro nel 2010, per una crescita del 31%. L'aliquota fiscale associata al bingo, a detta del *Decreto Direttoriale 8 ottobre 2009 n. 2009/38392 /giochi/BNG*, è del 12% (rispetto ad un'aliquota del 20% fissata nel 2000), pertanto nel 2010 il bingo ha permesso un prelievo erariale di circa 400 milioni di euro.

Nell'ambito della Manovra giochi dettata dalla Legge di Stabilità o Finanziaria 2011, il Governo Italiano ha previsto qualche modifica al settore del bingo. L'innovazione principale è quella di ridurre nuovamente l'aliquota erariale, al 10%, solo per il bingo online, a distanza. Federbingo però ha reso noto le proprie intenzioni di chiedere, durante l'iter legislativo in Senato che ha avuto inizio il 12 luglio, la riduzione di pari entità dell'aliquota fiscale anche per il bingo in sala.

1.2.1.7 – Skill Games

AAMS include nella categoria online skill games solamente i giochi di abilità con vincita in denaro fruibili sulla rete Internet, ovvero quelli che richiedono capacità specifiche nel

giocatore e che non si basano meramente sul fattore aleatorio della fortuna. Ad esempio si intendono giochi come il poker, il blackjack, etc...

Gli altri giochi disponibili ugualmente sul canale telematico, come scommesse sportive, lotterie istantanee, bingo, etc... sono classificati da AAMS all'interno della loro categoria di appartenenza, in termini di natura del gioco e non in termini di mezzo di erogazione, sebbene siano giochi a distanza.

Il mercato in Italia è stato regolato nel 2007 mediante il *Decreto del Ministro dell'economia e delle finanze del 17 settembre 2007*, ed è diventato attivo dal 2008, dopo un periodo di sperimentazione. Precedentemente a questa data, il gioco a distanza con vincite in denaro avveniva su siti Internet stranieri, non controllati e autorizzati dallo Stato Italiano. Il Ministero dell'economia e delle finanze ha pensato di regolamentare ed ufficializzare il settore in Italia principalmente per due motivi: usufruire dei ricavi fiscali inerenti la distribuzione del gioco e rendere più sicuro il gioco stesso, prima in mano a soggetti stranieri non autorizzati e certificati.

Il mercato degli skill games a distanza con vincite in denaro ha fin da subito mostrato un elevato interesse nei consumatori, soprattutto nel gioco del poker online. Dal 2008 il settore continua a registrare un trend positivo, in forte crescita. Nel 2009, al secondo anno di nascita, ha raccolto 2,35 miliardi di euro mentre nel 2010 ha chiuso con una raccolta di circa 3,15 miliardi di euro, in crescita del 34%.

1.2.1.8 – Il poker live

La novità principale del 2011, insieme con il Superenalotto Europeo, si chiama *Poker live*. Il testo della Legge di Stabilità 2011 prevede infatti che durante l'anno venga stilata la regolamentazione di questa variante di gioco, finora concessa solo online. Il 12 luglio ha preso il via l'iter parlamentare con l'esame delle Commissioni del Senato per la conversione in Legge mentre i bandi di gara per la concessione del gioco sono slittati al 30 Novembre 2011.

Il gioco avrà luogo nei circoli privati e nelle sale dedicate e vanterà 1.000 concessioni con 9 anni di durata, al prezzo di 100.000€. Il Ministero dell'Economia stima che l'introduzione del Poker live garantirà allo Stato un gettito di 110 milioni di euro nei primi 3 anni di vita.

1.2.2 - L'evoluzione dell'offerta dal 2004 al 2010

L'offerta di giochi negli anni si è notevolmente modificata ed evoluta. Si è passati da un'offerta focalizzata su pochi giochi storici/tradizionali ad un'offerta molto più ampia e dettagliata, favorita dall'evoluzione tecnologica del settore.

A questo scopo è interessante utilizzare una matrice di posizionamento in cui i giochi vengono suddivisi lungo due assi di riferimento:

- il grado di aleatorietà ad esso associato;
- l'innovatività del gioco, intesa come novità dell'offerta del comparto giochi italiano.

Pertanto se una determinata caratteristica risulta predominante in un gioco, questo avrà un posizionamento più distante dall'origine rispetto ai giochi in cui tale caratteristica è meno rilevante. Ad esempio il lotto risulterà un gioco con maggior tradizione rispetto al più recente Superenalotto.

Per quanto riguarda il quadro di offerta relativo all'anno 2004, possiamo suddividere la gamma di prodotti in 4 categorie:

- giochi tradizionali aleatori: lotto, gratta e vinci, lotterie, superenalotto, bingo;
- giochi tradizionali d'abilità: tris, scommesse sportive, scommesse ippiche, totocalcio, totogol;
- giochi innovativi aleatori: slot machine;
- giochi innovativi d'abilità.

Quadro d'offerta al 2004

(prodotti secondo il posizionamento fortuna vs abilità e giochi tradizionali vs nuovi giochi)

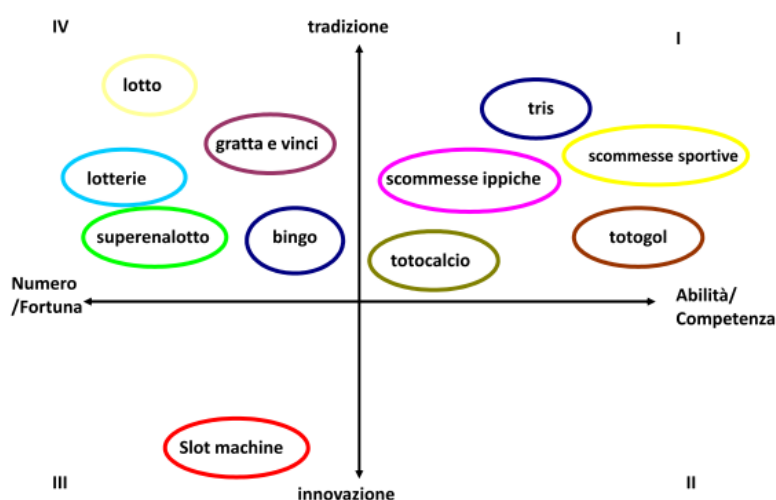


Figura 6. Offerta di giochi nel 2004 [fonte: Censis Servizi - Gioco, ergo sum].

Il quadro del comparto giochi relativo al 2010, invece, presenta la seguente offerta di prodotti:

- *giochi tradizionali aleatori*: lotto, gratta e vinci, lotterie, superenalotto, bingo, slot machine, win for life;
- *giochi tradizionali d'abilità*: tris, scommesse sportive, scommesse ippiche, totocalcio, totogol, skill game digitali;
- *giochi innovativi aleatori*: VLT;
- *giochi innovativi d'abilità*: giochi di strategia, poker cash.

Quadro d'offerta al 2010-2011

(prodotti secondo il posizionamento fortuna vs abilità e giochi tradizionali vs nuovi giochi)

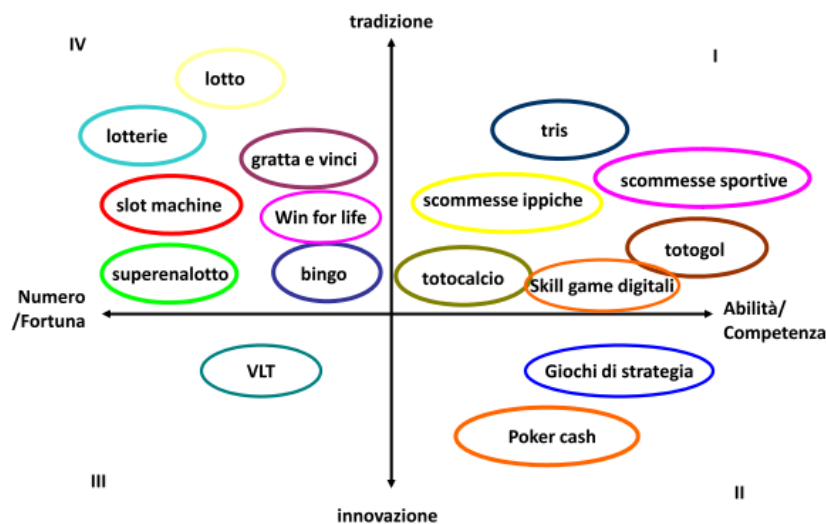


Figura 7. Offerta di giochi nel 2010-2011 [fonte: Censis Servizi - Gioco, ergo sum].

L'offerta si è notevolmente modificata e la gamma di prodotti offerti è incrementata in maniera sostanziale:

- apparecchi come le slot machine, nella fase di lancio nell'anno 2004, hanno conquistato il mercato e sono diventati giochi tradizionali;
- le videolottery (VLT), lanciate sul mercato nel 2010, stanno ottenendo un enorme successo presso la clientela;
- giochi di strategia e poker cash rappresentano prodotti innovativi di sicuro avvenire.

1.2.3 - La struttura semplificata del comparto giochi

Al vertice di tutto il mercato dei giochi si pone la Pubblica Amministrazione che, attraverso AAMS, regola il funzionamento del settore.

Al livello immediatamente successivo, si pongono i concessionari che, a seconda della tipologia di gioco, richiedono l'autorizzazione direttamente all'AAMS oppure si configurano come concessionari esclusivi (sono tali Lottomatica S.p.A. per il lotto nonché per le lotterie istantanee e differite; Sisal S.p.A. per il superenalotto e Snai S.p.A. per le scommesse sportive ed ippiche).

All'ultimo livello si pongono gli esercenti/operatori che erogano materialmente il prodotto/servizio al cliente finale.



Figura 8. - Struttura del comparto giochi [fonte: Methorios Capital].

1.2.4 – La regolamentazione del settore

L'intero comparto giochi in Italia è regolato e controllato principalmente da un organo del Ministero dell'Economia e delle Finanze, denominato Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato ("AAMS"). Tale organo è attivo dal 1988, ma solo con il *D.P.R. 24 gennaio 2002 – n. 33* acquisisce le piene funzioni statali in materia di giochi, concorsi pronostici e scommesse, ivi comprese quelle inerenti alla gestione delle relative entrate; con il trascorrere degli anni ha ampliato sempre più il proprio range di competenza, dalla gestione delle lotterie Nazionali al complesso portafoglio di output classificato in precedenza.

Il Ministero dell'Economia e delle Finanze ha deciso di rendere il settore del gioco un Monopolio di Stato al fine di:

- creare un ambiente di gioco legale e sicuro, controllare e combattere il fenomeno dell'illegalità, per meglio monitorare il mercato grigio e il mercato nero correlato al mondo del gaming.
- istituire un sistema uniforme e controllato per il prelievo erariale, assicurando un'entrata stabile e corretta nelle casse dello Stato Italiano.
- tutelare i diritti del consumatore, attuando provvedimenti nel tentativo di limitare l'impatto sociale collegato al gioco d'azzardo. L'organo ha il compito di assicurare un gioco sano, con l'obiettivo di ridurre al minimo le patologie associate.
- favorire lo sviluppo di attività economiche, di produzione e di distribuzione.
- eliminare la duplicazione e la sovrapposizione di competenze.

L'AAMS non è l'unico organo statale coinvolto nel settore dei giochi, ma è accompagnato da altre importanti istituzioni:

- la Guardia di Finanza, il cui compito principale è di vigilare sulla legalità del settore, al fine di rintracciare attività malavitose ed infiltrazioni criminali e di sorvegliare sul regolare pagamento del prelievo erariale di tutti gli attori coinvolti nelle filiera del gioco;
- l'Agenzia dei Giochi, si tratta di un'agenzia fiscale per la gestione delle funzioni esercitate da AAMS alla quale trasferire i rapporti giuridici, i poteri e le competenze proprie dell'AAMS. Tale agenzia è stata istituita il 1° marzo 2008;

Cap.1 - Analisi e letteratura del settore

- gli altri organi statali operanti nel comparto che si occupano prevalentemente della gestione e organizzazione della raccolta dei giochi, scommesse e pronostici.

Rientrano in tale ambito:

- il Comitato generale per i giochi, ai sensi di quanto previsto dall'articolo 2 del *D.P.R. 15 dicembre 2003, n. 385*, coadiuva il Ministro nella formulazione degli indirizzi strategici per il settore dei giochi, delle scommesse e dei concorsi pronostici;
- la commissione per la trasparenza dei giochi, che vigila sulla regolarità dell'esercizio del lotto, delle lotterie, delle scommesse e dei concorsi pronostici;
- la consulta tecnica nazionale dei giochi con funzioni propositive e consultive in materia di lotto, lotterie, giochi, scommesse e concorsi pronostici;
- le commissioni incaricate di vigilare sulle estrazioni del gioco del lotto;
- la commissione di vigilanza e controllo sulla regolarità delle gare e del gioco relativi alle corse dei cavalli;
- il comitato generale per i giochi con funzione di direzione nell'organizzazione delle lotterie nazionali;
- la commissione centrale del gioco del lotto, chiamata a decidere su eventuali reclami dei giocatori.

Le principali funzioni a cui è soggetta AAMS sono le seguenti:

- regolare l'assetto del mercato, mediante il rilascio di concessioni ed autorizzazioni;
- certificare l'operato dei concessionari stessi;
- garantire un adeguato sviluppo della tecnologia utilizzata nei diversi settori;
- attuare la legislazione vigente in materia di giochi e vigilarne il rispetto;
- normare e definire le varie procedure a cui gli attori di ogni singola filiera devono attenersi;
- garantire la sicurezza, la legalità e la trasparenza dei dati di gioco;
- svolgere le funzioni attribuite dal Ministero dell'Economia e delle Finanze in materia di giochi, scommesse e concorsi pronostici, comprese quelle riguardanti i relativi tributi, ad eccezione delle imposte dirette e dell'IVA (che continuano a far capo all'Agenzia delle Entrate).

1.2.5 – I numeri del settore

Il comparto giochi ha chiuso brillantemente il 2010, registrando una raccolta¹ complessiva pari a 61,4 miliardi di euro, evidenziando una crescita del settore pari al 13% rispetto alla raccolta di 54,4 miliardi di euro del 2009. Il trend di crescita continua da diversi anni e non pare volersi arrestare.

I numeri mettono in luce l'importanza di tale settore nel contesto economico Italiano: una raccolta di 61,4 miliardi di euro corrisponde a circa il 4% del PIL. Una tale cifra permette un prelievo erariale dello Stato di notevoli dimensioni, pari a circa 9 miliardi di euro nel 2010, in leggera crescita rispetto agli 8,8 miliardi di euro prelevati nel 2009.

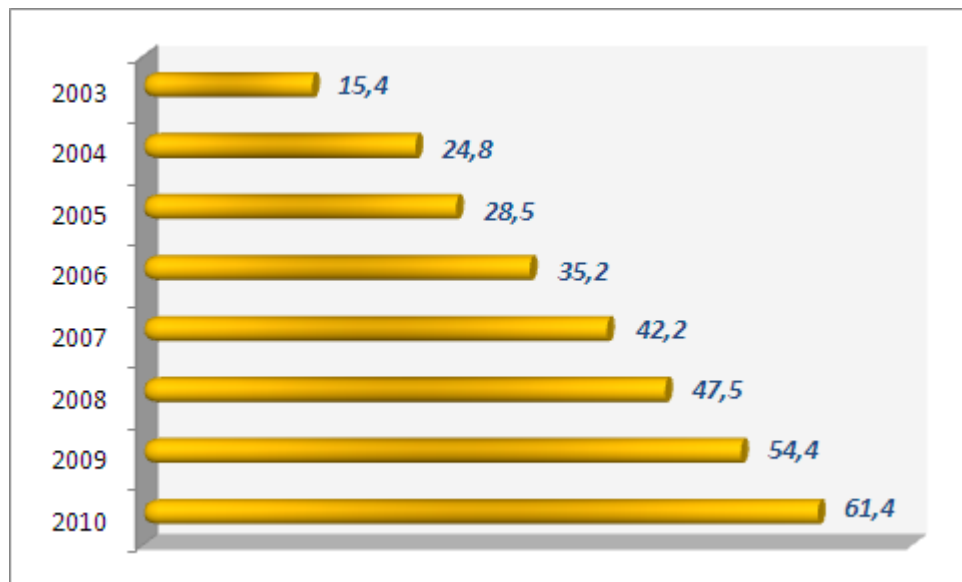


Figura 9. Evoluzione della Raccolta Annuale (mld€) del Comparto Giochi 2003-2010
[fonte: elaborazione dati AAMS].

Rispetto al 2003, anno in cui in Italia prese il via la sperimentazione degli apparecchi da intrattenimento con vincita in denaro, la situazione è notevolmente mutata. I volumi di raccolta sono incrementati ad un tasso medio annuo del 23% tra il 2003 e il 2009 (da 15,4 a 54,3 miliardi di euro) e del 13% nel 2010, raggiungendo la cifra record di 61,4 miliardi di euro (+296% rispetto al 2003).

Attualmente, in termini di raccolta, il settore con maggior incidenza nel comparto, come detto, è quello degli apparecchi da intrattenimento (circa 52%) seguito dal settore delle lotterie (circa 15%). Nel 2003 invece a trainare il comparto dei giochi c'era il settore del lotto con un'incidenza del 44% circa sulla raccolta totale mentre il settore degli apparecchi da intrattenimento (composto esclusivamente dagli apparecchi senza vincita

¹ Per "raccolta" si intende la totalità, al lordo delle vincite, delle giocate effettuate.

in denaro) ricopriva un ruolo marginale nell'economia, ovvero il 2,4% circa. Nel giro di pochi anni il mercato dei giochi ha cambiato volto, mostrando nuove tendenze dei consumatori ma evidenziando una crescita complessiva costante. La figura, riportata di seguito, mette in luce il mutamento del comparto dal 2003 al 2010 attraverso l'incidenza percentuale di ogni singolo settore in termini di raccolta.

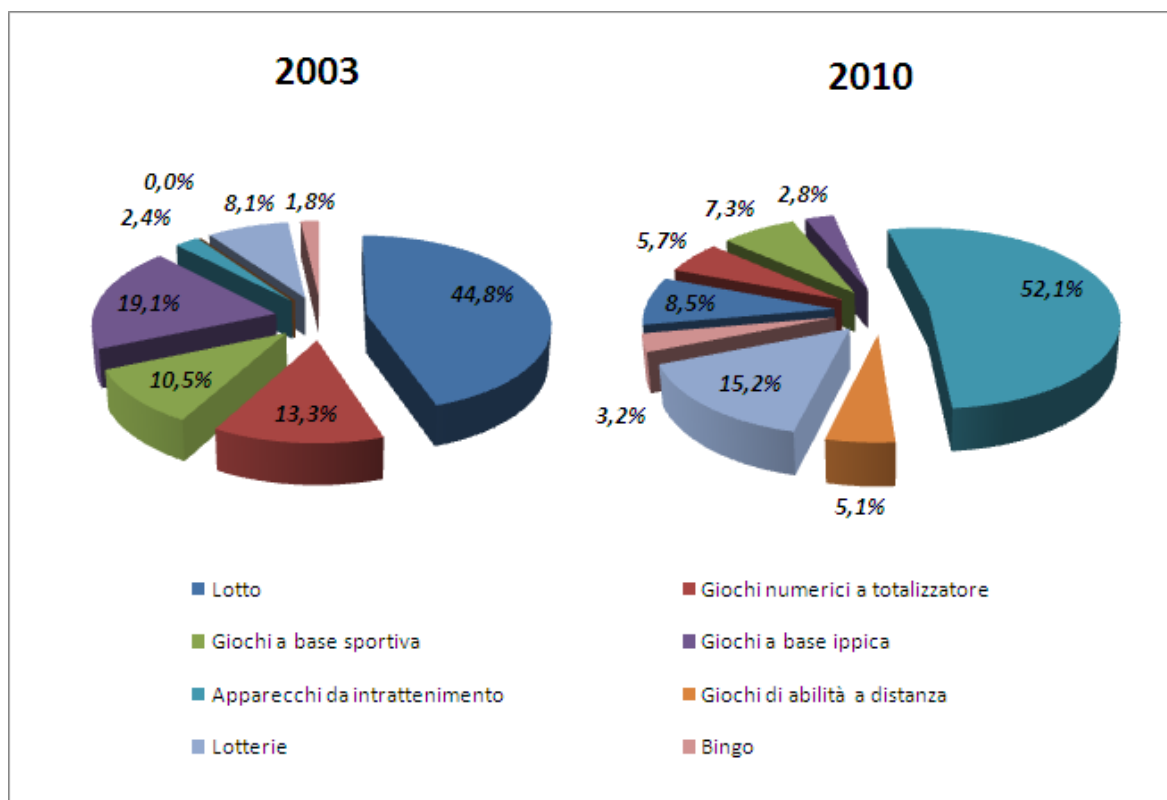


Figura 10. Incidenza settore/comparto 2003-2010 [Fonte: Eurispes - Fondazione Unigioco].

La crescita del settore non avviene però in maniera omogenea: il comparto è trainato dalla raccolta degli apparecchi da intrattenimento (circa 32 miliardi di euro, il 52% della raccolta complessiva, in crescita del 28% rispetto al 2009), accompagnato dal trend positivo dei giochi di ultima generazione ma presenta un calo nella raccolta dei giochi classici. Tra il 2009 e il 2010 si è registrato:

- la maggior raccolta del Bingo (1,9 miliardi di euro nel 2010 rispetto agli 1,45 miliardi di euro del 2009, +31%), dei giochi a base sportiva (4,5 miliardi di euro nel 2010 rispetto ai 4,2 miliardi di euro del 2009, +7%) e degli skill games (3,15 miliardi di euro nel 2010 rispetto ai 2,35 miliardi di euro nel 2009, +34%); nonché dalla straordinaria crescita, come suddetto, degli apparecchi da intrattenimento,

aiutata dall'introduzione nel mercato nell'Ottobre 2010 delle VideoLottery (VLT) che hanno contribuito con una raccolta di circa 800 milioni di euro;

- la minor raccolta dei giochi a base ippica (1,7 miliardi di euro nel 2010 rispetto ai 2 miliardi di euro raccolti nel 2009, -15%), del lotto (5,2 miliardi di euro nel 2010 rispetto ai 5,65 miliardi di euro del 2009, -8%), dei giochi numerici a totalizzatore (3,5 miliardi di euro nel 2010 rispetto ai 3,8 miliardi di euro del 2009, -7,9%), accompagnata da una leggera flessione delle lotterie (9,35 miliardi di euro nel 2010 rispetto ai 9,45 miliardi di euro del 2009, -1%).

Di seguito è riportata graficamente l'evoluzione della raccolta, per ogni tipologia di gioco, nel corso degli anni 2009-2010. La figura mette in evidenza quanto appena descritto, ovvero l'importanza che rivestono gli apparecchi da intrattenimento nel comparto giochi e il loro continuo sviluppo, nonché la crescita degli skill games e del bingo e la decrescita dei giochi ippici e del settore lotteries, in senso lato.

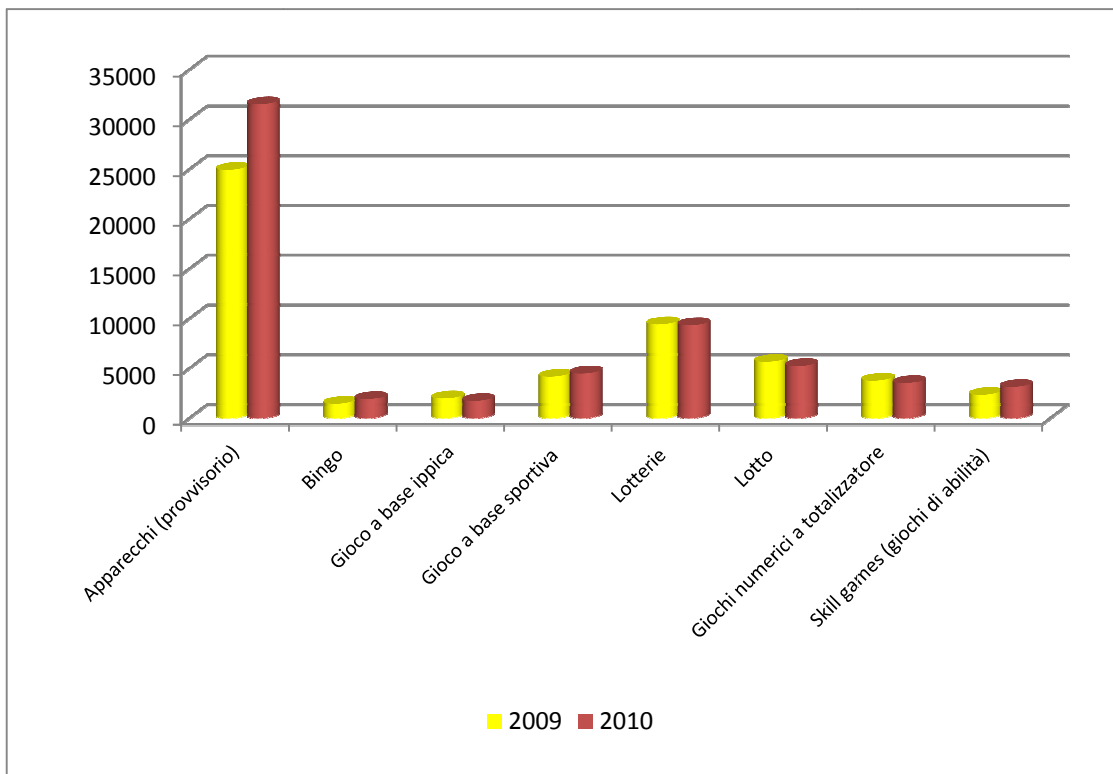


Figura 11. Evoluzione della raccolta 2009-2010 per tipologia di gioco [fonte: elaborazione dati AAMS].

Il trend generale di crescita dell'intero comparto giochi è uniforme nella sua dinamica ed è riscontrabile mensilmente, anche nel primo semestre del 2011. La raccolta per i giochi in Italia raggiunge il proprio massimo nel mese di Marzo con una raccolta pari a 6,4 miliardi di euro nel 2011 (+22% rispetto a Marzo 2010), seguito dai mesi di Maggio (6,043 miliardi di euro nel 2011, +21,8% rispetto al 2010) e di Aprile (6 miliardi di euro, +19,09%

rispetto al 2010). In generale è il periodo autunnale/invernale a generare la maggior raccolta, escludendo il mese di Febbraio che risente della sua brevità. Il picco minimo di raccolta avviene nella stagione estiva, provocato principalmente dal calo del gioco a base sportiva, causato dall'assenza di molti eventi all'interno del palinsesto sportivo. Nel 2010 è la raccolta minima si è avuta in Agosto, con una raccolta pari a 4,515 miliardi di euro, comunque in crescita del 3,35% rispetto ad Agosto 2009. Nell'ultimo biennio però si è registrato un mutamento di tendenza, Agosto ha sostituito Giugno come picco minimo; nel 2009 Giugno aveva chiuso con una raccolta di 4,114 miliardi di euro mentre nel 2010 si è assestato al valore di 4,7 miliardi di euro, mostrando una crescita 14,25%. Evoluzione mensile della raccolta 2009-2010.

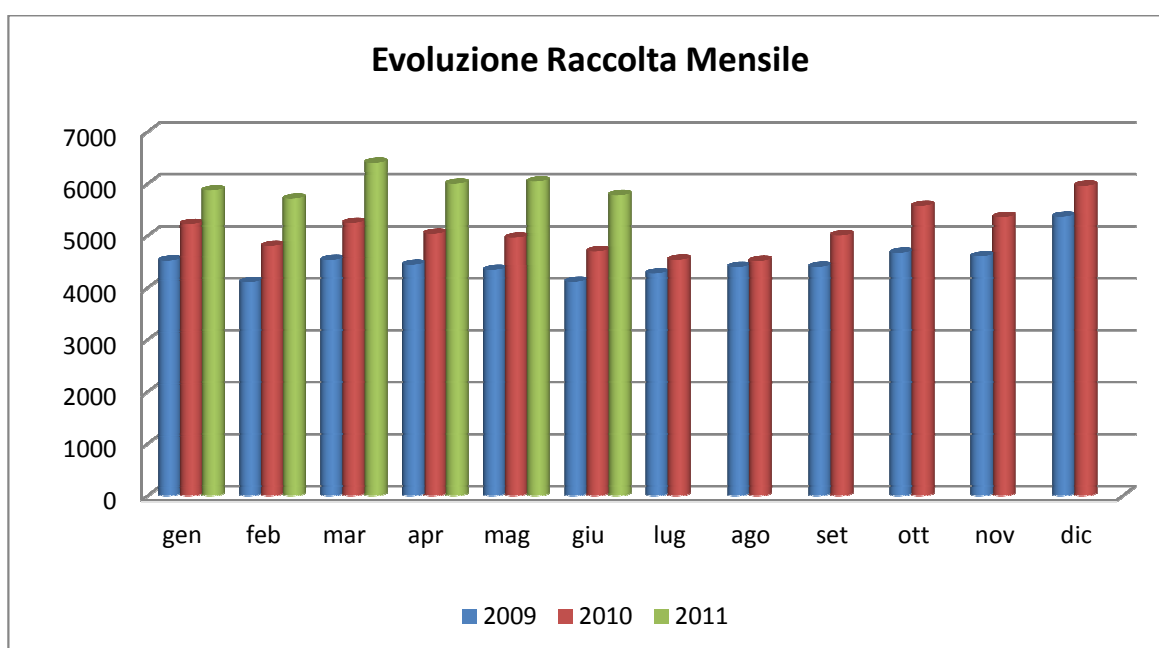


Figura 12. Evoluzione mensile della raccolta 2009-2011 [fonte: elaborazione dati AAMS].

Se aumenta la raccolta significa che aumenta la spesa pro-capite². Da quanto riporta Agipronews, un giocatore italiano ha speso mediamente 1.018€ nel 2010, ovvero circa 100€ in più rispetto alla spesa media del 2009. A questi 1.018€ però vanno tolte le vincite, che si aggirano mediamente al 70%, ottenendo una spesa netta di 300€ a persona. Ad un incremento del 13% della raccolta annuale è cresciuta del 12% circa la spesa pro-capite, di conseguenza se ne deduce che è aumentato il numero di giocatori.

² La spesa pro-capite è ottenuta rapportando la spesa all'intera popolazione Italiana. Con il termine "spesa" si intende la raccolta al netto del payout.

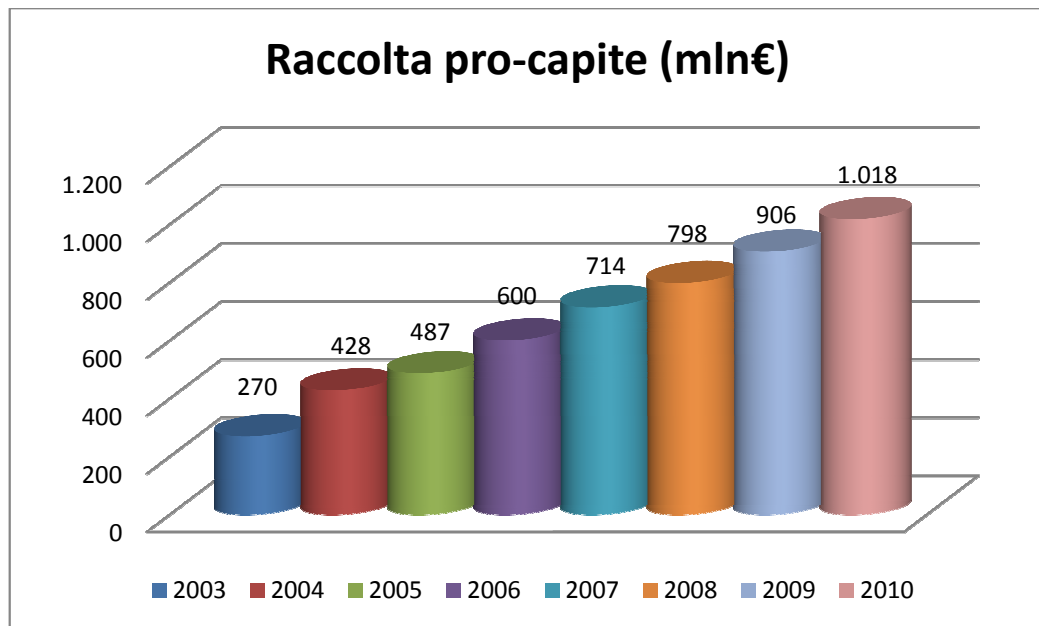


Figura 13. Raccolta pro-capite dell'industria del Gioco in Italia dal 2003 al 2010 [fonte: Eurispes-Unigioco].

Una ricerca Eurisko afferma che in Italia sono circa 30 milioni coloro che almeno una volta hanno giocato nel 2010, di cui 11 milioni risultano giocatori abituali. Inoltre il giocatore ideale vive al Sud Italia (35%), soprattutto nei comuni dai 10mila fino ai 100mila abitanti (43%), è donna (52%) oltre i 64 anni (21%) e come titolo di studio ha la licenza media inferiore (39%). A sfidare la sorte sono soprattutto i pensionati (22%), anche se le casalinghe (17%) non disdegnano di dilettersi con la fortuna. Non piace giocare a dirigenti, alti funzionari e liberi professionisti: lo fa solo il 3% del campione considerato. E' più dedito al gioco, poi, chi ha un reddito di medio livello (42% del campione) e chi ce l'ha medio basso (24%).

Come accennato inizialmente nel paragrafo, il comparto giochi riveste un ruolo importante nell'economia Italiana con una raccolta complessiva nel 2010 che sfiora un'incidenza del 4% sul PIL, o più precisamente il 3,86%. L'incidenza percentuale sul PIL ha subito una forte crescita negli ultimi anni, dettata da una crescita del comparto più che proporzionale alla crescita del PIL stesso. Così come riporta Eurispes, nella pubblicazione "La fiscalità delle NewSlot: quadro europeo e ipotesi di modifica del modello di imposizione italiano", l'incidenza sul PIL del comparto giochi è passata dall'1,16% del 2003 al 3,86% del 2010, grazie alla maggior crescita del comparto (+207%) rispetto alla crescita del PIL (+17,4%). Di seguito è riportato il grafico che mostra l'evoluzione dal 2003 al 2010 dell'incidenza percentuale del comparto giochi sul PIL Italiano, tratto dalla suddetta pubblicazione Eurispes:

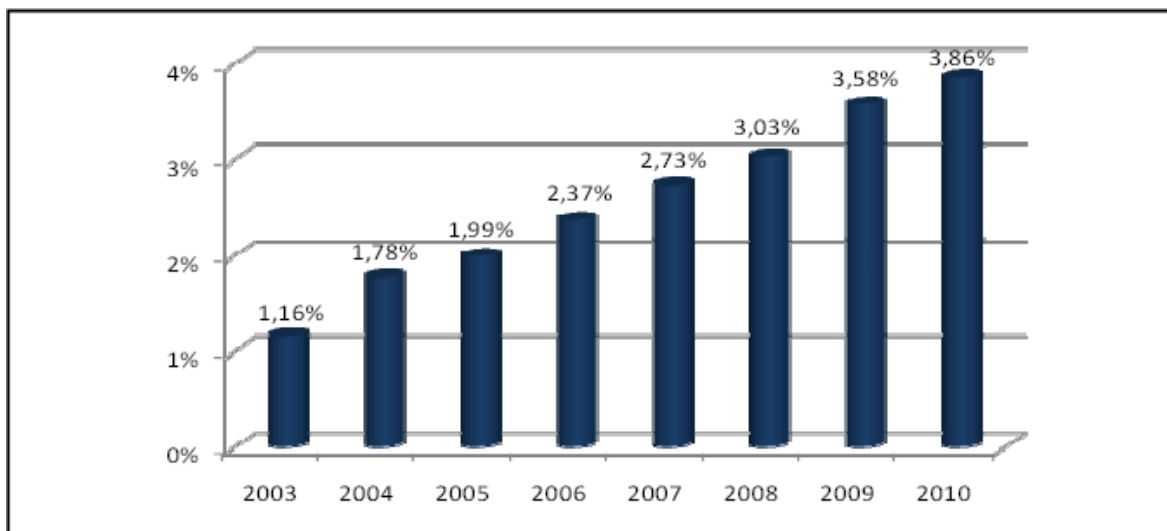


Figura 14. Incidenza della raccolta sul PIL [fonte: Eurispes-Unigioco].

Ancora Eurispes, nella medesima pubblicazione, attraverso i dati Unioncamere del 2009, fornisce un quadro interessante sulle imprese operanti nell'intero comparto giochi. In tutto il territorio Nazionale sono attive 2.758 imprese così distribuite:

- 1.304 imprese (47,3% del totale) operanti in attività riguardanti le lotterie, le scommesse e le case da gioco.
- 980 ricevitorie (35,5%) del Lotto, SuperEnalotto, Totocalcio, etc...
- 349 imprese (12,7%) per la gestione degli apparecchi da intrattenimento con vincita in denaro.
- 125 imprese (4,5%) operanti in attività connesse alle lotterie e alle scommesse.

Tali imprese presentano una maggior concentrazione al Sud (1.342 imprese, 48,7% del totale), contro il 29,3% del Nord e il 22% del Centro. La regione con la più alta concentrazione di imprese è la Campania (558 imprese), seguita dal Lazio (328) e dalla Lombardia (303). A Napoli vi è la massima concentrazione di imprese attive, ben 350 società, cioè il 12,7% del totale.

1.2.6 – La rete di distribuzione

Contestualmente alla raccolta e al numero di imprese attive, l'industria dei giochi pubblici e delle scommesse sportive ha registrato il costante sviluppo della rete commerciale di vendita dei singoli prodotti di gioco, che attualmente può contare su:

- oltre 109.000 punti vendita Lottomatica, il 72% dei quali è anche in grado di offrire servizi diversi dalla raccolta delle giocate quali, ad esempio, servizi di ricarica di telefonia mobile e fissa, pagamento del bollo auto ed alcuni servizi Inps;
- oltre 6.000 punti di raccolta scommesse Snai;
- 35.000 punti raccolta Sisal, composti essenzialmente da edicole, bar e rivendite di tabacchi, nei quali oltre alle scommesse possono essere effettuate, a titolo di esempio, operazioni di pagamento di vario genere, acquisto di biglietti e trasferimento di denaro;
- circa 220 sale Bingo;
- 4 casinò;
- 44 ippodromi;
- circa 340.000 NewSlot attive in oltre 100.000 punti vendita (bar, sale giochi, etc.).

Come accennato poc'anzi, va ricordato come insieme ai punti di raccolta delle scommesse si sia sviluppata una rete, ad oggi composta di diverse decine di migliaia di punti vendita, che offre ulteriori servizi non strettamente inerenti il gioco, quali il pagamento di bollette, multe e tributi, servizi finanziari di money transfer, spedizioni, ticketing per il trasporto ferroviario, etc.

Questa diversificazione dell'offerta è in grado di generare un insieme di benefici economici/sociali, in quanto:

- consente agli esercenti e ai gestori del servizio di soddisfare la domanda di un numero di clienti ragionevolmente maggiore di quello dei clienti giocatori, riducendo il rischio che il proprio bacino di utenza risulti essere insufficiente rispetto alle aspettative di recupero dei costi sostenuti per l'acquisto e la gestione dei terminali di gioco;
- favorisce l'assunzione di personale addetto ai diversi strumenti di raccolta o la stabilizzazione di rapporti di lavoro altrimenti precari, in quanto l'esercente può ragionevolmente attendersi di dover servire un numero di clienti maggiore di quello che accoglierebbe offrendo solo il servizio di raccolta delle scommesse.

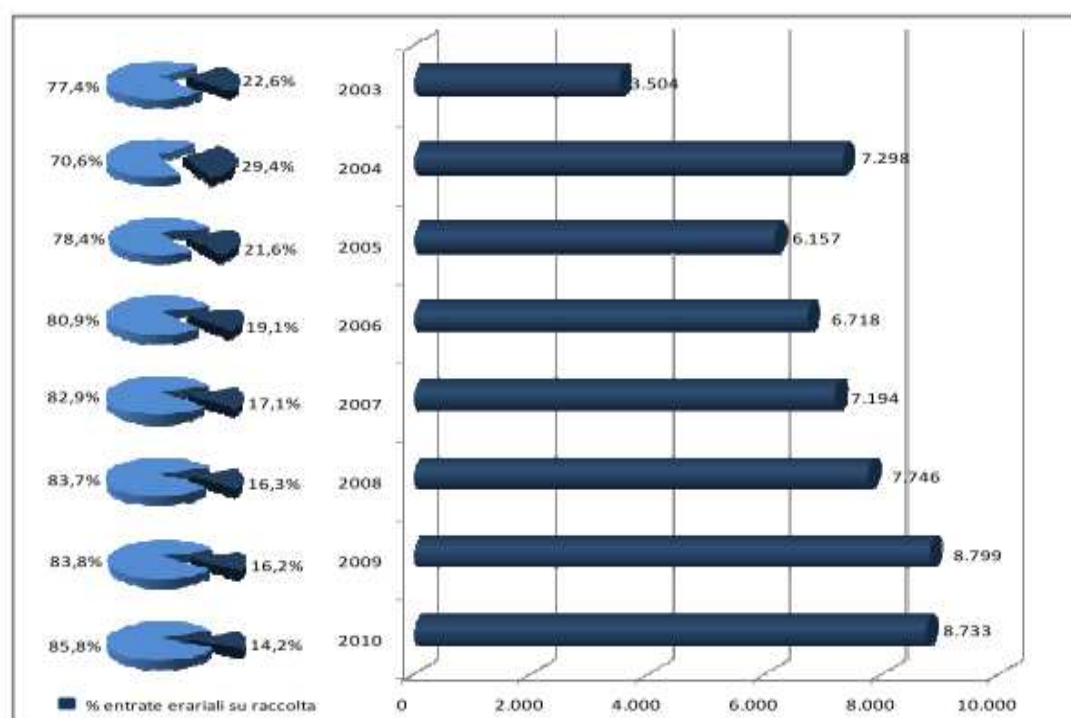
1.2.7 - Il prelievo erariale

Parallelamente alla crescita della raccolta si è assistito alla crescita del prelievo erariale, ovvero delle tasse che il Fisco assicura alle casse dello Stato. Dai 3,5 miliardi di euro nel 2003 si è passati ai 9 miliardi di euro nel 2010, con un tasso di crescita complessivo del 157%. Dopo un iniziale incremento di oltre il 108,6% tra il 2003 e il 2004 (da 3,5 a 7,3 miliardi di euro), le entrate erariali hanno subito una flessione del 16,44% tra il 2004 e il 2005 (da 7,3 a 6,1 miliardi di euro), per poi tornare ad aumentare, con un tasso di crescita annuale composto del 7,9% fino a superare nuovamente la soglia dei 7 miliardi di euro nel 2007 e nel 2008, e con un'impennata del 14,3% nel 2009 assestandosi a quota 8,7 miliardi di euro. Si tratta di una crescita che deriva prevalentemente dall'aumento della raccolta dei giochi registrato nel corso degli ultimi anni piuttosto che dal regime fiscale cui i singoli giochi sono sottoposti. Infatti, un'analisi delle entrate erariali, dal 2003 al 2010, mostra un'evoluzione dell'imposizione fiscale in netta controtendenza rispetto al quadro generale del comparto giochi. In particolare, a fronte di un incremento della raccolta complessiva del 296%, le entrate erariali sono cresciute in valore assoluto (da 3,5 a 8,7 miliardi di euro), ma si sono ridotte in rapporto alla raccolta generata (dal 22,6% al 14,2%).

Entrate erariali dal settore dei giochi pubblici e scommesse sportive

Anni 2003-2010

Valori assoluti (milioni di euro) e percentuali



Fonte: Elaborazione Eurispes su dati Aams.

Figura 15. Evoluzione del prelievo erariale dal 2003 al 2010 [fonte: Eurispes-Unigioco].

Alla diversa dinamica delle entrate erariali derivanti da ciascun gioco, ha corrisposto un notevole cambiamento nell'incidenza che ciascuna di esse ha sulle entrate erariali complessive:

- nel 2003 la più alta percentuale del gettito fiscale derivava dal lotto (44,7%) e, distanziato di oltre il 10%, dal SuperEnalotto (31,4%), mentre tutti gli altri giochi contribuivano al gettito erariale complessivo dei giochi per il residuo 23,9%, di cui il 7,2% dal bingo, il 6,3% dai giochi a base sportiva, il 6,3% dai giochi a base ippica e solo lo 0,9% dagli apparecchi da intrattenimento;
- nel 2008, la più alta percentuale del gettito fiscale derivava dagli apparecchi da intrattenimento (33,5% contro lo 0,9% del 2003), dalle lotterie (21,4% contro il 3,3% del 2003) e dal lotto, che, contrariamente ai primi due, ha subito una contrazione del proprio contributo di oltre il 20% (dal 44,7% del 2003 al 20,2% del 2008). Il contributo degli altri giochi si è viceversa ridotto, in particolare il SuperEnalotto (dal 31,4% del 2003 al 15,9% del 2008), i giochi a base ippica (dal 6,3% del 2003 all'1,4% del 2008) e il bingo (dal 7,2% del 2003 al 4,2% del 2008).
- Nel 2010 si riconferma lo scenario del 2008, conformemente al trend evidenziato, presentando però numeri differenti: continua la scalata degli apparecchi da intrattenimento che con 4 miliardi di euro (3,6 miliardi di euro derivanti dalle New Slot e 0,4 miliardi di euro dalle nuove VLT) ricoprono il 44% del prelievo erariale; in calo il contributo delle lotterie (1,6 miliardi di euro, ovvero il 17,78% rispetto al 21,4% del 2008) e del lotto (1,4 miliardi di euro, il 15,56% rispetto al 20,2% del 2008). Si evidenzia invece un leggero rialzo dei giochi numerici a totalizzatore (superenalotto) che nel 2010 con 1,5 miliardi di euro di prelievo erariale ha chiuso con il 16,67%. Il resto dei giochi contribuisce con meno del 6% al gettito erariale.

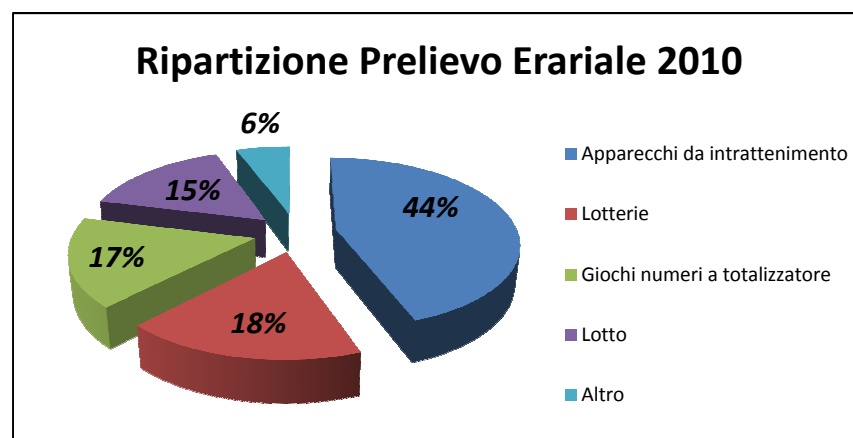


Figura 16. Ripartizione del prelievo erariale 2010 per tipologia di gioco [fonte elaborazione dati AAMS].

Cap.1 - Analisi e letteratura del settore

Riassumendo l'evoluzione delle entrate erariali in un'ottica di tipologia di gioco e non puramente temporale, si osserva che la riduzione dell'incidenza delle entrate erariali sulla raccolta non ha riguardato in egual misura tutte le tipologie di giochi:

- l'incidenza delle entrate erariali sulla raccolta dei giochi a base sportiva, del SuperEnalotto e delle lotterie è diminuita, rispettivamente, del 9% (da 13,7% al 4,7% della raccolta), del 8,5% (da 53,2% a 44,7% della raccolta) e del 23,9% (da 40,4% a 16,5%);
- l'incidenza delle entrate erariali sulla raccolta del bingo è rimasta invariata tra il 2003 e il 2008 (20% della raccolta) per poi diminuire negli ultimi due anni (12% della raccolta nel 2010);
- l'incidenza delle entrate erariali sulla raccolta degli apparecchi da intrattenimento è aumentata del 3,4% in sette anni (dal 9% della raccolta nel 2003 al 12,4% nel 2009), per poi diminuire al 12,062% nel 2010.

Si è venuta così a creare e ad accentuare nel tempo una significativa sperequazione tra i diversi segmenti di gioco in merito al contributo di ciascun segmento sulle entrate erariali complessive.

1.2.8 - L'evoluzione del settore

Attraverso la Legge 13 dicembre 2010, n.220, art.1 (meglio conosciuta come Legge di Stabilità o Finanziaria 2011), il Governo Italiano ha posto le basi per un cambiamento evolutivo del comparto. Quella che è stata definita come "Manovra giochi" predispone l'introduzione nel comparto, come già detto, di 2 nuovi giochi: il Superenalotto Europeo e il Poker Live. Inoltre la Manovra giochi pone l'attenzione sul tema della legalità, predisponendo interventi di controllo ed ispezione sul settore automatico nonché interventi più specifici come la creazione dell'albo dei gestori e l'opera di contingentamento per il settore New Slot. Sempre per il settore New Slot la Legge di Stabilità ha fissato i termini e le condizioni per il nuovo bando per la concessione del gioco: le domande per la concessione di 9 anni dovranno essere presentate entro il 10 ottobre, per un minimo di 5.000 New Slot al costo di 100€/una. I partecipanti alla gara dovranno aver conseguito nel biennio 2009-10 un Gross Gaming Revenue di almeno 30 milioni di euro e devono aver già gestito almeno 2.500 terminali in rete. Il bando di gara è

stato esteso anche al recente settore VLT con le stesse scadenze ma per un minimo di 350 apparecchi al costo di 15.000€ l'uno, mentre novità sono previste anche per il settore Lotto, Scommesse e Bingo.

La Manovra giochi, per essere tramutata in Legge, deve superare il vaglio della Commissione di Senato, la quale dal 12 luglio 2011 si è riunita per approvare e/o modificare le proposte. Il Ministero delle Finanze e dell'Economia ha redatto una relazione tecnica nella quale evidenzia i benefici di tale Manovra: dal 2011 al 2014 si avrebbe un contributo di circa 2 miliardi di euro, con 442,5 milioni di euro già nel 2011 che diventano 481 milioni di euro nel 2012 per poi assestarsi sui 501 milioni di euro previsti per il 2013 e il 2014. Nello specifico, questo contributo economico sarà così ripartito tra i vari sub-settori:

	2011	2012	2013	2014	TOTALE
Contrasto a illegalità e evasione	31,5	13	13	13	70,5
Bingo online	20	50	70	70	210
Poker live	50	30	30	30	140
Una tantum slot	35				35
Gara slot e vlt	100	150	150	150	550
Gara scommesse	115				115
Lotto	50	100	100	100	350
Superenalotto	35	120	120	120	395
Elenco operatori slot	6	18	18	18	60
TOTALE	442,5	481	501	501	1925,5

Tabella 1. Prospetto economica della Manovra giochi 2011. [fonte: Agipronews]

1.3 – Apparecchi da intrattenimento

Il settore degli apparecchi da intrattenimento ha subito una notevole evoluzione negli ultimi anni, segnata da una continua e incessante crescita. Da un ruolo di second'ordine ricoperto negli anni 90-2000 è passato al ruolo di leader dell'intero comparto, con una raccolta complessiva di circa 32 miliardi di euro nel 2010, in crescita del 28% rispetto ai 25 miliardi di euro circa raccolti nel 2009.

La straordinaria crescita degli apparecchi da intrattenimento è trainata principalmente dal progresso tecnologico, il quale ha permesso l'introduzione sul mercato di apparecchi sempre più sofisticati, più sicuri e legali, con una maggiore varietà di tipologie di gioco disponibili e con la possibilità di ottenere vincite maggiori. Un altro aspetto di forza è la capillarità: gli apparecchi da intrattenimento possono essere installati, a seconda della tipologia e della normativa correlata, in un'ampia molteplicità di locali, dai bar ai pub, dalle sale gioco ai casinò. Ciò permette ai consumatori di poter giocare in qualsiasi momento della giornata, a basso costo, ottenendo così un effetto positivo sulla domanda.

Il testo legislativo che si prefigge di normare il settore degli apparecchi da intrattenimento è il cosiddetto *T.U.L.P.S.* (Testo Unico delle Leggi di Pubblica Sicurezza), ovvero il *Regio Decreto del 18 giugno 1931 - n.773* e successive modificazioni. Il testo si propone principalmente di suddividere tra:

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

L'art. 110 del *T.U.L.P.S.*, in allineamento con la modificazione apportata dalla *Legge del 23 dicembre 2005 – n.266* (Finanziaria 2006), definisce e suddivide gli apparecchi da intrattenimento in 3 classi:

- 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'articolo 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 e che distribuiscono vincite in denaro, ciascuna comunque di valore non superiore a 100 euro, 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'articolo 14-bis, comma 4, del *decreto del Presidente della Repubblica 26 ottobre 1972, n. 640*, e successive 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'*articolo 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 a 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, che 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'*articolo 14-bis del decreto del Presidente della Repubblica 26 ottobre 1972, n. 640*, e successive modificazioni, e se per essi sono state assolte 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'*articolo 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.

La classe di apparecchi descritti dal comma 6a si riconduce al mondo delle New Slot, mentre al comma 6b appartengono le Video Lotteries (VLT). Il comma 7 invece identifica quegli apparecchi prettamente a scopo ludico, come videogiochi o apparecchi elettronici/meccanici quali flipper, biliardo, calcio balilla, etc... o apparecchi con possibilità di vincita di un premio, quali pesche di abilità, gru, etc...

La raccolta del settore è trainata dalle New Slot, ovvero dal comma 6a, attive in Italia dal 2004 e capace di generare nel 2010 un gettito erariale di 3,6 miliardi di euro. Le VLT sono state introdotte in Italia nell'ottobre 2010, a seguito del *Decreto Legge - 28 aprile 2009, n. 39 - Art. 12*, che prevedeva l'attuazione di interventi a favore della popolazione colpita dal sisma in Abruzzo, e nel giro di pochi mesi ha raccolto circa 900 milioni di euro per un prelievo fiscale di circa 400 milioni di euro (in gran parte dovuto all'acquisto delle licenze) nel 2010. La società MAG – Consulenti Associati, in un loro studio, prevede un futuro roseo per le VLT con un raccolta stimata di 19 miliardi di euro per il 2011 e di addirittura di 32 miliardi di euro per il 2013. La crescita delle VLT però – afferma sempre E. Cangianelli – potrebbe provocare una contrazione del mercato delle New Slot stimato intorno al 18-20%. La convivenza tra New Slot e VLT è comunque possibile, solo sarà necessario un ridimensionamento del mercato.

1.3.1 – 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.”

Attive in Italia a partire dal 2004, le New Slot hanno riscosso fin da subito un notevole successo, al punto che oggi se ne contano 342.431, distribuite in tutto il territorio nazionale tramite una rete telematica che è tra le più vaste al mondo.

Oggi, gli apparecchi da intrattenimento New Slot rappresentano la fetta più grande del mercato, incidendo per oltre il 50% sulla raccolta totale dei giochi: si è passati dai 15 miliardi di euro raccolti nel 2006 alla quota di 30,7 miliardi in soli quattro anni, con un ritorno per l'erario nel 2010 pari a 3miliardi e 600milioni.

1.3.1.1 – La modalità di funzionamento e le caratteristiche di gioco

Il termine New Slot tende ad indicare un'evoluzione tecnologica della pioniera Slot Machine basata interamente sul funzionamento meccanico. In principio l'apparecchio era costituito da rulli azionati meccanicamente da una leva, nella quale il giocatore riponeva le proprie speranze. In Italia, questa tipologia di Slot si è avuta solamente all'interno delle sale da gioco dei 4 Casinò legali (Casinò di Campione, Casinò de la Vallée-Saint Vincent, Casinò di Venezia, Casinò di Sanremo), poiché il testo unico normativo T.U.L.P.S. ne vietava l'utilizzo al di fuori di questi locali.

Le New Slot, producibili e commercializzabili in tutta Italia grazie alla *Legge 27 dicembre 2002 – n. 289*, invece si basano sul funzionamento elettronico. Il giocatore ha a

disposizione una pulsantiera con la quale determinare le proprie giocate ed azionare la rulliera virtuale del display.

L'apparecchio è costituito principalmente da 2 componenti:

- il cabinet: è la struttura, il corpo dell'apparecchio al quale vengono installate tutte le componenti hardware quali pulsantiera, monitor, gettoniera, etc.



Figura 17. Esempio illustrativo di cabinet
(mod. 404 prodotto da Magic Dreams)

- la scheda di gioco (Smart Card): è il cuore della Slot nella quale viene installato il software del gioco e il dispositivo di controllo dei dati dell'AAMS. La scheda di gioco regola il ciclo delle partite e, di conseguenza, il payout ad esso associato. L'attuale normativa, espressa nel *Decreto Direttoriale 4 dicembre 2003* e modificata dal *Decreto Interdirettoriale 19 settembre 2006*, concernente le regole tecniche degli apparecchi da gioco, identifica la scheda di gioco come " *l'insieme dei circuiti elettronici , comprese le schede elettroniche di memoria dei personal computer, nei quali risiedono il software di gioco, il protocollo di comunicazione ed i contatori, nonché l'alloggiamento per il dispositivo di controllo di AAMS e le interfacce.*" Dove il Decreto per protocollo di comunicazione intende rispettivamente " *il software di comunicazione con il dispositivo di controllo di AAMS e con la rete telematica di AAMS*" e per contatori intende " *le aree di memoria protetta nelle quali sono memorizzati i dati di funzionamento dell'apparecchio di gioco.*"



Figura 18. Esempio illustrativo di una Smart Card a doppia protezione manomissione.

L'art. 110 del T.U.L.P.S. si propone anche di definire la modalità di gioco per gli apparecchi New Slot, definendo i vincoli di spesa e di vincita e la velocità con cui possono avvenire le singole giocate. Nel testo normativo, comma 6a), infatti è sancito che:

- 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 euro;
- 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 (cento) euro, 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.

La Legge definisce i limiti per cui ogni modello ha a disposizione una forchetta piuttosto ampia di soluzioni software. Le case produttrici di schede di gioco differenziano il proprio prodotto sulle caratteristiche tecniche, nonché sulla veste grafica, sulla tipologia di gioco proposto e sui sistemi di vittoria. In ogni caso la modalità comune di gioco consiste nell'allineamento sulla stessa riga, colonna o diagonale di simboli identici. Anche in questo caso, il numero di simboli e di righe utili per le combinazioni vincenti varia da modello a modello, e sarà descritto più approfonditamente nel prossimo paragrafo [par. 1.3.1.3 – Classificazione].

Il ciclo complessivo indica il numero di giocate su cui è valutato il payout, ovvero permette, seppur in maniera non predeterminabile, ai contatori della scheda di gioco di decidere quando e quanto restituire di vincita al giocatore. Pertanto, ipotizzando che ogni partita venga giocata al costo massimo di 1€, a fine ciclo massimo si avrà una raccolta di 140.000€ al lordo del payout. Si supponga di avere un payout impostato al livello minimo, ovvero 75%, allora si avrà una spesa di $140.000 - 105.000 = 35.000$ €. Si rende noto quindi che la variabile “livello di payout” può essere una leva competitiva: garantendo una maggior percentuale di vincita, coeteris paribus, si attira un maggior numero di giocatori. Ovviamente il valore del livello di payout dev’essere valutato con il ciclo complessivo della macchina: più il ciclo è corto e più è profittevole per il giocatore. Di conseguenza chi vorrà dotare locali da gioco con apparecchi ad elevato payout dovrà utilizzare apparecchi con ciclo complessivo tendente al massimo previsto per legge. Questo è quello che si verifica nei Casinò, in cui il livello di payout è utilizzato come fattore di promozione (un esempio è il Casinò di Sanremo che propone una sala Slot con payout dal 90% al 97,4%) mentre nei locali pubblici è una leva non utilizzata e il payout si assesta sul minimo consentito legalmente, il 75%.

La spesa è poi distribuita, in percentuali diverse e normate, lungo la filiera tra i diversi attori, senza dimenticare ovviamente il prelievo erariale. Per una visione completa e specifica dell’argomento si rimanda ai successivi paragrafi.

1.3.1.2 – La descrizione degli ambienti dedicati

Il testo unico T.U.L.P.S. afferma che il gioco delle New Slot è autorizzato negli esercizi qualificabili come ambienti dedicati, dotati di regolare licenza. Per capire in maniera approfondita quali siano gli ambienti dedicati è opportuno rifarsi al *Decreto Interdirettoriale 27 ottobre 2003*, confermato successivamente dal *Decreto Direttoriale 18 gennaio 2007*, il quale si propone di identificare gli esercizi autorizzati e il numero massimo di apparecchi installabili, in relazione alla tipologia di esercizio e alla metratura del locale.

In particolare le disposizioni legislative descritte negli Art.1 e Art.2 impongono le seguenti condizioni:

- nei **bar, caffè ed esercizi assimilabili** è installabile un apparecchio "... ogni 15 metri quadrati di superficie destinata alla somministrazione. Il numero di tali apparecchi o congegni non può essere superiore a 2 fino a 50 metri quadrati di superficie, elevabile di una unità per ogni ulteriori 50 metri quadrati, fino ad un numero massimo pari a 4."
- nei **ristoranti, fast-food, osterie e trattorie** è installabile un apparecchio "... ogni 30 metri quadrati di superficie destinata alla somministrazione. Il numero di tali apparecchi o congegni non può essere superiore a 2 fino a 100 metri quadrati di superficie, elevabile di una unità per ogni ulteriori 100 metri quadrati, fino ad un numero massimo pari a 4."
- negli **stabilimenti balneari** è installabile un apparecchio "... ogni 1.000 metri quadrati di superficie di concessione demaniale. Il numero di tali apparecchi o congegni non può essere superiore a 2 fino a 2.500 metri quadrati di superficie, elevabile di una unità per ogni ulteriori 2.500 metri quadrati, fino ad un numero massimo pari a 4."
- negli **alberghi, locande ed esercizi assimilabili** è installabile un apparecchio "... ogni 20 camere. Il numero di tali apparecchi o congegni non può essere superiore a 4 fino a 100 camere, elevabile di una unità ogni ulteriori 100 camere, fino ad un numero massimo pari a 6."
- nelle **sale pubbliche da gioco** è installabile un apparecchio "... ogni 10 metri quadrati di superficie del locale."
- nelle **agenzie di raccolta scommesse** è installabile un apparecchio "... ogni 15 metri quadrati di superficie del locale. Il numero di tali apparecchi o congegni non può essere superiore a 6 fino a 100 metri quadrati di superficie, elevabile di una unità per ogni ulteriori 100 metri quadrati, fino ad un numero massimo pari a 8."
- negli **esercizi che raccolgono scommesse su incarico di concessionari dei giochi** è installabile un apparecchio "... ogni 15 metri quadrati di superficie del locale. Il numero di tali apparecchi o congegni non può essere superiore a 2 fino a 50 metri quadrati di superficie, elevabile di una unità per ogni ulteriori 50 metri quadrati, fino ad un numero massimo pari a 4."

- Nei **circoli privati** è installabile un quantitativo di apparecchi da gioco in relazione alla tipologia di locale, in accordo con le disposizioni appena descritte.

La molteplicità di locali autorizzati all'installazione di New Slot giustifica e rafforza il concetto di capillarità inizialmente esposto; la facilità con cui è possibile trovare ambienti dedicati e giocare spiega come le New Slot abbiano goduto di una rapida evoluzione e rappresentino un mercato ricco ed importante, che ancora mostra segnali di crescita. Il numero di New Slot posizionate e attive in giro per l'Italia supera abbondantemente le 300.000 unità, valore a cui aggiungere i congegni non attivi, per un totale di licenze rilasciate ai concessionari pari a 404.985 apparecchi da gioco. (fonte dati: AAMS, 12/8/2009)

Coerentemente con la mission di garantire un gioco sano e sicuro, il testo normativo italiano si assicura che il gioco agli apparecchi da intrattenimento descritti dal comma 6a, New Slot, e dal comma 6b, VLT, sia perentoriamente vietato ai minori di 18 anni. La norma è descritta dall'*art.110, comma 8*, del T.U.L.P.S.

1.3.1.3 – La classificazione

Una prima classificazione riguarda proprio l'aspetto evolutivo storico e tecnologico degli apparecchi, coerentemente all'evoluzione normativa in Italia. Si possono individuare tre classi:

- Slot Machines Meccaniche
- New Slot (AWP) – comma 6
- New Slot di 2° generazione (AWP2) – comma 6a

Escludendo le prime poiché di interesse esclusivamente del mercato dei Casinò prima della *Legge 27 dicembre 2002 – n. 289*, è interessante capire la differenziazione tra New Slot e New Slot2. La *Legge 23 dicembre 2005, n.266* (Finanziaria 2006) ha aperto le porte alle New Slot 2 prevedendone il completo passaggio entro il 15 dicembre 2009 mentre il *Decreto Interdirettoriale 19 settembre 2006* ne ha definito le regole tecniche. La caratteristica principale delle New Slot 2 risiede nella Smart Card, ovvero di una scheda di gioco che, oltre a contenere le specifiche software del gioco, permetta anche il costante

collegamento alla rete telematica di AAMS e a SOGEI (ente nazionale su cui AAMS e la GdF si affidano per il controllo dell'integrità e della correttezza dei dati di gioco).

Si noti come il passo evolutivo segua la direzione della lotta alla legalità, con l'obiettivo di rendere sempre più difficile la manomissione degli apparecchi, con sistemi hardware e software più sicuri e con il presidio continuo dei dati.

Un'ulteriore classificazione può fare riferimento alla modalità di gioco e alla conseguente modalità di vincita; si può definire una sub-classificazione di quella precedente, in quanto le seguenti varianti di gioco sono possibili sia nelle New Slot che nelle New Slot 2. Ecco le varianti:

- **Gioco tradizionale:** l'apparecchio consente giocare singole per una puntata dal valore massimo di 1€, in cui la vincita deriva dall'allineamento di tre o cinque simboli sulla riga centrale.
- **Giochi a moltiplicazione:** in un gioco a moltiplicazione, più monete si inseriscono (fino a un massimo che è spesso di cinque monete, ma può essere di più) più si può vincere. In pratica il numero di monete inserite funge da moltiplicatore al jackpot relativo.
- **Giochi a più linee:** in una tradizionale slot machine, si viene pagati solo se i simboli sulla linea centrale corrispondono, mentre le linee superiore e inferiore non offrono nessun ritorno. In una macchina a più linee, è possibile attivare quelle linee aggiungendo altre monete. Alcune macchine consentono di inserire fino a nove monete o più avendo, per esempio, cinque simboli con pagamenti per le tre linee orizzontali e alcune linee ad angolo. Aumenta quindi l'importo della spesa proporzionalmente alla possibilità di vincita.
- **Macchine progressive:** la macchina progressiva prende una parte dell'importo investito e la mette in un bacino progressivo con un grande jackpot, difficile da vincere. Questa tipologia di Slot sono tipiche dell'ambiente Casinò e MiniCasinò, ovvero quegli ambienti dedicati alle Slot e VLT aperti negli ultimi anni dai concessionari.

Attualmente sul mercato sono disponibili 2131 modelli differenti di New Slot (fonte dato: AAMS, 23 giugno 2011). Questi modelli si differenziano tra loro per il fatto di appartenere alla categoria AWP o AWP2, e successivamente per la tipologia di gioco che permette. Infine

esistono apparecchi di ugual funzionamento e classificazione ma che differiscono l'un l'altro per il tema grafico e/o per alcune caratteristiche tecniche.

1.3.1.4 – L'evoluzione normativa

L'introduzione sul mercato Italiano delle New Slot (AWP) di prima generazione è stata regolata principalmente da due Leggi: la *Legge 388/2000, art.38* (Finanziaria 2001) e la *Legge 289/2002, art.22* (Finanziaria 2003).

Il testo della Finanziaria 2001 si focalizza sulla formalizzazione dei nulla osta di produzione e commercializzazione degli apparecchi da intrattenimento. L'ente autorizzato al rilascio dei nulla osta viene identificato nell'Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato (AAMS), al quale viene affidato il compito di eseguire le verifiche tecniche per garantire la rispondenza funzionale del congegno e dei dispositivi di sicurezza.

Il testo legislativo evidenzia 2 nulla osta:

- Nulla osta di distribuzione: è il documento ufficiale necessario per produrre o importare New Slot. Il documento assicura la conformità dell'apparecchio e dovrà sempre essere accompagnato dalla scheda esplicativa del modello. Una copia di tale nulla osta dovrà essere affidata ai concessionari o ai gestori acquirenti dell'apparecchio e dovrà essere consegnata in caso di futura cessione.
- Nulla osta di messa in esercizio: è il documento ufficiale con cui i concessionari o i gestori possono rendere attivo sul mercato l'apparecchio da intrattenimento. A differenza del precedente nulla osta, questo segnala e riporta i periodi di effettivo funzionamento, in un'ottica di garanzia di integrità dei dati e di una corretta trasmissione di informazioni alla rete telematica dell'AAMS.

In aggiunta ai precedenti 2 nulla osta, l'AAMS ha introdotto nel 2003, tramite la circolare *N.2003/53904/COA/UDC* un ulteriore documento, chiamato "attestato di detenzione", che accompagnerà fisicamente l'apparecchio in ogni suo spostamento e che quindi rimarrà nelle mani dei rivenditori finali. L'attestato conterrà gli estremi identificativi dell'apparecchio e sarà rilasciato dall'Ufficio regionale dell'AAMS.

Cap.1 - Analisi e letteratura del settore

La legge Finanziaria 2003 è l'atto legislativo che apre ufficialmente le porte al mercato delle New Slot, sancendo al 1° gennaio 2003 la data di inizio produzione e/o importazione degli apparecchi. Inoltre definisce le caratteristiche tecniche degli apparecchi, che dovranno avere una giocata massima di 0,50€ per una durata minima della partita di 10sec, con un ciclo massimo di 7.000 partite a cui dev'essere associato un payout minimo del 90%. Inoltre la Legge sottolinea l'intento di contrastare il gioco illegale, affidandone il controllo e la responsabilità ad AAMS, la quale avrà il compito di prevenire e ostacolare l'uso illegale degli apparecchi da gioco, nonché di favorire il recupero del fenomeno dell'evasione fiscale. A tal fine AAMS dovrà organizzare e gestire un apposito archivio elettronico, costituente la banca dati della distribuzione e cessione dei predetti apparecchi e congegni per il gioco lecito.

Il 2003 è stato l'anno di sperimentazione delle AWP, durante il quale lo Stato Italiano ha esaminato la reazione del mercato, al fine di apportare modifiche e miglioramenti alla legislazione. Nel 2003 quindi si sono definite le linee guida della regolamentazione, sia sotto l'aspetto tributario sia per quanto riguarda l'aspetto della filiera di mercato. La fase di sperimentazione è volta al termine in maniera graduale, dapprima con il *Decreto Legge 30 settembre 2003, n.26*:

- *L'art.6* ha modificato le caratteristiche tecniche degli apparecchi prevedendo una vincita massima di 50€, la durata della singola partita compresa tra i 7 e i 13 sec ed un ciclo massimo di 14.000 giocate con un payout minimo del 75%
- *L'art.39* applica agli apparecchi e congegni collegati in rete un prelievo erariale del 13,5%;

Quindi con il *Decreto Interdirettoriale 27 ottobre 2003*, confermato successivamente dal *Decreto Direttoriale 18 gennaio 2007*, il quale determina il numero massimo di apparecchi da intrattenimento installabili in ciascun ambiente dedicato, così come precedentemente descritto nel sotto-paragrafo [par. 1.3.1.2 – Descrizione ambienti dedicati]; ed infine, mediante il *Decreto Ministeriale 12 marzo 2004* che ha definitivamente sancito il regolamento della gestione telematica legittimando e ufficializzando il ruolo dei concessionari.

Il 2005 è stato l'anno della svolta, in quanto il governo Italiano, grazie al successo e alla straordinaria crescita del settore, ha deciso di modificare il T.U.L.P.S. e suddividere il

comma 6 nel comma 6a) e nel comma 6b). La modificazione è avvenuta tramite la *Legge 23 dicembre 2005, n.266* (Finanziaria 2006), la quale, oltre ad aprire le porte al futuro mercato delle VLT, ha dato il via al mercato New Slot 2, di seconda generazione, ovvero alla produzione di New Slot tecnologicamente più raffinate, sicure e dotate di Smart Card. A seguito di questa Legge si sono dovute rivedere ulteriormente le caratteristiche tecniche degli apparecchi. Il *Decreto Interdirettoriale 19 settembre 2006* ha provveduto a ciò, definendo le specifiche, ancora in vigore, delle New Slot 2, ovvero: giocata massima 1€, vincita massimo 100€, durata della singola partita non inferiore ai 4sec ed un ciclo massimo di 140.000 giocate con un payout minimo del 75%.

Il cambio generazionale ha avuto avvio nel 2008 e ,a seguito di proroghe concesse dall'AAMS, è avvenuto entro il dicembre 2009, termine oltre al quale non è stato più possibile avere sul mercato apparecchi AWP di prima generazione.

Il *Decreto Legge 28 aprile 2009, n.39*, in favore delle popolazione colpite dal sisma in Abruzzo ha ufficializzato l'apertura del mercato VLT, comma 6b), in Italia e di fatto ha impattato sul mercato New Slot. AAMS e il Governo Italiano devono comprendere a pieno come potrà essere possibile la convivenza tra i due mercati; come detto, uno studio eseguito dalla MAG Associati prevede una contrazione del mercato New Slot intorno al 18-20% nei prossimi anni, a favore della crescita del mercato VLT.

Il tema caldo della normativa, in ambito New Slot, rimane quello della legalità, inteso alla lotta alla criminalità e alla garanzia di un gioco sano e sicuro, e della trasparenza. A tal fine sono in corso d'opera due nuovi provvedimenti legislativi:

- dal lato della legalità, la Legge 13 dicembre 2010, n.220, art.1, comma 81 (Legge di Stabilità/Finanziaria 2011) ha stabilito la realizzazione da parte di AAMS nell'anno 2011 di un programma straordinario di almeno trentamila controlli in materia di giochi pubblici.

In particolare per gli apparecchi da intrattenimento del comma 6 ha previsto un'accurata ricognizione della distribuzione sul territorio, nota con il nome di CONTINGENTAMENTO. L'obiettivo primario è quello di compiere un censimento nazionale degli apparecchi, per identificare, in ogni locale, numero e tipologia di apparecchi, la titolarità delle detenzione nonché la titolarità dell'esercizio, ed infine il corretto allacciamento alla rete telematica.

Il contingentamento sarà realizzato da AAMS, con l'ausilio di SOGEI, e si preporrà di sanzionare eventuali comportamenti scorretti. In particolare, per quanto riguarda la distribuzione degli apparecchi sul territorio, il contingentamento sarà composto da due fasi:

- fase 1: per ogni locale, identificare eventuali apparecchi installati in eccedenza rispetto all'ambiente dedicato, in relazione ai *Decreto Interdirettoriale 27 ottobre 2003*, confermato successivamente dal *Decreto Direttoriale 18 gennaio 2007*. I dati rilevati verranno comunicati ai concessionari della rete telematica associati agli apparecchi, i quali dovranno decidere se mantenere attivi gli apparecchi in sovrannumero a fronte di un versamento mensile di 300€ oppure spostarli/ritirarli.
 - fase 2: i concessionari dovranno comunicare le loro decisioni ad AAMS, fornendo tutti i dati necessari per una corretta valutazione e ricognizione. La legge prevede una sanzione amministrativa per i concessionari che non forniranno in tempo o che forniranno in maniera scorretta i dati relativi agli apparecchi in questione, compresa tra i 500€ e i 1.500€.
- dal lato della trasparenza, la stessa la *Legge 13 dicembre 2010, n.220, art.1, comma 81* (Legge di Stabilità/Finanziaria 2011) prevede la costituzione di un albo dei soggetti che svolgono attività funzionali alla raccolta del gioco.

L'albo è organizzato in 3 sezioni:

- Sezione A: proprietari possessori degli apparecchi, ovvero i gestori;
- Sezione B: concessionari per la gestione della rete telematica;
- Sezione C: soggetti differenti dai precedenti svolgenti attività relative al funzionamento, al mantenimento e alla raccolta degli apparecchi. Si suddividono in ulteriori 3 sotto-sezioni:
 - A) Produttori, importatori e soggetti incaricati della manutenzione;
 - B) Esercenti;
 - C) Soggetti incaricati di altre attività.

Tali soggetti per effettuare l'iscrizione all'albo dovranno sostenere un versamento annuo di 100€, nonché soddisfare diversi requisiti quali la certificazione anti-mafia, il possesso della licenza e l'assenza di misure cautelari e/o provvedimenti giuridici di tipo penale.

Secondo le tabelle redatte dal Ministero dell'Economia, la costituzione dell'albo dei soggetti garantirà quindi alle casse dello Stato circa 50 milioni di euro nel giro di 3 anni, dai 6 ai 7,5 milioni di euro già solo nel 2011.

Inoltre la Legge di Stabilità (Finanziaria 2011) ha fissato i termini e le condizioni per il nuovo bando per la concessione del gioco: le domande per la concessione di 9 anni dovranno essere presentate entro il 10 ottobre, per un minimo di 5.000 New Slot al costo di 100€/una. I partecipanti alla gara dovranno aver conseguito nel biennio 2009-10 un Gross Gaming Revenue di almeno 30 milioni di euro e deve aver già gestito almeno 2.500 terminali in rete.

Oltre a questi provvedimenti legislativi, alcune voci importanti del settore, come il direttore AAMS Raffaele Ferrara, sperano che possa prendere piede la costituzione di un testo unico in materia di giochi. Nel settore New Slot, afferma proprio Raffaele Ferrara, «quando c'è stato bisogno di rivedere la tassazione, ci siamo dovuti confrontare con almeno cinque diversi decreti dirigenziali. Questo non è un fatto positivo, non solo per chi legifera, ma anche per chi deve rispettare le regole.» La possibilità di accorpare e riunire tutte le normative primarie in un testo unico semplificherebbe la legislazione sia per i giocatori sia per gli enti coinvolti nella filiera, con il risultato di poter ottenere interventi maggiormente diretti e chiari.

Uno scenario possibile, in un orizzonte di lungo termine, in un'ottica di piena legalità ed integrità dei dati, è che venga rimosso il mercato New Slot a favore del solo mercato VLT, dotato sicuramente di una maggior sicurezza dettata dal fatto che l'apparecchio non possiede un congegno elettronico (Smart Card) ma permette il gioco direttamente dalla rete Internet.

Quello che è sicuro però è che nel breve termine assisteremo ad una convivenza dei due mercati, in attesa di capire se sarà una convivenza pacifica o agguerrita, e di capire la reale reazione del consumatore.

1.3.1.5 – La filiera New Slot

Finora sono state descritte le caratteristiche del prodotto e il contesto regolativo del mercato ma ancora non sono stati identificati con chiarezza gli attori impegnati nel settore, il ruolo che ricoprono e la redistribuzione della raccolta lungo la filiera.

Gli attori coinvolti nella filiera possono essere classificati in 2 macro categorie:

- **Control operators:** sono coloro che non influiscono direttamente sulla catena del valore ma svolgono meramente attività di regolamentazione, controllo e certificazione del settore. Nella filiera New Slot tali ruoli sono ricoperti da:
 - AAMS
 - SOGEI
 - Organismi di ispezione e controllo
- **Value operators:** sono coloro che contribuiscono direttamente alla creazione di valore in un processo che inizia con la progettazione dell'apparecchio e si conclude con la messa in esercizio rendendo il prodotto fruibile al consumatore finale. Gli attori impegnati in tal flusso produttivo sono:
 - Produttori
 - di Smart Card – Technology Provider
 - di Cabinet
 - Concessionari di rete
 - Gestori
 - Esercenti

Un apparecchio da intrattenimento New Slot, dal momento in cui viene prodotto al momento in cui viene commercializzato sul mercato, compie un percorso piuttosto lungo e articolato, che consente allo stesso di giungere al punto vendita sicuro e certificato, dopo aver superato una lunga serie di controlli.

Inizialmente il produttore del gioco deve far omologare l'apparecchio, in collaborazione con il produttore del software (Technology Provider), da uno degli organismi di

certificazione (Italiani o esteri) accreditati presso l'Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato (AAMS); le caratteristiche certificate sono la rispondenza ai parametri di legge e del *Decreto di omologa del 4 dicembre 2003* e del *Decreto 19 settembre 2006*.

Ottenuta la certificazione, l'apparecchio viene acquistato dai gestori, o di rado dai concessionari, i quali provvederanno a distribuire gli apparecchi presso i locali autorizzati gestiti dagli esercenti e ad effettuare l'allacciamento alla rete telematica del concessionario partner. La messa in esercizio dell'apparecchio è però subordinata al rilascio di un nuovo nulla osta da parte di AAMS.

La figura seguente riporta la filiera integrata del settore New Slot, la quale mette in evidenza quali siano le macro-attività caratterizzanti il processo e quali siano i ruoli dei diversi attori.

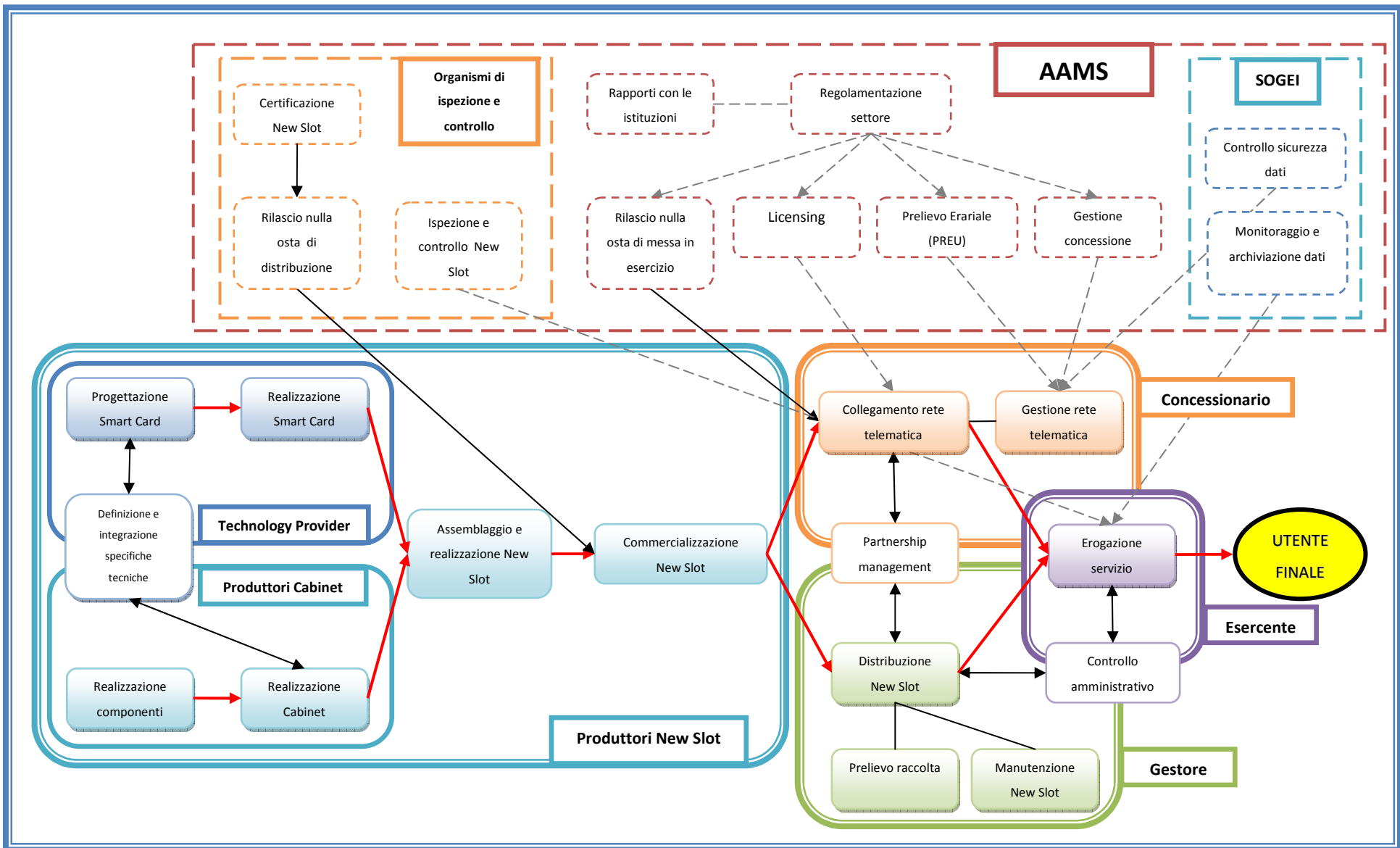


Figura 19. Filiera integrata del settore New Slot [fonte: elaborazione personale].

Il Ministero delle Finanze ha affidato all'Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato (AAMS), tramite il *D.P.R. 24 gennaio 2002 – n. 33*, il compito di gestire e normare il mercato degli apparecchi da intrattenimento. Pertanto AAMS si occupa di regolare i rapporti tra gli attori lungo la filiera, dagli scambi commerciali al regime tributario, dagli adempimenti amministrativi alla tutela del giocatore. Per svolgere i suoi compiti AAMS si serve principalmente di 2 organi, classificati in precedenza come *Control operators*:

- SOGEI: è un ente Nazionale che ha la funzione precisa di garantire la sicurezza dei dati, dello scambio di informazioni lungo la rete telematica, archiviando e monitorando i dati relativi alle giocate.
- 6 Organismi di ispezione e controllo i cui compiti sono di certificare la corrispondenza tecnica dell'apparecchio e il corretto funzionamento elettronico/telematico. I 6 organismi assolvono il compito di certificazione a monte della commercializzazione del prodotto, oppure possono essere interrogati da AAMS per svolgere azioni di ispezione su apparecchi già in circolazione, al fine di garantirne la non manomissione. Questi 6 organismi, come detto, non sono solo società di origine Italiana ma provengono anche da Paesi Esteri. La ragione risiede principalmente in 3 diversi motivi:
 - gli apparecchi da intrattenimento non sono totalmente prodotti in Italia, alcuni sono realizzati all'Estero e successivamente importati; questo impone che tali dispositivi vengano, in una prima fase, già certificati nel Paese di origine al fine di ottenere prodotti che rispecchino le specifiche legislative dettate da AAMS.
 - servirsi di enti certificatori ed ispettivi operanti in Paesi in cui il mercato dell'automatica e delle telecomunicazioni è ricco e consolidato permette di acquisire ulteriori conoscenze e competenze e di avere un contatto continuo con le legislazioni estere, con l'obiettivo di fornire in Italia un sistema di gioco sempre aggiornato e all'avanguardia.
 - infine, ma non meno importante, è la dimensione del mercato New Slot in Italia ad aver attirato l'interesse di società estere. Queste società hanno intravisto l'opportunità di entrare in un mercato ricco ed in crescita e non hanno perso tempo ad istituire sedi in Italia con le quali offrire i loro servizi.

Come riportato anche nel grafico descrittivo della filiera, gli organismi di ispezione e certificazione riconosciuti ufficialmente da AAMS sono 6. Di seguito è riportata una breve descrizione di ogni operatore:

- **APPLUS + CTC:** è una società di origine spagnola e, come riporta la società stessa sul suo sito Internet, «Applus+ is a leading testing, inspection, certification and technological services company. We are among the worldwide leaders in the fields of vehicle inspection and non-destructive testing» ». Applus+ opera in tutta Europa ed ogni Paese offre servizi di elevata qualità in ambito di test, certificazioni ed ispezioni riguardanti il campo della tecnologia elettronica. Nel mercato New Slot assolve il compito di garantire la corretta connessione degli apparecchi da intrattenimento alla rete telematica e la trasmissione dei dati di gioco dai congegni a SOGEI e ad AAMS, secondo i protocolli di comunicazione adottati.
- **GLI ITALY:** società di origine USA, attiva in Italia dal 2004. La sua espansione in Italia è stata proprio dettata, come riporta la società stessa, dall'evoluzione del comma 6A, cioè dalle New Slot al fine di acquisire nuovi clienti ed ottemperare la mission societaria di globalizzazione. Inoltre la sede Italiana riveste un ruolo importante per la società per la sua posizione geografica strategica; GLI ITALY infatti offre servizi di test e certificazione anche a giurisdizioni estere, come ai floridi mercati Est-Europei. La comprovata esperienza e conoscenza del settore, maturata nel Paese padre delle Slot Machines, rafforza la qualità e l'immagine di GLI ITALY, rendendola un partner tecnologico affidabile ed importante di AAMS.
- **NMI CERTIN:** è una società con esperienza trentennale del gruppo olandese NMI, operante in Italia con l'etichetta NMI Italia. La società è attiva in tutto il settore del Gaming, offrendo non solo servizi di ispezione e certificazione ma anche consulenza per quanto riguarda lo sviluppo e l'evoluzione delle normative e la realizzazione pratica per verifiche, ispezioni e affidamento delle licenze.

- **QUINEL Italy:** acronimo di **QU**ality **IN** **EL**ektronics, società nata in Svizzera nel 1993, offre servizi di testing, calibration e soluzioni per componenti elettriche ed elettroniche. QUINEL Italy è partner tecnologica di AAMS dal 2004, con sede Italiana a Parma con il compito di eseguire certificazioni dei congegni elettronici degli apparecchi da intrattenimento e con il compito di controllare i sistemi jackpot e i sistemi di controllo, con lo scopo di garantire un gioco sano e sicuro.
- **SGS Italia:** è l'unico organismo di origine puramente Italiana, nato ed operante dal 1915 per la verifica, l'ispezione, l'analisi e la certificazione di beni, servizi e sistemi. Grazie a quasi un secolo di esperienza, SGS Italia dispone di una rete di 21 uffici e di 8 laboratori, dislocati uniformemente nel territorio Nazionale. Nel tempo ha differenziato i propri mercati di sbocco, dall'agricoltura all'automotive, dal settore industrial all'ambiente. Tra questi offre anche servizi di Consumer Testing e di System & Services Certification, richiesti da AAMS per il corretto funzionamento delle New Slot e della rete telematica.
- **SIQ:** è una società di origine slovena, operante nella leisure industry, di cui il gaming ne è una branchia. La mission di SIQ legata al gaming è improntata sui temi dell'illegalità, dell'evasione e della dipendenza da gioco. Per questo motivo i loro sistemi di testing e certificazione mirano proprio a garantire la massima conformità degli apparecchi al fine di garantire un gioco il più sano e pulito possibile.

Per quanto riguarda i *Value operators*, a monte della filiera, ovviamente, si trovano i produttori di New Slot. Come anticipato nella sezione [par. 1.3.1.1 – Modalità di funzionamento e caratteristiche di gioco] l'apparecchio è costituito principalmente da due componenti: il cabinet e la Smart Card. Pertanto, per semplicità descrittiva, si avranno sul mercato due tipologie di produttori: coloro che producono il cabinet, già dotato di tutte le apparecchiature hardware e di collegamento, e coloro che producono la scheda di gioco elettronica. Ovviamente le società sono a stretto contatto, al fine di realizzare prodotti compatibili e con determinate specifiche, pronti per l'assemblaggio finale.

Solitamente è la società produttrice di cabinet che riceve la scheda elettronica, la collega e quindi realizza il prodotto finito. Naturalmente esistono casistiche di società che producono entrambe le componenti in house, offrendo al mercato direttamente il prodotto finito. I loro clienti, come detto, sono direttamente i gestori oppure, ma di rado, possono esserlo i concessionari. Il paragrafo dedicato ai produttori [par. 1.3.1.6 – produttori: localizzazione e numerosità] si proporrà di evidenziare le caratteristiche di questo micro settore, mostrando quali e quante società operino, soffermandosi sulla nazionalità, sulla distribuzione geografica e sulla rilevanza delle stesse.

I produttori dell'apparecchio fisico sono raccolti e tutelati dall'ACMI (Associazione Costruttori Macchine Intrattenimento), la cui mission è quella di rappresentare il mondo dei costruttori nei confronti delle istituzioni statali, puntando sul dialogo e la collaborazione. I produttori non ricevono un compenso percentuale dalla raccolta, in quanto già pienamente rimborsati al momento dell'acquisto dell'apparecchio. Mediamente un apparecchio finito costa sui 4.000€.

La rete telematica è affidata da AAMS a 10 concessionari, ufficialmente riconosciuti, i quali, tramite l'acquisto di licenze, si contendono il mercato delle New Slot. I concessionari sono le società che gestiscono la rete telematica rendendo erogabile il gioco sul territorio Nazionale e pertanto hanno assunto un ruolo rilevante all'interno della filiera. Alcune delle società concessionarie nel mondo delle New Slot sono le stesse già impegnate in altri settori del comparto giochi, da Lottomatica a Sisal, rilasciando al consumatore un'immagine di continuità e di gioco sicuro.

Di seguito è riportata la lista dei 10 concessionari riconosciuti ufficialmente da AAMS, in rigoroso ordine alfabetico:

- BPLUS Giocolabile 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.

AAMS, ad oggi, ha eseguito e reso pubblico due censimenti riguardanti il numero di licenze concesse. La rilevazione AAMS del 12/8/2009, importante poiché su di essa si basa il calcolo delle licenze VLT richiedibili, individuava 404.985 licenze così suddivise tra i concessionari:

CONCESSIONARIO	N.O.E. Apparecchi con vincite in denaro al 12/08/2009
CIRSA ITALIA S.p.A.	18.453
SISAL SLOT S.p.A.	35.172
LOTTOMATICA VIDEOLOT RETE S.p.A.	76.867
GMATICA s.r.l.	15.971
CODERE NETWORK S.p.A	9.707
HBG CONNEX S.p.A	34.270
ATLANTIS WORLD GIOCO LEGALE ltd.	85.376
GAMENET S.p.A	55.752
COGETECH S.p.A	37.329
SNAI S.p.A	36.088
TOTALI	404.985

Tabella 2. Ripartizione delle licenze New Slot [fonte: AAMS].

BPLUS, ex Atlantis World, è la società che detiene il maggior numero di apparecchi con 85.376 licenze, circa il 21% delle licenze sul mercato, seguita da Lottomatica (circa il 19%) e da Gamenet (circa il 14%). Esigua la presenza nel settore invece di Codere (2%), Gmatica (4%) e Cirsa (5%), società che ricoprono di conseguenza un ruolo marginale nella raccolta complessiva.

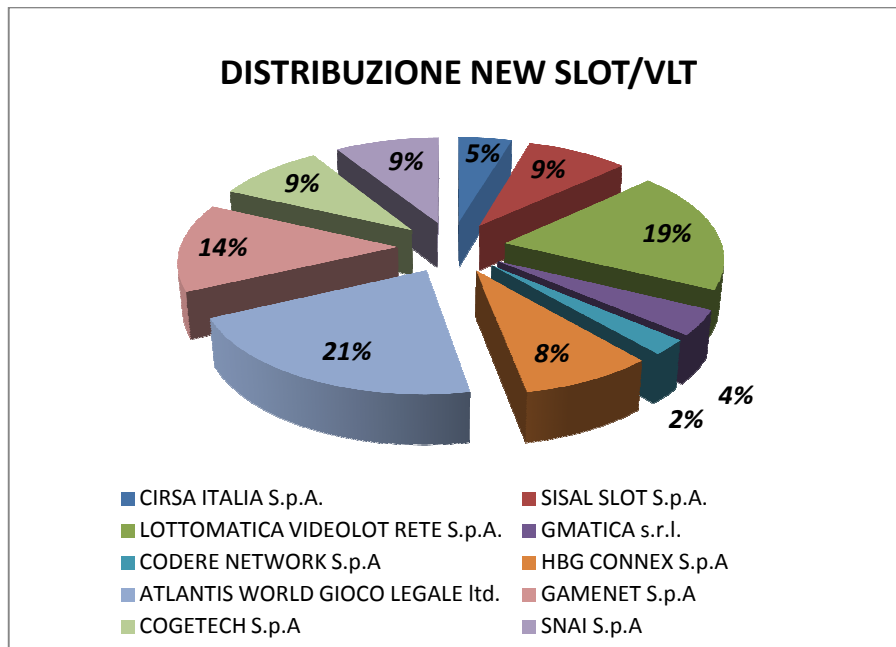


Figura 20. Distribuzione percentuale sui concessionari delle licenze New Slot [fonte: elaborazione dati AAMS].

Recentemente però, in accordo con la manovra del contingentamento, AAMS ha ricalcolato il numero di apparecchi dislocati sul territorio Nazionale. Il censimento, rilasciato in data 24/5/2011, evidenzia un calo delle licenze rispetto al 2009 alla cifra di

383.008 licenze. Tra queste: 342.311 sono gli apparecchi perfettamente funzionanti (di cui 3.799 però non attivi ma tenuti a magazzino, quindi solamente 342.431 apparecchi sono regolarmente attivi), 35.859 è il numero di congegni fermi per manutenzione o bloccati mentre un numero ridotto, ovvero 1.039, sono gli apparecchi la cui licenza è stata sospesa per sequestro e controllo giudiziario. Il nuovo censimento però non rilascia la distribuzione corretta degli apparecchi tra i 10 concessionari, in ogni caso si può tranquillamente ipotizzare che le quote percentuali siano all'incirca le medesime registrate nel corso del 2009.

Il numero di licenze e di conseguenza di apparecchi da intrattenimento disponibili ha sicuramente una relazione positiva con la raccolta, tuttavia questa è determinata anche dalla dislocazione geografica degli apparecchi e, ad un livello maggiore di dettaglio, dalla tipologia di locale in cui queste sono installate.

Il concessionario, oltre alla licenza per il commercio di New Slot, ha la possibilità di acquisire di fatto anche l'apparecchio stesso, e successivamente concederlo in noleggio al gestore. A sua volta invece è possibile (ed è questa la soluzione maggiormente adottata) che sia il gestore stesso il proprietario fisico dell'apparecchio, e che poi si rivolga al concessionario per sfruttare la licenza e appoggiarsi alla rete telematica, istituendo un rapporto di partnership. In altri casi il concessionario ricopre egli stesso il ruolo di gestore con filiali locali o mediante forme di rapporto contrattuali con gestori già esistenti. Il gestore ricopre un ruolo molto importante, a volte in grado di premiare con un vantaggio competitivo il concessionario affiliato grazie alla sua conoscenza del territorio e ai suoi rapporti confidenziali con gli esercenti. Affiliarsi con un gestore dotato di un ottimo network può condurre a benefici sulla raccolta del concessionario. E' bene ricordare che per gestore si intende colui che distribuisce fisicamente gli apparecchi da gioco nei vari esercizi autorizzati, che si occupa del prelievo della raccolta ed infine della manutenzione degli apparecchi stessi.

L'ultimo attore della filiera, il più a valle, è appunto l'esercente o rivenditore finale, ovvero l'ente giuridico proprietario del locale autorizzato all'interno del quale il consumatore può effettuare le proprie giocate.

Parallelamente alla filiera integrata appena descritta operano anche quattro importanti associazioni per la tutela dei diritti politici/economici delle società interessate nella filiera e per la trasparenza e chiarezza del contesto normativo: SAPAR, AS.Tro, Acadi e Anit.

- **SAPAR** si focalizza sul comparto automatico con l'obiettivo di provvedere alla tutela degli interessi delle imprese associate, assicurando ad esse assistenza e consulenza fiscale, sindacale, legale.
- **AS.Tro** si presenta come associazione per l'intrattenimento legato all'automatico che intende rappresentare gli operatori del gioco lecito, affrontando la delicatezza e la problematicità della situazione contingente del settore attraverso l'attuazione di un programma politico per il quale invoca il dialogo e il confronto con le altre associazioni di categoria, con le istituzioni competenti per la materia del gioco e, non da ultimo, con le forze politiche.
- **Acadi** (Associazione Concessionari Apparecchi Da Intrattenimento) è l'associazione a tutela dei concessionari, opera nell'ambito della gestione telematica ed è nata dal progetto comune di 5 concessionari: Cirsa Italia, Codere Network, Cogetech, Gmatica e Sisal Slot. Acadi si propone come interlocutore diretto tra i concessionari e l'amministrazione, con altri organi ed enti regolatori. Inoltre promuove e divulga iniziative inerenti al comparto giochi, accompagnate da specifiche tecniche e normative, sempre finalizzate alla legalità del gioco ed alla sicurezza del giocatore.
- **Anit** è l'Associazione Nazionale per l'Incremento Turistico, nata nel 1969 come rappresentante dei Comuni Italiani con lo scopo di giungere ad una regolamentazione chiara ed efficace del gioco d'azzardo. Lo scopo di Anit è quindi quello di mediare con le enti governativi e le altre associazioni di settore per ottenere obiettivi economici in linea e con quelli turistici.

A valle della descrizione dettagliata della filiera integrata New Slot, di seguito è proposta una rappresentazione schematizzata e riassuntiva del settore, inserendovi anche le associazioni a tutela dei diritti. Pertanto la macro-filiera delle New Slot è la seguente:

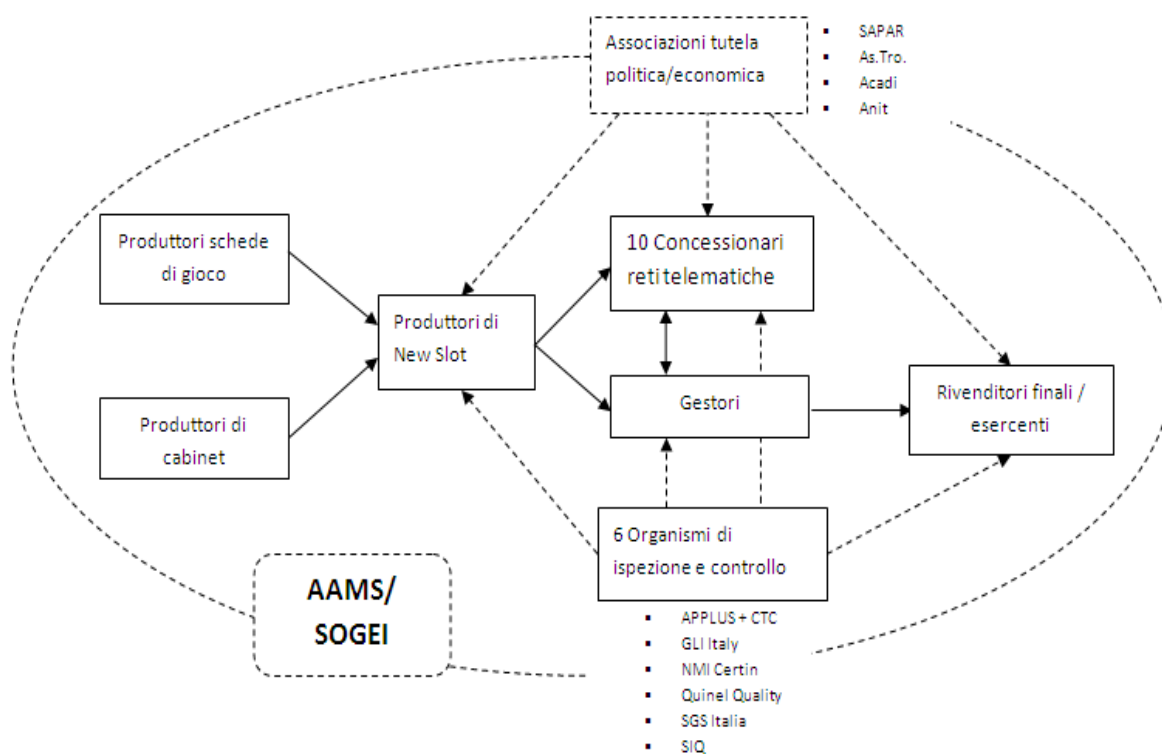


Figura 21. Macro-filiera del settore New Slot [fonte: elaborazione personale].

1.3.1.6 – I produttori: localizzazione e numerosità

Il paragrafo intende riportare i risultati dell'analisi effettuata sul micro settore riguardante i produttori di New Slot, concentrandosi sui produttori di apparecchi finiti per poi chiudere con una breve panoramica sui produttori delle schede di gioco.

L'Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato (AAMS) mette a disposizione, scaricabile direttamente dal sito Internet, un database contenente i dati relativi ai modelli di New Slot certificati ed autorizzati al commercio. Oltre ai codici identificativi dei singoli modelli e dei nomi di commercializzazione, il database riporta il produttore dell'apparecchio finito ed anche il produttore della scheda di gioco (Smart Card) adottata ed integrata nel congegno.

Arricchendo e rielaborando questi dati con ricerche parallele (nazionalità e localizzazione geografica del produttore, numero complessivo di modelli prodotti, scala relativa del mercato) è possibile eseguire diverse analisi statistiche.

Al 23/6/2011 AAMS ha registrato 2131 modelli, realizzati da 154 società. Di queste 154 società, ben 144 sono Italiane mentre solo 10 società hanno sede straniera.



Figura 22. Localizzazione dei produttori di New Slot
[fonte: elaborazione dati AAMS].

E' forte dunque la prevalenza di operatori Italiani, coerente con la ricchezza del mercato e con la semplicità della tecnologia, nonché con la passione degli Italiani per le New Slot.

Le 10 società estere operano nel mercato italiano con 199 modelli registrati e certificati ad AAMS, suddivisi come riportato nella seguente tabella. La tabella evidenzia pure la Nazionalità di ogni singolo produttore:

Produttore	N°modelli	Nazionalità
ADP GAUSELMANN GMBH	17	Germania
ASTRA GAMES LTD	1	United Kingdom
ATRONIC AUSTRIA GMBH	15	Austria
AUSTRIAN GAMING INDUSTRIES GMBH	39	Austria
DOSNIHA S.L.	2	Spagna
ELAUT N.V.	2	Belgio
I.G.T. SA	23	San Marino
M.P.M. SERVICE S.R.L.	15	San Marino
TECNOPLAY S.A.	84	San Marino
V.B. VIDEO (CYPRUS) LIMITED	1	Cipro

Tabella 3. Elenco dei produttori stranieri di apparecchi New Slot [fonte: elaborazione dati AAMS].

Le 10 società sono distribuite su 7 Nazioni, tutte quante Europee, la cui maggior parte sorge limitrofa alla penisola Italica. Le 3 Nazioni più interessate al mercato italiano sono San Marino, Austria e Germania. Le tre società con sede nella Repubblica di San Marino hanno immesso sul mercato un totale di 122 modelli di New Slot, seguite dai 54 modelli realizzati dalle società austriache Austrian Gaming Industries GmbH, società facente parte del gruppo Novomatic (così come la britannica Astra Games LTD) e Atronic Austria GmbH, filiale austriaca del gruppo tedesco Atronic International GmbH, gruppo a sua volta controllato dall'italiana Lottomatica; quindi, con 17 modelli, c'è la società tedesca ADP Gauselmann GmbH. Allontanandosi sempre più dai confini Italiani, si nota un minor interesse delle compagnia estere, probabilmente legato a problemi logistici e di saturazione del mercato. Quattro società, una spagnola, una belga, una inglese ed una cipriota hanno sondato il mercato, vedendosi certificati 1-2 modelli di New Slot ma non sembrano intenzionati ad aggredire ulteriormente il settore.

Dei 144 produttori Nazionali di New Slot, nella seguente tabella sono riportate le principali 10 società, in termini di modelli certificati e pronti al commercio; ovviamente non si tratta di una classificazione per Gross Gaming Revenue o per ricavi, ma si può senza problemi ipotizzare un tasso positivo di correlazione tra numero di modelli e Gross Gaming Revenue. La tabella riporta anche la distribuzione geografica, città o provincia, dei singoli operatori.

Produttore	N°modelli	Sede
MARIM S.R.L.	127	Torino
NAZIONALE ELETTRONICA S.R.L.	122	Ravenna
WIN-TEK SRL	88	Torino
SO.GE.M.A. SPA	86	Bologna
PALESE GROUP S.R.L.	78	Lecce
ZEST GAMING S.P.A.	72	Lecco
BALDAZZI STYL ART S.R.L.	61	Bologna
EURO GRUPPO GIOCHI S.R.L.	59	Verona
G.T.A. SRL	58	Imola (Bo)
NEW TECH MACHINES S.R.L.	56	Monza

Tabella 4. Elenco dei primi 10 produttori Italiani di New Slot, in termini di modelli certificati [fonte: elaborazione dati AAMS].

La tabella evidenzia una maggior concentrazione di grandi produttori di New Slot al Centro-Nord, monotonia spezzata dalla società salentina Palese Group srl. Addirittura 2 tra le prime 3 più grandi aziende, in termini di modelli certificati, hanno sede a Torino, mentre 3 tra le prime 10 sorgono in provincia di Bologna; le altre sono distribuite tra Lombardia e Veneto.

Allargando questo ragionamento geografico a tutti i produttori riconosciuti da AAMS, è possibile estrapolare un grafico rappresentativo della concentrazione geografica in Italia. L'intera popolazione di 144 produttori Italiani è la seguente:

Produttore	N° modelli	Città
6COM SRL	4	Verona
ABBATE SYSTEM DI ABBATE FRANCESCO	2	Palermo
ACME S.R.L.	15	Vicenza
ADMIRALS S.R.L.	1	Messina
ADRIA GAMING SERVICES SRL	6	Rimini
AMS AMUSEMENT MACHINES SERVICE SRL	8	Varese
AMUSEMENT GAMES AND MACHINES SRL	1	Varese
ANGELO ARENA	3	Bologna
ANTONIO RIPEPI	2	Messina
ARCADE SRL	4	
ARENAGIOCHI S.R.L.	14	Bologna
ASTOR S.R.L.	8	
B.D.M. SRL	5	
BACCHILEGA VIDEO GAMES SRL	17	Imola (Bo)
BALDAZZI STYL ART S.R.L.	61	Bologna
BARGAMES SNC	1	Savona
BELL ELECTRONIC SRL	45	Milano

BET & WIN SRL	3	Roma
C.L.M. SRL	2	
CA.M.A. DI CALABRESE MARIA ANTONIETTA	3	Lecce
CINQUE PUNTO CINQUE SRL	13	Roma
CRISTALTEC SPA	30	Roma
DATA GAMES SRL	2	Rovigo
DENIM SRL	1	Venezia
DESIGN & GAME SRL	2	Varese
DGPLAY SRL	1	Roma
DUE F S.R.L.	12	Ancona
ELECTRO SYSTEM SPA	15	Bologna
ELECTRONIC CENTER SRL	6	Alessandria
ELETTRONICA VIDEO GAMES SPA	10	Milano
ELETTRONOLO SPA	1	Firenze
ELLENIKA GIOCHI SRL	10	Gela
EMPORIO GAMES S.R.L.	8	Milano
EREDI INTERVIDEO DI FELACO GAETANO	3	Napoli
EUGENIO BERNARDI	3	Parma
EURO GAMING SYSTEMS SRL	10	
EURO GRUPPO GIOCHI S.R.L.	59	Verona
EUROBED S.R.L.	17	Lamezia Terme
EUROGAMES SRL	3	Roma
EUROPA GAMES SRL	10	Salerno
EUROSTAR SRL	28	Bologna
F.G. GIOCHI S.R.L.	4	Cagliari
FAVOLA SRL	35	Longiano (Cesena)
FE.BA. SRL	2	Catania
FUTURE GATE S.R.L.	1	Bari
G.L. INTRATTENIMENTI SRL	24	Imola (Bo)
G.M. SRL	9	Bolzano
G.P.M. GROUP SRL	4	Napoli
G.R GAMES SRL	24	Napoli
G.R.P. S.R.L.	3	Pesaro-Urbino
G.T.A. SRL	58	Imola (Bo)
GAMEBOY S.R.L.	1	Como
GAME-MACHINE SRL	2	Bolzano
GEMINI DI BACCHILEGA MARICA	1	Napoli
GENERAL ENGINEERING AND TECHNOLOGIES S.R.L.	1	
GEPA GAMES SRL	2	Napoli
GIEFFE S.R.L.	30	Napoli

GLOBAL ELETTRONIC SRL	1	Vicenza
		Paderno
GMP ELECTRONICS S.R.L.	6	Dugnano (MI)
GO PLAY GROUP SRL	19	Verbania
GRUPPOSETTE SRL	6	
HAPPY SRL	7	Verona
HIGHLIGHT OF THE GAMES SRL	33	Padova
HIT GAME SRL	9	Imola (Bo)
I.D.E.A.T. SRL UNINOMINALE	8	Roma
I.Q. GAMING SRL	4	
I.V.G. S.R.L	10	Napoli
IRONSTYLE SRL	3	Parma
ITALGIOCHI 2001 SRL	13	Rieti
ITALMATIC SRL	1	Napoli
JOSS ELETTRONICA SRL	10	Torino
JOY TO PLAY SRL	1	Napoli
L.B.N. ELECTRONIC GAMES S.R.L.	20	Napoli
LA COMMERCIALE GAMES SRL	3	Bologna
LAR SISTEMI SRL	1	Brescia
LASER CENTER GAMES SRL	1	Faenza
LOMBARDA GIOCHI SRL	8	Milano
LUKA'S GAMES SRL	16	Napoli
M&G MASTER GAMES SRL	3	Napoli
M. & C. CONTROL SOCIETA COOPERATIVA	30	Frosinone
MAG ELETTRONICA SRL	19	Padova
MAGIC DREAMS S.R.L.	19	Monza
MAGIC GAMES DI MANCUSO GIANLUCA	9	Aosta
MARIBLU' SRL	7	Brescia
MARIM S.R.L.	127	Torino
MARPRO SRL	13	Perugia
MICROBET DI DONATELLO RIZZO	1	Lecce
MICROHARD ELETTRONICA SRL	26	Padova
MONDIAL GAMES SRL	3	Milano
MONDO GIOCHI SRL	15	Caserta
MONDO VIRTUALE DI MAIOLO ALESSANDRO	8	Milano
MONDO VIRTUALE SRL	4	Milano
NAZIONALE ELETTRONICA S.R.L.	122	Ravenna
NEAPOLIS 1799 S.P.A.	3	Napoli
NEGRO SRL	15	Torino
NET S.R.L.	5	
NEW TECH MACHINES S.R.L.	56	Monza
NORD MATIC SRL	3	La Spezia

NT GAMING SRL	2	Ravenna
NUOVA FOGAM SAS DI FANZI BENITO & C.	2	Arezzo
OMNIA GIOCHI SRL	7	Napoli
PA-FIN SRL	2	Cuneo
PALESE GROUP S.R.L.	78	Lecce
PANDOLFI GROUP SRL	1	Pesaro-Urbino
PEDRETTI S.N.C. DI PREDETTI TULLIO & ANGELO	10	Bergamo
PLANET GAMES S.R.L.	7	Cosenza
PLAYMARK SRL	2	Milano
PLAYMATIC SRL	13	Napoli
PLF S.R.L.	1	Ravenna
PRO GAMES S.R.L.	1	
PRODUCTION SRL	9	Caserta
PROFESSIONAL GAMES SRL	7	Rimini
PROJEKT S.N.C. DI CATALANO SALVATORE & C.	1	Catania
ROMAGNA GIOCHI S.R.L.	21	Ravenna
ROSILSPORT SRL	4	Milano
S.D. CONNECTION S.R.L.	2	Salerno
SALENTO SLOT DI SALENTO ANTONIO LUIGI	4	Lecce
SAN REMO GAMES SRL	8	Sanremo
SIRIO SRL	15	Roma
SLOTPROJECT SRL UNIPERSONALE	1	Brescia
SLOTTOPLAY SRL	1	Brescia
SMA GROUP SLOT MACHINE AMUSAMENT DI SCARDINO DOMENICO	5	Napoli
SO.GE.M.A. SPA	86	Bologna
SOMEK S.R.L.	14	Vicenza
SPECIAL GAME SRL	8	Napoli
STECH S.R.L.	2	
SUPER SLOT SRL	3	Monza
SURETECH SPA	33	Milano
T. & T. INTERNATIONAL SRL	2	Vicenza
T.B.M. SRL	2	Bologna
TECHVISION DI MAGNANI A. & C. SAS	1	Reggio Emilia
TECNO SLOT S.R.L.	7	Bologna
TECNOJOY SRL	1	Milano
TOP-IMEAG SRL	4	Firenze
TUMINI GROUP SRL	13	Chieti
V.G. ELECTRO GAMES DI VIGNALE ELIO & C. S.N.C.	3	Asti
VIDEONET SRL	3	Viterbo
VIDEOSTAR ROMA SRL	18	Roma

VITALGAMES PROJECT SLOT S R L	11	Milano
VIVA SRL	13	Novara
WIN-TEK SRL	88	Torino
WORLD OF SLOT SRL	1	Bari
X TEK S.R.L.	24	Torino
ZEST GAMING S.P.A.	72	Lecco

Tabella 5. Lista completa dei produttori Italiani di apparecchi New Slot [fonte: elaborazione dati AAMS].

Classificando le provincie Italiane attraverso il semplice criterio Nord, Centro e Sud, questo campione di 144 aziende mostra la seguente distribuzione geografica:

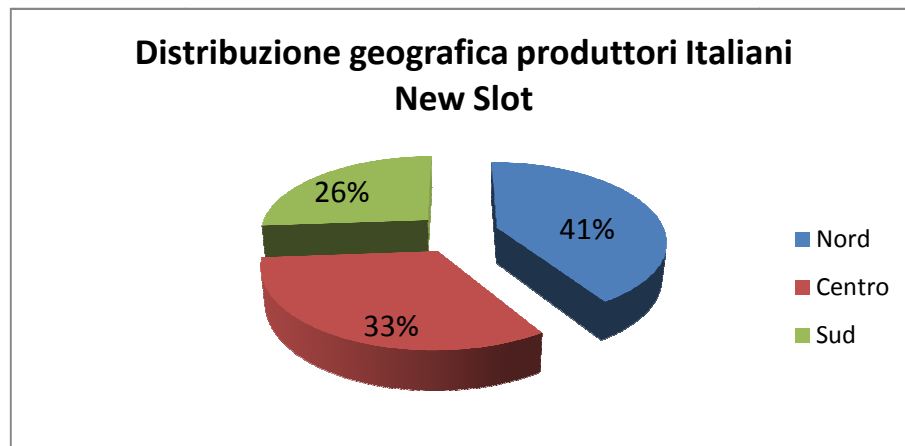


Figura 23. Distribuzione geografica dei produttori Italiani di New Slot [fonte: elaborazione dati AAMS].

In definitiva, il settore Italiano dei produttori di New Slot si presenta come un settore frammentato, decisamente omogeneo e di netta prevalenza Italiana. Operano sul mercato circa 150 società, ben distribuite lungo tutto il territorio Nazionale, di cui solo 10 hanno sede amministrativa estera. Le 150 società sono detentori di 2131 modelli di New Slot certificati e commerciabili con concessionari e gestori, sui quali attualmente sono state effettuate circa 383mila licenze.

Il database fornito da AAMS permette anche di effettuare lo stesso studio sul settore dei produttori di Smart Card, ovvero delle schede di gioco contenenti il software ed i dispositivi di connessione dell'apparecchio alla rete telematica dei concessionari.

Se si analizza la configurazione di questo mercato, secondo i dati AAMS aggiornati al 23/06/2011, in termini di numero di schede adottate dai singoli 2131 modelli e non in termini di Gross Gaming Revenue, si scopre una maggiore tendenza all'oligopolio, con i primi 5 player che servono circa il 56% dei modelli certificati da AAMS. Il mercato è composto da 78 produttori ma molti di loro si presentano di piccola dimensione, con

poche Smart Card prodotte ed adottate da pochi modelli di New Slot. Quindi vi sono i produttori di media fascia, circa una ventina, in grado di servire tra i 20 e gli 80 modelli di New Slot mentre i 5 top player del settore, complessivamente, coprono 1184 modelli dei 2131 in circolazione; la tabella seguente riporta proprio questi 5 produttori, mostrando anche la rispettiva quantità di modelli di New Slot sui quali sono state installate le loro Smart Card.

Da evidenziare la nazionalità dei 5 top player, esclusivamente italiana.

Produttori Smart Card	N° modelli serviti
MAG ELETTRONICA SRL	323
ELETTRONICA VIDEO GAMES SPA	250
ELECTRO SYSTEM SPA	243
NAZIONALE ELETTRONICA S.R.L.	231
OCTAVIAN ITALY S.R.L.	137

Tabella 6. Elenco dei primi 5 produttori di Smart Card, in termini di modelli serviti [fonte: elaborazione dati AAMS].

La lista completa dei 78 produttori di schede di gioco certificati da AAMS, in rigoroso ordine alfabetico, è la seguente:

Produttori Smart Card	N° modelli serviti
ABBATE SYSTEM DI ABBATE FRANCESCO	2
ABM GAMES S.R.L.	22
ADP GAUSELMANN GMBH	36
ALFA TECH. S.R.L.	10
AMUSEMENT GAMES AND MACHINES SRL	1
ARCADE SRL	14
ARENAGIOCHI S.R.L.	23
ASTOR S.R.L.	3
ASTRA GAMES LIMITED	2
ATRONIC AUSTRIA GMBH	20
B.D.M. SRL	1
BAKOO S.R.L.	47
BALDAZZI STYL ART S.R.L.	31
CINQUE PUNTO CINQUE SRL	1
CRISTALTEC SPA	71
D.A.T.A. GAMES SPA	2
DENIM SRL	2
DESIGN & GAME SRL	2
DGPLAY SRL	1
DIGICOM S.P.A.	44
DOSNIHA S.L.	2

ELECTRO SYSTEM SPA	243
ELECTRONIC CENTER SRL	57
ELETTRONICA VIDEO GAMES SPA	250
EUROPA GAMES SRL	1
EUROPLAY ITALY SRL	1
EUROSTAR SRL	5
FLORIDA SRL	83
G.L. INTRATTENIMENTI SRL	1
G.M. SRL	1
G.R. GAMES SRL	1
GAMELIA SRL	1
GENERAL ENGINEERING AND TECHNOLOGIES S.R.L.	1
GIFE ELETTRONICA SNC DI GIRALDO BENIAMINO & C.	14
GO PLAY GROUP SRL	9
GSI - GAME SOFT INTERNATIONAL SRL	4
HAPPY SRL	2
HIGHLIGHT OF THE GAMES SRL	7
HIT GAME SRL	16
I.V.G. SRL	4
ITALMATIC SRL	1
LAR SISTEMI SRL	1
MAG ELETTRONICA SRL	323
MAGIC DREAMS S.R.L.	28
MARIM S.R.L.	3
MICROBET DI DONATELLO RIZZO	1
MICROHARD ELETTRONICA SRL	1
MONDO VIRTUALE DI MAIOLO ALESSANDRO	10
NAZIONALE ELETTRONICA S.R.L.	231
NEW TECH MACHINES S.R.L.	2
NORD MATIC SRL	10
OCTAVIAN ITALY S.R.L.	137
PALESE GROUP S.R.L.	2
PLAYMARK SRL	5
PLAYSYSTEM K.F.T.	6
PLAYTRON S.R.L.	1
PRISMA ENGINEERING SRL	4
PRO GAMES S.R.L.	1
PROFESSIONAL GAMES SRL	3
PROJEKT S.N.C. DI CATALANO SALVATORE & C.	1
PSM S.R.L.	55
RETEREALE S.R.L.	12
RIZZO DONATELLO	1
ROMAGNA GIOCHI S.R.L.	12
SAN REMO GAMES SRL	5

SIPE SRL	28
SIRIO SRL	26
SIXTYNINE S.R.L.	2
SLOTPROJECT S.R.L.	1
SLOTTOPLAY SRL	1
SUPER SLOT SRL	3
SURETECH SPA	6
SYSTECNO S.R.L.	25
TECHVISION DI MAGNANI A. & C. SAS	8
TECNO SLOT S.R.L.	42
VIDEONET SRL	3
VITALGAMES PROJECT SLOT S R L	23
VITALGAMES SRL	67

Tabella 7. Elenco completo dei produttori di Smart Card [fonte: elaborazione dati AAMS].

Così come per il settore dei prodotti finiti New Slot, anche il settore delle Smart Card evidenzia una preponderanza di società italiane. Dei 78 produttori certificati, solamente 5 risultano essere di nazionalità estera: la tedesca ADP Gauselmann GmbH (36 modelli serviti), l'inglese ASTRA Games Limited (facente parte del gruppo austriaco Novomatic, con 2 modelli serviti), l'austriaca ATRONIC Austria GmbH (20 modelli serviti) ma controllata dall'italiana Lottomatica, la spagnola DOSNIHA S.L. (2 modelli serviti) ed infine l'ungherese PLAYSYSTEM K.F.T. con 6 modelli New Slot serviti. Il mercato italiano delle Smart Card quindi non pare attirare l'attenzione di player esteri, 5 produttori su 78 ovvero il 6,4% è un dato significativo ed è confermato pure dalla dimensione di tali produttori: complessivamente coprono 66 modelli di New Slot rispetto ai 2131 certificati, cioè circa il 3%.

A questa analisi è possibile aggiungere un ulteriore approfondimento, ovvero il grado di integrazione verticale. Nel precedente paragrafo, dedicato alla filiera del settore New Slot, nel momento in cui si sono identificati i macro-attori a monte si è precisata l'esistenza di società totalmente integrate, cioè che producono in house l'intero prodotto finito, ed altre più specializzate, ovvero meri produttori di schede di gioco, di cabinet o assemblatori finali.

Confrontando le 78 società produttrici di Smart Card con le 154 produttrici di New Slot si ricavano i seguenti dati:

- Sono 13 le società specializzate sulla sola produzione di Smart Card: ABM Games srl, Alfa Tech. srl, Bakoo srl, Florida srl, GSI Games Soft International srl, PLAYSYSTEM K.F.T., Playstron srl, Prisma Engineering srl, PSM srl, Retereale srl, Sipe srl, Sixtynine srl e Systemecno srl.
- Di conseguenza, sono 65 le società integrate sia nella produzione di Smart Card sia nella realizzazione del prodotto finito New Slot.
- Sono 89 le società specializzate nella mera realizzazione dell'apparecchio da intrattenimento finito, acquistando il software di gioco da una delle 78 società produttrici di Smart Card.

1.3.1.7 – La redistribuzione della raccolta

L'obiettivo principale di questo paragrafo è comprendere in che modo la raccolta generata dalle New Slot venga ridistribuita tra gli attori della filiera, ovvero capire dove venga generato maggior valore.

Il regime normativo Italiano, tramite il *Decreto Interdirettoriale 19 settembre 2006*, impone un limite minimo al payout, pari al 75%, che ogni apparecchio deve restituire sotto forma di vincita al termine di un intero ciclo, per legge non superiore alle 140.000 giocate.

Escludendo dallo studio gli apparecchi da gioco installati nei casinò, la realtà dei fatti evidenzia che ogni gestore ed ogni esercente imposti il livello di payout al minimo per legge, ovvero al 75%, al fine di massimizzare la raccolta. Il restante 25% subisce la seguente redistribuzione:

- circa il 12% compone il prelievo erariale unico (PREU), dato variabile di anno in anno in relazione alle operazioni di storno eseguite da AAMS. Per un'approfondita spiegazione si rimanda al seguente paragrafo [par. 1.3.1.8 – Il Prelievo erariale unico];
- circa il 5,5% termina nelle tasche dei gestori, come ricompensa del lavoro svolto di installazione, manutenzione e ritiro mensile della raccolta;
- circa il 5,5% viene rilasciato all'esercente, ovvero colui che mette a disposizione l'apparecchio da intrattenimento nel proprio locale, occupandosi delle spese amministrative e di gestione dello stesso;
- l'1% spetta al concessionario, il quale permette l'allacciamento dell'apparecchio alla rete telematica, come retribuzione della gestione della rete stessa;
- infine lo 0,8% va all'Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato (AAMS), per il presidio normativo e di controllo che effettua sull'intera filiera.

1.3.1.8 – Il prelievo erariale unico

Il Prelievo Erariale Unico (PREU) è la tassa da versare al Ministero delle Entrate e delle Finanze ed è valutato percentualmente sulla raccolta complessiva annuale generata dalle New Slot.

Il PREU è stato introdotto con il *Decreto Legge 30 settembre 2003, n. 269 - Artt. 39 e seguenti*, il quale sanciva un'aliquota d'imposta fissa pari al 13,5 per gli apparecchi da gioco appartenenti al comma 6, art.110 del T.U.L.P.S.

Successivamente al passaggio alle New Slot di 2° generazione, introdotto con la *Legge 23 dicembre 2005, n.266* (Finanziaria 2006), AAMS ha modificato la regolamentazione del PREU.

Dapprima ha redatto un decreto, il *Decreto 12 aprile 2007*, che disciplina i termini di pagamento e il calcolo dell'aliquota d'imposta con la quale determinare l'importo percentuale del PREU. Il Decreto definisce il PREU come il Prelievo Erariale Unico sugli apparecchi da intrattenimento, determinato applicando l'aliquota d'imposta alla base imponibile del singolo apparecchio di gioco, dove la base imponibile è costituita dalle somme giocate. I soggetti a cui è rivolto il PREU sono gli esercenti di attività di intrattenimento (concessionario di rete) ai quali l'Amministrazione Autonoma Monopoli di Stato (AAMS) ha rilasciato il nulla osta per gli apparecchi e i congegni da divertimento per il gioco lecito di cui all'art. 110, comma 6, R.D. n. 773/1931 (T.U.L.P.S.). Il concessionario determina la base imponibile e di conseguenza il PREU utilizzando i dati di gioco registrati sul contatore della Smart Card. Il pagamento deve essere eseguito mediante il Modello F24-Accise, scaricabile sul sito dell'AAMS, esclusivamente per via telematica, ed è scaglionato in 6 periodi contabili bimestrali, durante i quali il concessionario deve effettuare 4 versamenti, per un totale di 24 versamenti annui:

- il primo versamento, entro il giorno 28 del primo mese del periodo contabile;
- il secondo versamento, entro il giorno 13 del secondo mese del periodo contabile;
- il terzo versamento, entro il giorno 28 del secondo mese del periodo contabile;
- il quarto versamento, entro il giorno 22 del primo mese del periodo contabile successivo. Il quarto versamento del sesto periodo contabile è effettuato entro il giorno 22 gennaio dell'anno solare successivo.

In aggiunta vi è poi un ultimo versamento annuale a titolo di saldo, che ciascun concessionario deve effettuare entro il 16 marzo dell'anno successivo.

Quindi, attraverso il *Decreto Legge 29 novembre 2008 n. 185*, convertito dalla *Legge 28 gennaio 2009 n. 2*, ha introdotto il concetto di PREU scaglionato. Ovvero sono state identificate diverse fasce in ognuna delle quali varia il gravo dell'aliquota fiscale, in relazione all'incremento percentuale rispetto alla raccolta complessiva del 2008.

Gli scaglioni individuati sono i seguenti, partendo da un'aliquota fissa del 12,6%:

- *12,6 per cento, fino a concorrenza di una raccolta pari a quella dell'anno 2008;*
- *11,6 per cento, sull'incremento della raccolta, rispetto a quella del 2008, pari ad un importo non superiore al 15 per cento della raccolta del 2008;*
- *10,6 per cento, sull'incremento della raccolta, rispetto a quella del 2008, pari ad un importo compreso tra il 15 per cento e il 40 per cento della raccolta del 2008;*
- *9 per cento, sull'incremento della raccolta, rispetto a quella del 2008, pari ad un importo compreso tra il 40 per cento e il 65 per cento della raccolta del 2008;*
- *8 per cento, sull'incremento della raccolta, rispetto a quella del 2008, pari ad un importo superiore al 65 per cento della raccolta del 2008”.*

L'obiettivo è quello di ridurre lo sgravio fiscale, proporzionalmente alla crescita del settore. In questo modo lo Stato si assicura comunque un prelievo erariale pressoché costante mentre i concessionari risentono di una minor percentuale tributaria, incrementando i loro profitti.

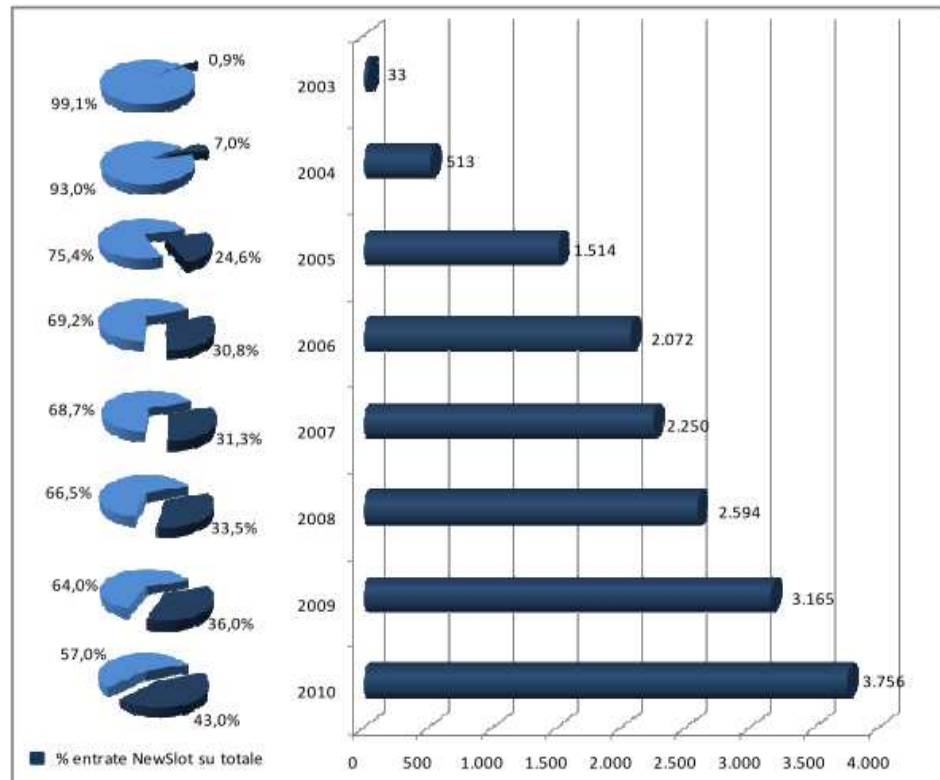
Il testo regolamentativo fa riferimento all'anno solare 2008, anno che ha registrato una raccolta complessiva di circa 21,5 miliardi di euro per un PREU di circa 2,7 miliardi di euro (con l'aliquota al 12,6%). Nel 2010 la raccolta si è assestata sul valore di 30,7 miliardi di euro, ovvero con un incremento di circa 9 miliardi di euro. A questo incremento sono stati applicati gli scaglioni di aliquota, per ogni concessionario, ottenendo un PREU complessivo di 3,7 miliardi di euro, cioè un'aliquota media del 12,062%. Nel 2009 lo storno sul PREU era stato minore, a fronte di una minor crescita del mercato, ed aveva condotto ad un'aliquota media del 12,43%.

Dal 2003 al 2010 il settore New Slot ha assicurato entrate erariali per un importo complessivo di circa 16 miliardi di euro, con una crescita esponenziale dell'incidenza sul totale delle entrate erariali, 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.

1.3.1.9 – I numeri del settore New Slot

Il settore New Slot è la forza trainante dell'intero comparto giochi, in grado di realizzare da sé una raccolta di 30,7 miliardi di euro, circa il 50% rispetto ai 61,4 miliardi di euro raccolti dal comparto giochi.

Ma non è sempre stato così: le New Slot hanno visto aumentare il loro successo nel tempo mostrando un elevato tasso di crescita. Al momento della loro introduzione, nel 2003/2004, ricoprivano un ruolo marginale nel comparto giochi (con 367 milioni di euro raccolti rappresentavano il 2,4% della raccolta complessiva), trainato più che altro dalle lotterie, dal lotto e dai giochi numerici a totalizzatore. Nel corso del tempo però si è assistito ad un processo di evoluzione e di spaventosa crescita delle New Slot, le quali nel giro di pochi anni, grazie alla facilità di gioco e alla capillarità degli apparecchi, sono diventate il leader indiscusso del comparto.

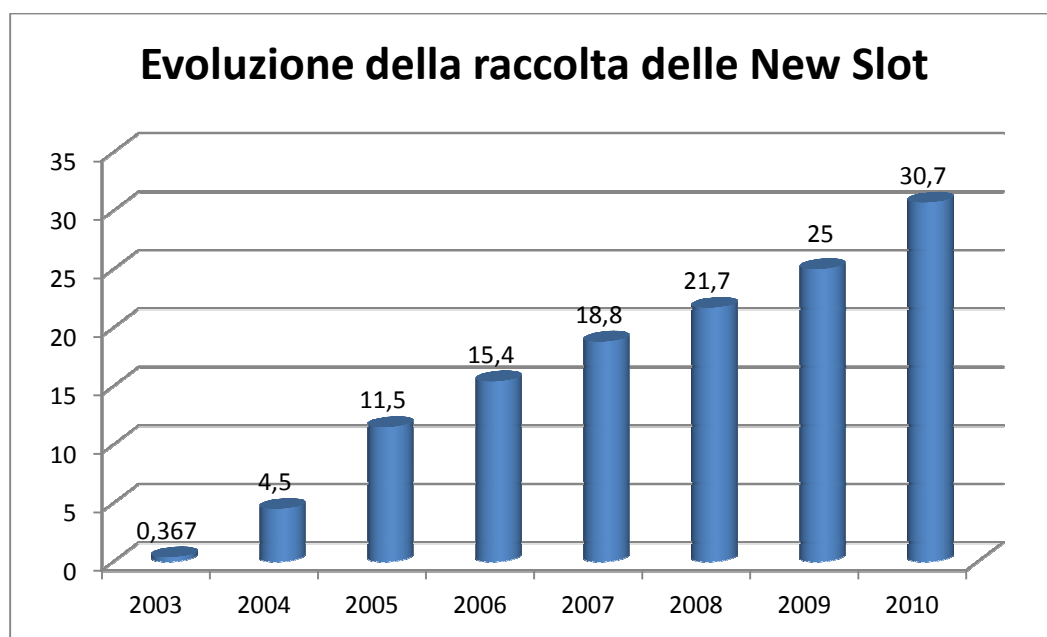


Figura 25. Evoluzione della raccolta New Slot dalla loro introduzione al 2010 [fonte: AAMS].

Nel giro di 7 anni la raccolta (al lordo delle vincite) delle New Slot è cresciuta vertiginosamente. Il biennio 2003-2004 è stato il periodo di sperimentazione degli apparecchi, i quali hanno subito riscosso grande successo tra i giocatori; tale successo è riscontrabile dal boom del 2005, 11,5 miliardi di euro raccolti con un tasso di crescita rispetto al 2004 del 155%. Da quel momento le New Slot sono cresciute costantemente, fino a raggiungere la raccolta record di 30,7 miliardi di euro del 2010.

La raccolta generata dalle New Slot raggiunge i suoi massimi nei mesi autunnali/invernali, con il picco nel mese di Dicembre. Rispetto al 2009, la raccolta è cresciuta mensilmente con un tasso compreso dal picco minimo di Agosto, pari al 21,85%, all'incremento massimo registrato a Maggio di 31,89%.

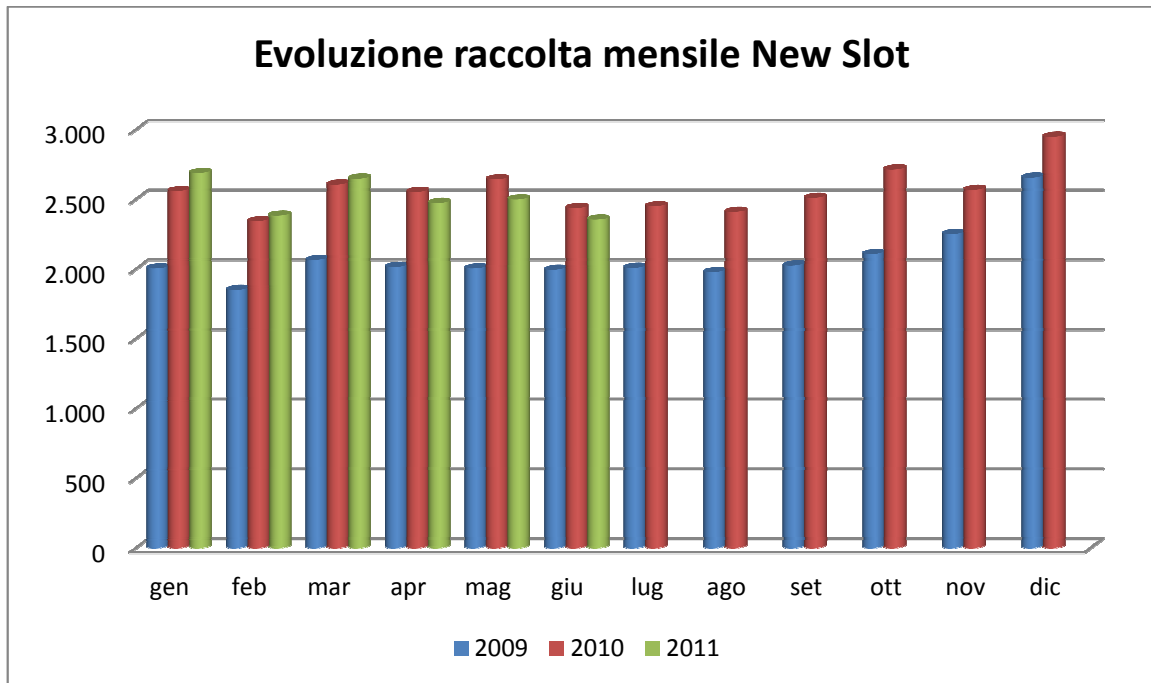


Figura 26. Evoluzione della raccolta mensile del settore New Slot nel triennio 2009-2011 [fonte: elaborazione dati AAMS].

Ma attualmente il loro potere sembra essere messo in discussione dall'avvento delle nuove rivali VideoLotteries (VLT). L'ipotesi di cannibalizzazione e di una conseguente contrazione del mercato New Slot pare avverarsi, così come confermano i dati del primo semestre 2011: dall'introduzione ad Ottobre 2010 delle VLT, le New Slot hanno visto dapprima ridursi il tasso di crescita (scendendo al 14,09% nel Novembre 2010, al 11,04% nel Dicembre e addirittura al 5,04% nel Gennaio 2011 fino a toccare la quota del 1,75% nel breve Febbraio) per poi far registrare, da Aprile 2011, una raccolta mensile inferiore a quella del 2010 (-3% rispetto al 2010). Il maggior tasso di decrescita si è annotato con la raccolta di 2.499 miliardi di euro di Maggio 2011: -5,45% rispetto ai 2.643 miliardi di euro del 2010. Uno studio a tal proposito eseguito dalla MAG Associati ed esposto dall'Ing. E. Cangianelli prevede una contrazione del 18-20% nei prossimi anni del mercato New Slot a favore di una rapida crescita del settore VLT. I primi mesi di convivenza quindi sembrano confermare la tesi proposta: il tasso di crescita del mercato New Slot si è notevolmente ridotto, D'altro canto si è dinanzi ad un'esponenziale crescita del mercato VLT, capace di riuscire a generare una raccolta di 719 milioni di euro nel solo Febbraio 2011.

Il grafico di seguito riportato mostra esattamente l'effetto dell'introduzione delle VLT sul tasso di crescita degli apparecchi New Slot, paragonando la raccolta del primo semestre negli anni 2009-2010-2011. Si nota proprio come il tasso di crescita dapprima decresca nel tempo per poi trasformarsi in un tasso di decrescita, in accordo con la contrazione prevista.

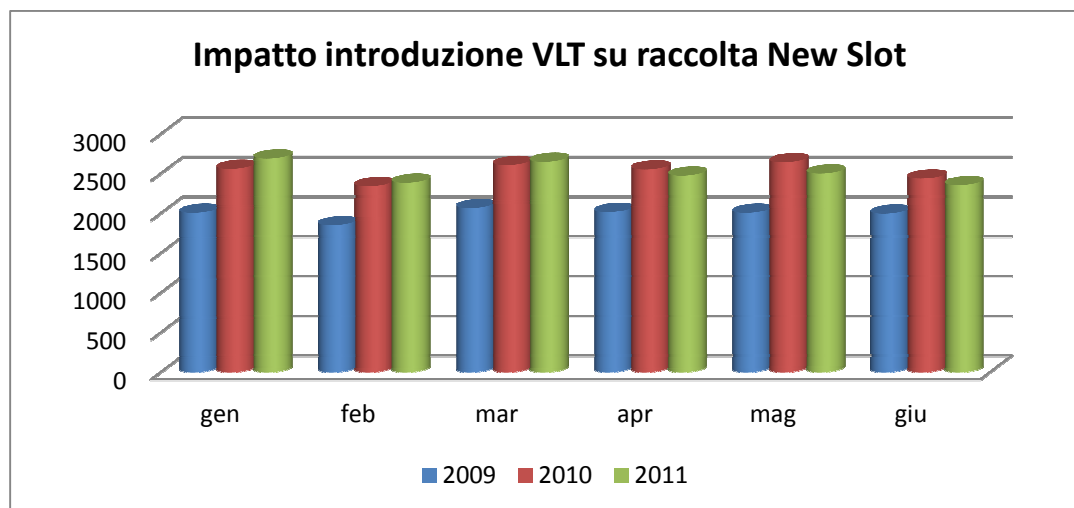


Figura 27. Impatto derivante dall'introduzione delle VLT sulla raccolta New Slot, in paragone ai primi semestri del triennio 2009-2011 [fonte: elaborazione dati AAMS].

AAMS ha ultimamente messo a disposizione i dati relativi alla raccolta generata dalle singole regioni Italiane. Analizzando questi dati, relativi al primo semestre del 2011, si osserva che le regioni più dedite agli apparecchi da intrattenimento, sia New Slot che VLT, sono, in ordine di raccolta (espressa in milioni di euro):

	<i>gen-11</i>	<i>feb-11</i>	<i>mar-11</i>	<i>apr-11</i>	<i>mag-11</i>	<i>giu-11</i>
Lombardia	690	671,5	766,9	733,5	766,6	766,5
Lazio	362	352,6	412,1	409,4	417,1	401,4
Emilia Romagna	282	273,2	317,9	304,6	306,1	312

Tabella 8. Raccolta New Slot nelle 3 principali regioni italiane [fonte: dati AAMS].

Il mese di Gennaio ha registrato una raccolta di 3.243 miliardi di euro. La Lombardia da sola rappresenta il 21,27% delle giocate, seguita dal Lazio che copre l'11,16% della raccolta. La percentuale praticamente si ripete nel Febbraio 2011, con la Lombardia che raffigura il 21,65% della raccolta e il Lazio l'11,37%.

Mentre le regioni che spendono di meno negli apparecchi da intrattenimento sono le seguenti:

	<i>gen-11</i>	<i>feb-11</i>	<i>mar-11</i>	<i>apr-11</i>	<i>mag-11</i>	<i>giu-11</i>
Valle d'Aosta	7	6,3	7	6,3	6,7	6,9
Molise	20	20,3	24,2	23	22,9	22,8
Basilicata	24	21,4	24,2	24,2	24,1	22,8

Tabella 9 Raccolta New Slot nelle 3 regioni italiane con volumi minori [fonte: dati AAMS].

I dati mostrati finora rendono chiaro come il settore degli apparecchi da intrattenimento sia un mercato molto importante per l'Economia Italiana, soprattutto per il Prelievo Erariale ad esso associato. Nell'ultimo anno (2010) il settore New Slot, con un PREU medio del 12,062%, ha portato nelle casse dello Stato ben 3,6 miliardi di euro, rivelandosi il maggior contribuente, davanti alle Lotterie (1,6 miliardi di euro), Giochi a totalizzatore numerico (1,5 miliardi di euro) e Lotto (1,4 miliardi di euro). Le VLT, appena introdotte, hanno contribuito con circa 400 milioni di euro, dovuti in larga parte dall'acquisto delle licenze da parte dei concessionari, piuttosto che dal PREU.

Il gettito erariale generato dalle New Slot è in crescita rispetto al 2009, anno nel quale, a fronte di una raccolta di circa 25 miliardi di euro e di un PREU medio del 12,43%, lo Stato ha incassato circa 3,1 miliardi di euro.

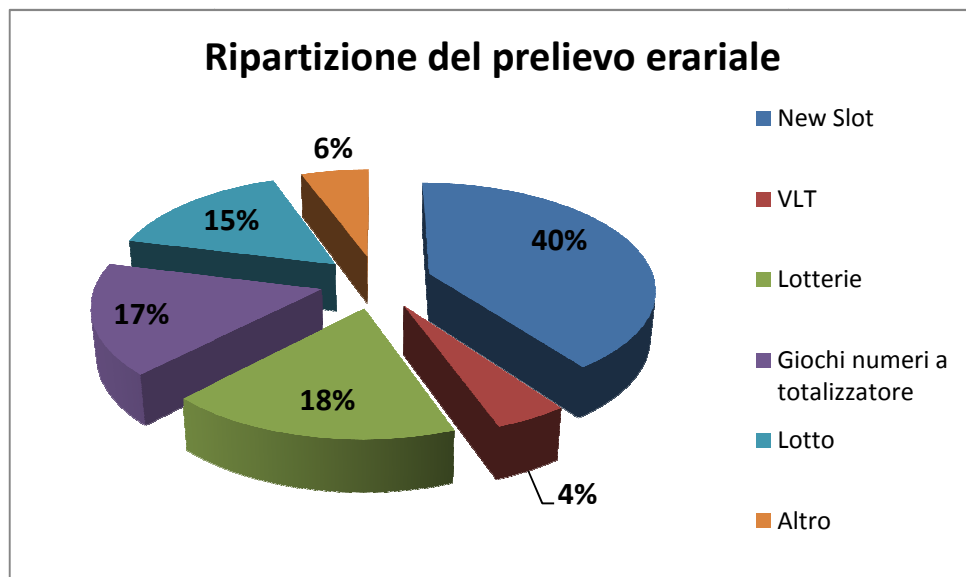


Figura 28. Ripartizione percentuale del prelievo erariale per ogni tipologia di gioco [fonte: dati AAMS].

1.3.2 - VLT

La necessità di distribuire un gioco più sicuro, più controllabile e più pulito, accompagnato dall'evoluzione tecnologica nel campo dell'automatica e dell'elettronica, ha spinto AAMS e il governo Italiano ad introdurre una nuova tipologia di apparecchi da intrattenimento: le VideoLotteries.

Le VideoLotteries (VLT) rispondono a quella categoria di apparecchi descritti nel comma 6b) dell'art. 110 del T.U.L.P.S. e si differenziano dalle New Slot per la tecnologia adottata, per la modalità di gioco e per la tipologia di vincita.

Introdotte in Italia per la prima volta dalla legge 2008, n. 184, le VLT sono state a tutti gli effetti lanciate sul mercato grazie al Decreto Legge 28 Aprile 2009 n°39, il cd. "Decreto Pro Abruzzo", che ha previsto l'attuazione della concreta sperimentazione e l'avvio a regime dei sistemi di gioco costituiti dal controllo remoto del gioco attraverso videoterminali. Le VLT, attive solo da Ottobre 2010, nel giro di pochi mesi hanno generato una raccolta di circa 900 milioni di euro, da cui si è ottenuto un tributo erariale di circa 400 milioni di euro, in gran parte derivanti dall'acquisto delle licenze, al costo di 15.000€ l'una, da parte dei concessionari. Il testo normativo però ha posto dei limiti alla diffusione delle VLT, imponendo che ogni concessionario, già operante nelle New Slot, potesse richiedere un massimo di licenze VLT pari al 14% del parco licenze New Slot a sua disposizione.

La pluralità di giochi offerta dalle VLT e le maggior vincite realizzabili lasciano ben sperare a questo nuovo mercato. Una proiezione futura del settore, effettuata da E. Cangianelli della MAG – Consulenti Associati, prevede una crescita rapida ed esponenziale della raccolta VLT, dai 19 miliardi di euro previsti per il 2011 ai 32 miliardi di euro del 2013. Una crescita spaventosa che sarà possibile però rubando quote di mercato al settore affine delle New Slot, per il quale è attesa una contrazione del 18-20%.

La crescita è anche spinta dal governo Italiano, il quale, nelle vesti di AAMS, ha definito un livello di Prelievo Erariale Unico accomodante ma incrementale, fissato al 2% per il 2010 ma che toccherà il 4% nel 2013. Rispetto al 12% circa del mercato New Slot, l'aliquota fiscale imposta per le VLT è davvero bassa e non può far altro che promuovere la loro promulgazione sul territorio Nazionale.

Inoltre la Legge di Stabilità ha fissato i termini e le condizioni per un nuovo bando per la concessione del gioco: le domande per la concessione di 9 anni dovranno essere presentate entro il 10 ottobre, per un minimo di 350 VLT al costo di 15.000€/una. I partecipanti alla gara dovranno aver conseguito nel biennio 2009-10 un Gross Gaming Revenue di almeno 30 milioni di euro e deve aver già gestito almeno 2.500 terminali in rete. Un nuovo bando di gara dopo solo 1 anno di attività evidenzia ulteriormente l'intento promulgativo del governo Italiano, in linea con le aspettative del mercato. Nel prossimo futuro dunque vedremo ancor più accelerarsi la diffusione delle VLT.

1.3.2.1 – Le modalità di funzionamento e le caratteristiche di gioco

L'acronimo VLT in realtà significa Video Lottery Terminal; il vocabolo "terminal" è la chiave per comprendere l'esatto funzionamento di questo apparecchio da intrattenimento.

Il congegno, difatti, non possiede una Smart Card al suo interno, ma funziona da terminale collegato alla rete telematica direttamente con il main server nazionale custodito dal relativo concessionario. Sul main server sono installati tutti i giochi disponibili, tra i quali il singolo giocatore potenzialmente può scegliere. Pertanto gli aggiornamenti software vengono eseguiti direttamente sul server, senza la necessità di impegnare i gestori nel prelievo e nella modifica degli apparecchi dai locali.

Potenzialmente quindi il giocatore si siede alla VLT e, collegandosi online con il main server, ha a disposizione un'ampia varietà di giochi tra cui scegliere. E' una grande evoluzione rispetto alle New Slot, nelle quali ogni singolo apparecchio mette a disposizione una sola tipologia di gioco. Attualmente però le VLT installate in Italia, a causa di difficoltà tecnologiche e di integrità dei dati, ancora non hanno tale livello di potenzialità. I concessionari per ora erogano una sola tipologia di gioco per ogni apparecchio VLT, a scelta del concessionario e non del giocatore; affinando la tecnologia, la rete e i sistemi e protocolli di comunicazione si sarà in grado di raggiungere tale configurazione ad alta flessibilità e customizzazione.

Inoltre è presente un server di sala, al quale sono collegate tutte le VLT della sala da gioco. La presenza di un server nazionale e di un server di sala è rilevante ai fini delle vincite possibili. Come vedremo più avanti nel paragrafo, le VLT permettono 3 tipologie di jackpot con premi decisamente più sostanziosi rispetto alle New Slot.

L'utilizzo di server protetti centralmente è un fattore molto importante per la lotta alla criminalità e ai tentativi di truffa. Difatti si evita la possibilità di manomissione degli apparecchi da intrattenimento (attività praticata sulla Smart Card delle New Slot) e si riduce estremamente la possibilità che gestori o esercenti non colleghino gli apparecchi alla rete telematica e/o che ne modifichino il funzionamento al fine di non erogare vincite. Dal punto di vista della sicurezza e del gioco sano le VLT hanno fatto un grosso balzo in avanti, rivelandosi decisamente più idonee e pulite.

La conformazione estetica delle VLT è simile a quella delle New Slot, anch'esse sono dotate di un cabinet ma dal design più moderno e accattivante. Le principali differenze estetiche consistono nella pulsantiera, differente in quanto deve permettere di navigare in un menù di selezione e di poter giocare a giochi tra loro diversi, e nella gettoniera, in quanto le VLT non restituiscono premi direttamente in denaro ma rilasciano, in caso di vincita, un ticket rigiocabile o scambiabile in denaro alla cassa della sala da gioco.



Figura 29. Esempio illustrativo di una VideoLottery.

L'art.110, comma 6b, del T.U.L.P.S., in accordo con le direttive AAMS, definisce le caratteristiche tecniche che una VLT deve possedere. L'apparecchio si basa su cifre totalmente differenti rispetto alle New Slot:

- 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€.

A differenza delle New Slot che hanno un payout minimo del 75%, le VLT permettono una raccolta massima del 15%. Ad un incremento del payout è seguito un incremento del ciclo complessivo, in maniera corretta per non sfavorire il concessionario, che se no si vedrebbe costretto ad erogare vincite più ricorrenti. La raccolta è poi da suddividere tra i vari operatori della filiera e il gettito erariale. Il testo normativo non pone invece attenzione alla durata minima a cui le singole partite devono sottostare, lasciando arbitrarietà ai concessionari erogatori del gioco.

Come anticipato in precedenza, lavorando sul server di sala e sul main server nazionale, le VLT mettono a disposizione tre tipologie di jackpot:

- Jackpot di gioco: è il premio associato alla singola macchina, come se operasse scollegata dalla rete telematica. Pertanto con una giocata massima di 10€ l'apparecchio può erogare una vincita massima di 5.000€. Il jackpot di gioco è comandato comunque dal server di sala.

- Jackpot di sala: tutte le VLT collegate tra loro al server di sala accumulano una parte delle giocate in un jackpot unico, di sala. La probabilità di vincere il jackpot di sala è bassa, pertanto ad esso corrisponde un premio sostanzioso, che raggiunge il massimo di 100.000€.
- Jackpot di rete: ogni sala da gioco del concessionario è collegata al main server nazionale con le altre sale da gioco sparse sul territorio nazionale; ogni sala trattiene una quota delle scommesse facendola confluire in un ulteriore jackpot, chiamato appunto jackpot di rete, al quale è associato un premio ancora maggiore rispetto al jackpot di sala. Il premio può raggiungere un massimo di 500.000€ e naturalmente è assai difficile da vincere.

1.3.2.2 – La descrizione degli ambienti dedicati

La legislazione Italiana è molto chiara riguardo ai luoghi in cui è possibile installare apparecchi da intrattenimento appartenenti al comma 6b). Così come per le New Slot, esiste una normativa, il *Decreto Protocollo n. 124/CGV del 22 gennaio 2010* redatto e pubblicato da AAMS, che mira a definire i cosiddetti “ambienti dedicati” per le VLT; tali ambienti in cui è possibile giocare sono i seguenti:

- **sale bingo** di cui decreto del Ministro dell'Economia e delle Finanze 31 gennaio 2000, n. 29, che abbiano uno spazio dedicato al gioco con gli apparecchi di cui all'articolo 110, comma 6, del T.U.L.P.S., in misura non superiore ad 1/3 della superficie attualmente adibita allo svolgimento del gioco del bingo;
- **agenzie** per l'esercizio delle scommesse su eventi sportivi, diversi dalle corse dei cavalli, e su eventi non sportivi di cui al decreto del Ministro dell'Economia e delle Finanze 1° marzo 2006, n. 111, la cui convenzione tipo è stata approvata con decreto direttoriale 2006/22503/Giochi/UD del 30 giugno 2006;
- **agenzie** per l'esercizio delle scommesse a totalizzatore e a quota fissa sulle corse dei cavalli di cui al decreto del Presidente della Repubblica 8 aprile 1998, n. 169, la cui convenzione tipo è stata approvata con decreto interdirettoriale 2006/16109 del 12 maggio 2006;

- **negozi di gioco** di cui all'articolo 38, commi 2 e 4 del decreto-legge del 4 luglio 2006 n. 223, aventi come attività principale la commercializzazione dei prodotti di gioco pubblici;
- **sale pubbliche da gioco** allestite specificamente per lo svolgimento del gioco lecito prevedendo un'area separata per i giochi riservati ai minori;
- **esercizi dediti esclusivamente al gioco con apparecchi** di cui all'articolo 110, comma 6 del T.U.L.P.S.”.

Ciascuna tipologia di ambiente dedicato deve inoltre possedere le seguenti caratteristiche:

- ai fini dell'esercizio della raccolta di gioco nelle sale giochi, costituisce requisito indispensabile il possesso, da parte dei titolari delle sale stesse, della licenza di cui all'art. 88 del TULPS;
- le sale devono essere obbligatoriamente dotate di sistemi di videosorveglianza a circuito chiuso;
- il rapporto tra la superficie della sala e il numero di apparecchi videoterminali dovrà rispettare i seguenti requisiti:

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

Tabella 10. Rapporto tra la superficie della sala e il numero di VLT installabili [fonte: AAMS].

Come si può notare, la legislazione in vigore riguardo agli ambienti autorizzati alla commercializzazione delle VLT è decisamente più selettiva rispetto alle New Slot. Questa decisione segue senza dubbio diverse motivazioni: in primis il governo Italiano non ha voluto ostacolare con pressione competitiva il settore delle New Slot, lasciando ad esso il beneficio dell'elevata capillarità e il conseguente accesso facilitato per il consumatore; e poi perché le VLT permettono giocate e vincite di entità decisamente maggiore, che da un lato richiedono un miglior controllo e più sicurezza, ottenibile centralizzando il gioco in pochi ambienti dedicati, e dall'altro espongono i consumatori a maggiori rischi patologici/finanziari, rischi riducibili agendo sulla ridotta capillarità.

La competizione diretta tra VLT e New Slot pertanto avverrà solamente nelle sale gioco, nei bingo e nelle agenzie di scommesse autorizzate. Le VLT non si potranno trovare nei bar, nei pub e ristoranti; è da questi luoghi quindi che è lecito aspettarsi la maggior raccolta generata dalle New Slot, mentre nelle sale da gioco si presume che siano le VLT, grazie alla modalità di gioco e ai jackpot più accattivanti, a produrre la maggior raccolta.

Il mercato VLT è effettivamente attivo solo dall'Ottobre 2010, causa i lunghi tempi di sperimentazione e certificazione degli apparecchi e di autorizzazione per gli ambienti dedicati. In questi mesi la propensione dei concessionari VLT è stata di aprire direttamente con il loro marchio sale da gioco ed esercizi esclusivi (Es. WinCity di Sisal o sale gioco |zÍ Play, marchio Cogetech) mentre sono pochi gli apparecchi installati in ambienti già operanti come sale bingo o agenzie. Bisogna però considerare che attualmente il numero di VLT realmente attive, rispetto alle licenze vendute da AAMS ai concessionari, è ridotto: difatti rispetto alle 56.697 licenze richieste (il 14% delle licenze New Slot al 2009, limite definito per legge) solamente 27.503 apparecchi VLT (dato AAMS aggiornato al 6/9/2011) risultano effettivamente attivi sul territorio Italiano. Le restanti licenze saranno usufruite nel tempo dai concessionari, che nel frattempo mirano a comprendere dove i nuovi apparecchi VLT potranno essere maggiormente redditizi.

Coerentemente con la mission di garantire un gioco sano e sicuro, il testo normativo italiano si assicura che il gioco agli apparecchi da intrattenimento descritti dal comma 6a, New Slot, e dal comma 6b, VLT, sia perentoriamente vietato ai minori di 18 anni. La norma è descritta dall'*art.110, comma 8*, del T.U.L.P.S.

1.3.2.3 – L'evoluzione normativa

I Video Lottery Terminal (VLT) sono da identificare, all'interno del testo legislativo italiano, nel *comma 6b dell'art. 110 del T.U.L.P.S.*, come apparecchi da intrattenimento facenti parte della rete telematica e attivabili dalla stessa, di cui all'articolo 14-*bis*, comma 4, del *decreto del Presidente della Repubblica 26 ottobre 1972, n. 640*, e successive modificazioni.

Il comma 6b nel T.U.L.P.S. è stato introdotto recentemente, al fine di suddividere e differenziare questi apparecchi dalle New Slot, mediante la *l'art.1, comma 525, della Legge 23 dicembre 2005, n.266* (Finanziaria 2006). L'obiettivo della Legge è quello di individuare legalmente una nuova tipologia di apparecchi da intrattenimento, affidarne la normazione specifica ad AAMS e gettare così la basi per un business futuro. Di fatto la Legge Finanziaria 2006 non dà il via a nessun mercato, solamente riconosce giuridicamente l'esistenza di una tipologia differente di apparecchi da intrattenimento.

La svolta per le VLT arriva nell'anno 2008, anno in cui il governo Italiano, attraverso la *Legge 19 novembre 2008, n.184, art 1-ter, comma 1 e 2*, dà il via alla sperimentazione dei nuovi congegni. La Legge è una conversione, modificata, del *Decreto Legge 25 settembre 2008, n.149*, recante disposizioni urgenti per assicurare adempimenti comunitari in materia di giochi. La Legge, oltre a inizializzare la sperimentazione tecnica/telematica dei congegni e delle modalità di raccolta, riconosce ai concessionari un surplus percentuale della raccolta nera, pari allo 0,5%, da aggiungere al già fissato 0,3% per una quota parte totale pari allo 0,8% in maniera da ricompensare gli investimenti necessari e da garantire un adeguato livello di servizio. La fase di sperimentazione degli apparecchi viene gestita e amministrata da AAMS e SOGEI, con la collaborazione degli enti certificatori.

Mentre prosegue spedito il periodo di prova e sperimentazione, arriva nel 2009 la Legge che di fatto lancia effettivamente sul mercato le VLT. La Legge prende forma in seguito al disastro sismico avvenuto in Abruzzo, con l'obiettivo di ricavare un tesoretto di minimo 500 milioni di euro dal comparto giochi da destinare al territorio colpito dal terremoto. Così il comma I) dell'art. 12 del Decreto Legge 28 Aprile 2009, n.39, famoso come D.L. Abruzzo, ufficializza l'apertura del mercato e ne vincola le macro caratteristiche. Tra queste le più importanti sono le seguenti:

- definire un livello di prelievo erariale non superiore all'8%;
- definire le caratteristiche degli ambienti dedicati al gioco;
- definire i requisiti di gioco, di sicurezza e di conformità;
- mettere a disposizione licenze di concessione, al costo unitario di 15.000€, per un massimo del 14% dei nulla osta New Slot già posseduti;
- definire procedure per la selezione di nuovi concessionari.

Il compito di formulare ed attuare le direttive specifiche spetta ad AAMS. Ad Agosto 2009 viene redatta e pubblicata la prima direttiva in merito alla disciplina VLT: il *Decreto Direttoriale 6 agosto 2009 – n. 30200*. Il decreto si pone l'obiettivo di avviare i sistemi di gioco relativi al comma 6b, le VLT, aprendo di fatto la possibilità di richiedere le licenze, per un massimo del 14%, al costo di 15.000€ l'una, e definendo la disciplina tributaria, il PREU, fino al 2013.

Successivamente AAMS procedette alla definizione delle procedure per la selezione dei concessionari. Il testo normativo in esame è il *Decreto direttoriale 15 settembre 2009 n. 1079/CGV*, nel quale AAMS individua i requisiti necessari per poter diventare concessionari VLT.

Il Decreto ha per oggetto:

a) l'avvio della procedura di selezione, nonché la durata della concessione oggetto della procedura medesima:

- La concessione ha per oggetto la realizzazione e conduzione della rete per la gestione telematica del gioco lecito mediante AWP e della rete per la gestione telematica del gioco lecito mediante VLT.
- La concessione ha durata di nove anni, a decorrere dal 1° novembre 2010.

b) i requisiti di partecipazione alla procedura di selezione:

- Requisito specifico per partecipare alla procedura di selezione è la qualifica di operatore di gioco sul territorio comunitario.
- Il requisito di capacità economica e finanziaria per l'ammissione alla procedura di selezione consiste nell'aver conseguito complessivamente, nel biennio 2008-2009, un Gross Gaming Revenue almeno pari ad euro 30.000.000,00 (trentamiloni/00).

- I requisiti di capacità tecnico-organizzativa per l'ammissione alla procedura di selezione consistono in una comprovata competenza maturata in Italia od all'estero, nella gestione di reti di sistemi informatici e telematici costituiti complessivamente da un numero minimo di 2.500 punti terminali.
- I partecipanti alla procedura di selezione devono, inoltre, presentare una dichiarazione d'impegno alla realizzazione, entro sei mesi dalla data di aggiudicazione provvisoria, della rete telematica di cui all'art. 14 bis del Decreto del Presidente della Repubblica 26 ottobre 1972, n.640, ed all'installazione di un numero minimo di apparecchi di gioco, pari a 5.000 AWP e ad un numero di VLT non superiore al 14% delle AWP di cui si richiede l'installazione.

c) l'aggiudicazione della concessione oggetto della procedura di selezione per i soggetti che:

- abbiano presentato richiesta di affidamento della concessione entro il 20 novembre 2009;
- siano risultati in possesso dei requisiti dell'articolo 4;
- siano stati ammessi alla sperimentazione delle VLT ai sensi del decreto direttoriale 6 agosto 2009;
- siano stati autorizzati all'installazione dei videoterminali.

Al termine della selezione, il ruolo di concessionario è stato assegnato esattamente agli stessi 10 concessionari New Slot, i quali hanno richiesto l'installazione del numero massimo di VLT. Il nuovo bando di gara, previsto per il 13 ottobre, contribuirà ad incrementare il numero di licenze VLT e con qualche probabilità il numero di concessionari. Le licenze costeranno 15.000€ l'una per un minimo di 350 apparecchi.

Per la definizione degli ambienti di gioco bisogna attendere il 2010, anno in cui AAMS pubblica il *Decreto Protocollo n. 124/CGV del 22 gennaio 2010* nel quale sancisce, come visto in precedenza nel paragrafo "Descrizione ambienti dedicati", gli ambienti autorizzati alla commercializzazione delle VLT.

Alcuni mesi più tardi, attraverso il *Decreto direttoriale n. 15624/ADI del 5 maggio 2010*, AAMS pone fine al periodo di sperimentazione delle VLT, in attesa dell'effettiva apertura sul mercato. Ciascun sistema di gioco che abbia completato la fase di test propedeutica

all'effettuazione del relativo collaudo è ammesso al collaudo medesimo sulla base di apposita comunicazione trasmessa al concessionario titolare del sistema di gioco in argomento.

Infine AAMS pubblica il *Decreto direttoriale n. 2010/22847/GIOCHI/ADI del 1° luglio 2010*, con il quale definisce le procedure di assolvimento del prelievo erariale, individuando la base imponibile, i periodi contabili e i termini per il calcolo del PREU e dei versamenti.

Il mercato, regolamentato e pronto per l'apertura al pubblico, vede fissata la data di avvio ad Ottobre 2010.

1.3.2.4 – La filiera VLT

La struttura del mercato VLT è anch'essa basata sul sistema concessionario: diversi operatori acquisiscono le licenze erogate da AAMS per la commercializzazione degli apparecchi da intrattenimento, installano le VLT nei vari ambienti dedicati sparsi sul territorio nazionale, prelevano la raccolta e si fanno carico del gettito tributario.

Anche in questo caso, gli attori coinvolti nella filiera possono essere classificati in 2 macro categorie:

- **Control Operators:** sono coloro che non influiscono direttamente sulla catena del valore ma svolgono meramente attività di regolamentazione, controllo e certificazione del settore. Nella filiera VLT tali ruoli sono ricoperti da:
 - AAMS
 - SOGEI
 - Organismi di ispezione e controllo

- **Value Operators:** sono coloro che contribuiscono direttamente alla creazione di valore in un processo che inizia con la progettazione dell'apparecchio e si conclude con la messa in esercizio rendendo il prodotto fruibile al consumatore finale. Gli attori impegnati in tal flusso produttivo sono:
 - Produttori
 - di software di gioco - Technology Provider
 - di Cabinet
 - Concessionari di rete
 - Gestori
 - Esercenti

La filiera pertanto è simile a quella descritta per il mercato New Slot ma presenta diverse modifiche: innanzitutto non abbiamo i produttori di Smart Card, o meglio i produttori dei software di gioco non si relazionano più con i produttori di cabinet ma il rapporto si sposta più a valle, direttamente con i concessionari detentori dei main server sui quali vengono installati i giochi. Come sottolineato in precedenza, nelle VLT il ruolo chiave è quello della rete telematica; ogni VLT è connessa online tramite questa rete al server di sala e contemporaneamente al main server nazionale. I giochi vengono caricati sui server, ai quali il giocatore accede dal terminale VLT. Pertanto il cabinet non deve assumere una forma ed un design specifico relativo al gioco ivi installato ma è standard per ogni VLT.

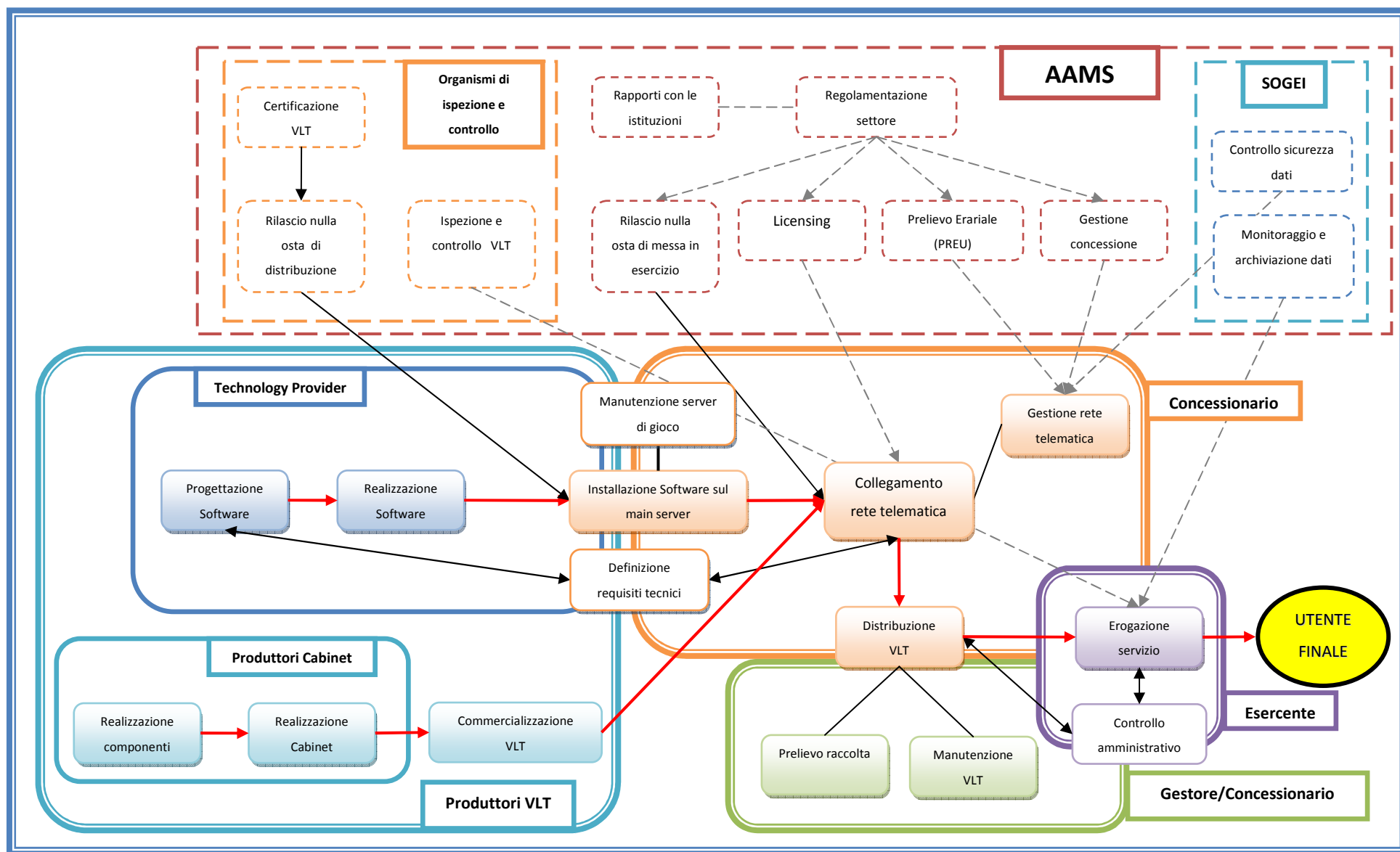


Figura 30. Filiera integrata del settore VLT [fonte: elaborazione personale].

Questa appena descritta però è la forma che la filiera avrebbe in un mercato maturo, consolidato e conosciuto; purtroppo la necessità di raccogliere fondi finanziari attraverso il gettito erariale per far fronte al deficit pubblico ha spinto lo Stato Italiano ad attuare una rapida politica di introduzione delle VLT, con scadenze brevi, accompagnata da elevati investimenti iniziali per i concessionari (15.000€ a licenza). Una tale politica ha impedito ai produttori di New Slot Italiani di potersi muovere per tempo nella direzione VLT, un mercato caratterizzato da una tecnologia complessa di trasmissione dei dati che richiede competenze specifiche, ed ha impedito ai concessionari di effettuare ulteriori investimenti in ricerca, causa l'elevato costo delle licenze.

Tale manovra politica ha pertanto impedito lo sviluppo di una filiera tecnologica interna ma ha obbligato i concessionari, non aiutati nemmeno dal sistema bancario Italiano poco interessato al settore, a rivolgersi esclusivamente ad operatori stranieri, attivi nel settore da anni, dotati di ampia esperienza ed un elevato know-how tecnico, attraverso l'instaurazione di diverse partnership. Le alleanze prevedono l'entrata nel mercato Italiano dell'operatore straniero, il quale però ricambia condividendo la conoscenza tecnologica ed offrendo aiuti finanziari per l'oneroso acquisto delle licenze.

Questi produttori internazionali però servono il mercato Italiano come produttori integrati, distribuendo sia i cabinet sia i software di gioco ai 10 concessionari di rete, approfittando quindi del fatto che il mercato VLT Italiano sia nato troppo in fretta e che nessun produttore di New Slot si sia potuto muovere con assoluta determinazione in questa direzione.

L'elevata esperienza, la notevole disponibilità finanziaria e l'elevata integrazione nel settore dei player internazionali permettono che sia il technology provider stesso a controllare l'ambiente da gioco, ricoprendo il ruolo a valle nella filiera di esercente, utilizzando la rete telematica del concessionario partner. Al momento è un fenomeno raro ma pur sempre riscontrabile.

I produttori VLT si contendono attualmente un mercato chiaramente oligopolista, difatti sono 9 i big player operanti a livello mondiale. Le società provengono da Paesi con una lunga e ricca tradizione del gioco d'azzardo, quali Stati Uniti e Inghilterra, nei quali già operavano offrendo altri dispositivi per il gioco, come le New Slot/AWP, nonché soluzioni elettroniche/automatiche sempre legate alla leisure industry.

I 9 player internazionali, operanti anche in Italia sono i seguenti:

- *Ace Interactive*: società svedese attiva da più di 50 anni nel campo del gaming, offrendo soluzioni ed ambienti di gioco tecnologicamente all'avanguardia, nonché apparecchi da intrattenimento, servizi ed accessori. Controllata dall'australiana Aristocrat Technologies Ltd., Ace Interactive è presente in tutto al mondo e riconosciuta principalmente per le sue competenze in ambienti di gioco complessi. In Italia è presente grazie ad una collaborazione nata nel 2008 con il concessionario Cogetech per la realizzazione delle reti di gioco VLT.
- *Barcrest Group*: operatore britannico, è riconosciuto a livello mondiale per la sua brillante ed innovativa realizzazione di software di gioco. Oltre ai giochi, Barcrest fornisce anche piattaforme, sistemi e giochi a distanza. Da qualche anno è entrato a far parte del gruppo IGT.
- *Bally Technologies*: storica società USA, fondata nel 1932, si serve di più di 600 sedi sparse in tutto il mondo per vendere i suoi prodotti diversificati, dai dispositivi di gioco a sistemi per il monitoraggio e il tracking, nonché VLT e software di gioco.
- *IGT*: nata negli anni 50' in Nevada, la società si trasforma in public company nel 1981 e diviene leader nel settore del gaming grazie al successo del suo prodotto di punta, la video poker machine. Da qui continua la crescita internazionale di IGT nel settore con centinaia di uffici commerciali sparsi nel mondo. Da diversi anni il colosso statunitense IGT controlla il gruppo Barcrest, attraverso il quale si interfaccia con il mercato Italiano.
- *Merkur Inspired*: società nata di recente dalla joint venture concordata tra la tedesca Merkur Gaming GmbH e l'inglese Inspired Gaming Group, una delle maggior fornitrici mondiali di giochi distribuiti via server. In Italia, Merkur Inspired ha già fornito oltre 1000 terminali VLT al concessionario BPLUS Giocolegale Ltd e oltre 1300 terminali a Sisal Slot S.p.A.

- *Novomatic*: il colosso austriaco del gioco, con un Gross Gaming Revenue di circa 2,4 miliardi di euro nel 2009, è sicuramente tra i maggiori operatori di gioco d'azzardo a livello internazionale. Per la realizzazione e la vendita delle VLT, il gruppo Novomatic si serve della società Gaming Industries GmbH (AGI), con la quale rifornisce anche il mercato Italiano.
- *RITZIO International*: è un fornitore europeo di gaming solutions e di entertainment services. Ha sede legale a Cipro ma gli uffici operativi risiedono a Mosca. Attualmente opera in 6 mercati: Germania, Romania e Bielorussia da cui proviene l'80% del Gross Gaming Revenue, e Croazia, Lettonia e Italia che generano il restante 20% dei ricavi. RITZIO è approdata in Italia nel 2008 arrivando ad oggi ad operare con 12 locations in 9 città installando 335 VLT.
- *Spielo*: con sede in Canada, la società è una dei leader mondiali nella progettazione e distribuzione delle macchine da gioco, nonché nella realizzazione dei software di gioco. La società è controllata al 100% dal gruppo Italiano Lottomatica Group S.p.A., il quale si serve di Spielo per fornire al concessionario Lottomatica Videolot Rete S.p.A. i dispositivi VLT e i software di gioco.
- *WMS Gaming Inc.*: società americana con sede nell'Illinois operante da più di 60 anni nel mondo del gaming. Opera a livello mondiale sia come Technology Provider sia come realizzatore di cabinet, pertanto offre al mercato Italiano VLT finite con elevati standard di qualità ed innovazione. Ha firmato un accordo di fornitura con il concessionario Cogetech, mediante il quale serve il mercato Italiano, dopo aver mandato in fumo una partnership con il concessionario BPLUS, il quale le ha avanzato una richiesta di risarcimento di circa 150 milioni di euro per mancata fornitura.

Il settore dei produttori VLT pertanto si presenta totalmente differente dal settore New Slot in cui vi sono 154 produttori, di cui 144 di nazionalità Italiana. Nel settore VLT la configurazione è capovolta: vi sono solo 9 produttori ed esclusivamente di nazionalità estera, sebbene indirettamente la società Spielo sia controllata dall'italiana Lottomatica.

In accordo con il *Decreto Direttoriale 6 agosto 2009 – n. 30200*, ogni concessionario già operante nel settore New Slot ha avanzato la richiesta di installare il numero massimo di VLT, ovvero il 14% rispetto al numero di licenze New Slot in proprio possesso nel 2009. Pertanto i concessionari operanti nel mercato VLT sono esattamente gli stessi 10 operanti nel mondo New Slot, così come è la medesima la distribuzione percentuale degli apparecchi tra gli operatori stessi.

Di seguito è riportata la lista dei 10 concessionari riconosciuti ufficialmente da AAMS, in rigoroso ordine alfabetico:

- 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.

Il numero di licenze VLT in mano al singolo concessionario è il seguente (dato AAMS aggiornato al 12/08/2009):

CONCESSIONARIO	N.O.E. Apparecchi con vincite in denaro al 12/08/2009	VLT installabili
CIRSA ITALIA S.p.A.	18.453	2.583
SISAL SLOT S.p.A.	35.172	4.924
LOTTOMATICA VIDEOLOT RETE S.p.A.	76.867	10.761
GMATICA s.r.l.	15.971	2.236
CODERE NETWORK S.p.A	9.707	1.359
HBG CONNEX S.p.A	34.270	4.798
ATLANTIS WORLD GIOCO LEGALE ltd.	85.376	11.953
GAMENET S.p.A	55.752	7.805
COGETECH S.p.A	37.329	5.226
SNAI S.p.A	36.088	5.052
TOTALI	404.985	56.697

Tabella 11. Ripartizione sui concessionari delle licenze VLT [fonte: AAMS].

BPLUS, ex Atlantis World, è la società che detiene il maggior numero di licenze VLT, pari a 11.953, circa il 21% delle licenze sul mercato, seguita da Lottomatica (circa il 19%) e da Gamenet (circa il 14%). Esigua la presenza nel settore invece di Codere (2%), Gmatica (4%) e Cirsa(5%), società che ricoprono quindi un ruolo marginale nella raccolta complessiva.

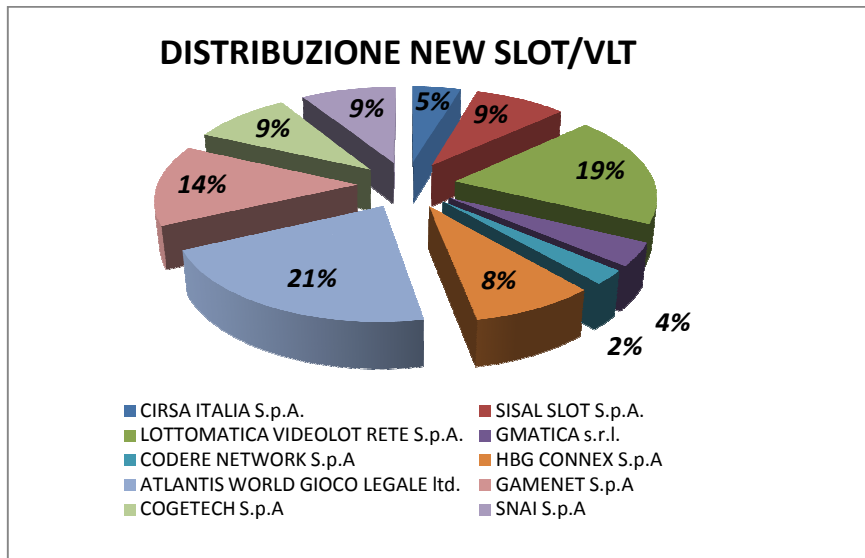


Figura 31. Distribuzione percentuale sui concessionari delle licenze VLT [fonte: elaborazione dati AAMS].

Occorre ricordare che l'acquisto della singola licenza è costato 15.000€, perciò l'acquisto di 56.697 licenze ha fruttato per AAMS una cifra di circa 850 milioni di euro. Il pagamento verrà saldato dai concessionari in più tranches, alcune previste per l'anno 2010 ed altre per l'anno 2011. Il termine per confermare il numero di licenze VLT richieste, in ottemperanza al *Decreto Direttoriale 6 agosto 2009 – n. 30200 e alla modificazione apportata con il Decreto direttoriale n. 2010/9517/Giochi/ADI*, era il 30 aprile 2010.

Il fatto che ogni concessionario abbia fatto richiesta del massimo, ovvero del 14% di VLT installabili, dimostra come ci sia grande fiducia in questo nuovo mercato.

L'altra grande differenza con la filiera New Slot interessa i ruoli più a valle. Nella forma attuale i concessionari VLT preferiscono installare gli apparecchi da intrattenimento direttamente in ambienti di gioco di loro possesso, con il loro marchio, piuttosto che relazionarsi con gestori ed esercenti.

Pertanto si è dinanzi ad una filiera decisamente più corta, in cui la raccolta non è da suddividere tra diversi attori ma termina totalmente nelle mani dei concessionari, escluso ovviamente il prelievo erariale. Come anticipato, è riscontrabile anche il caso in cui a possedere e gestire le sale siano proprio i technology provider esteri a cui si sono rivolti i concessionari per la fornitura dei sistemi di gioco. La pluridecennale esperienza nel

settore e l'elevata disponibilità finanziaria consente loro di comprendere il miglior posizionamento e di aprire sale di proprietà, collegando gli apparecchi VLT alla rete telematica del concessionario partner.

Questa è la situazione attuale, ma la legislazione prevede il commercio di VLT anche in sale bingo, agenzie di scommesse e sale da gioco, per cui è presumibile che in futuro la filiera VLT assuma una forma tendente alla filiera New Slot, con pochi grandi gestori, probabilmente derivanti dal mondo New Slot, e gli esercenti. Il modello di business VLT non prevederà un ruolo di primo piano per i gestori, solo pochi operatori di grande dimensione potranno ritagliarsi uno spazio grazie alle loro conoscenze del territorio e ai loro network, aspetti fondamentali nella decisione di dove insediare i nuovi ambienti da gioco.

A valle della descrizione dettagliata della filiera integrata VLT, di seguito è proposta una rappresentazione schematizzata e riassuntiva del settore, inserendovi anche le associazioni a tutela dei diritti. Pertanto la macro-filiera delle VLT è la seguente:

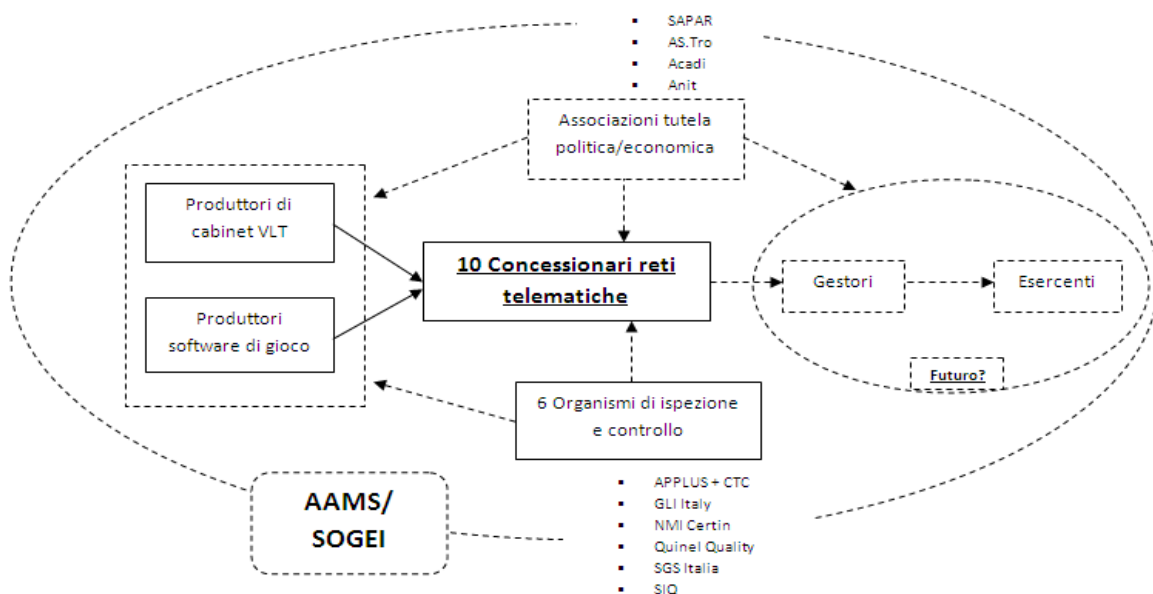


Figura 32. Macro-filiera del settore VLT [fonte: elaborazione personale].

1.3.2.5 – Il prelievo erariale unico

La normativa AAMS, a seguito del lancio sul mercato delle VLT avvenuto con il *Decreto Legge Abruzzo 28 Aprile 2009 n.39*, che definisce la disciplina tributaria è il *Decreto Direttoriale 6 agosto 2009 – n. 30200*.

Il testo legislativo impone una disciplina ad'aliquota annuale fissa, incrementale negli anni fino al 2013. Dal 2% di PREU fissato per il 2010 al 4% per l'anno 2013; successivamente una nuova direttiva AAMS provvederà a definire la futura disciplina tributaria, in relazione alla grandezza e alla fisionomia che assumerà il mercato. Il PREU dovrà essere versato dai concessionari.

A differenza del settore New Slot, il mercato VLT è in fase di crescita. Nato recentemente difatti ha la necessità di essere agevolato e spinto verso la sua completa formazione. A tal fine il governo Italiano ha optato per un regime tributario semplice (aliquote fisse e non scaglionate come per le New Slot) e di modesta entità (2% iniziale rispetto al 12% circa delle New Slot), così da attirare più facilmente gli investimenti da parte dei concessionari, garantendo loro un buon ritorno fin da subito.

Il Decreto stabilisce, nel dettaglio, le seguenti aliquote PREU:

- 2% per gli anni 2009 (di sperimentazione), 2010 e 2011;
- 3% per l'anno 2012;
- 4% per l'anno 2013.

Definita la disciplina tributaria, è spettato ad un nuovo decreto, pubblicato nel 2010, definire la modalità di calcolo della base imponibile sulla quale applicare l'aliquota, i periodi contabili e i termini di versamento.

AAMS lo ha ufficializzato attraverso il Decreto Direttoriale n. 2010/22847/GIOCHI/ADI del 1° luglio 2010, nel quale identifica 6 periodi contabili bimestrali (gennaio-febbraio; marzo-aprile; maggio-giugno; luglio-agosto; settembre-ottobre; novembre-dicembre) in cui, per ognuno, deve venire valutata la base imponibile attraverso la lettura dei contatori (voce "TOT_BET") delle VLT dal main server e dai server di sala. Alla base imponibile viene applicata l'aliquota fissa annuale ottenendo così il valore del PREU, il quale dev'essere saldato dai concessionari in 4 versamenti per ogni periodo contabile, per un totale di 24 versamenti annui, esattamente come previsto per la normativa New Slot.

1.3.2.6 – I numeri del settore VLT

Il settore VLT, nato da pochi mesi, non può di certo presentare grandi numeri ma dimostra in ogni caso un notevole tasso di crescita. Il trend positivo sembra voler rispecchiare le previsioni, le quali vedono il mercato VLT come forza trainante del comparto giochi, insieme con le New Slot, già nel 2013. Di mese in mese AAMS registra una raccolta sempre maggiore, nel mese di Marzo 2011 ad esempio la raccolta ha superato quanto si era raccolto in tutti e 3 i mesi del 2010.

Nel corso del 2010 le VLT hanno generato una raccolta di circa 800 milioni di euro, dato già abbondantemente superato dai primi 3 mesi del 2011 nei quali si è raccolto per circa 2,2 miliardi di euro.

La cifra di 800 milioni di euro del 2010, rispetto alla raccolta dell'intero comparto giochi di 61,4 miliardi di euro, rappresenta solo l'1,3% di quota ma stando alle previsioni dello studio MAG - Consulenti Associati, realizzato da E. Cangianelli, il mercato genererà una raccolta di circa 32 miliardi di euro già nel 2013, a sfavore del mercato New Slot che subirà una contrazione del 18-20%, assestandosi così sul valore di circa 24,5 miliardi di euro. Il grafico di seguito riportato pone in evidenza proprio la crescita prevista del settore VLT, con l'attesa cannibalizzazione sul mercato New Slot, in termini di incidenza percentuale sulla raccolta complessiva del settore apparecchi da intrattenimento.

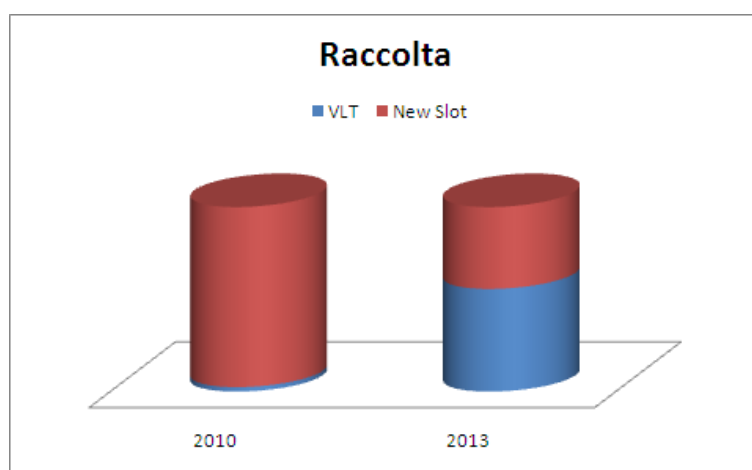


Figura 33. Evoluzione prevista dell'incidenza percentuale sulla raccolta del settore apparecchi da intrattenimento [fonte: E. Cangianelli - MAG].

Di seguito invece è riportato il grafico che mostra l'andamento mensile (espresso in milioni di euro) della raccolta VLT, dal momento della sua nascita (Ottobre 2010) all'ultimo dato disponibile (Giugno 2011). Il grafico evidenzia perfettamente la crescita del mercato, che in 9 mesi ha registrato un tasso del 890%.

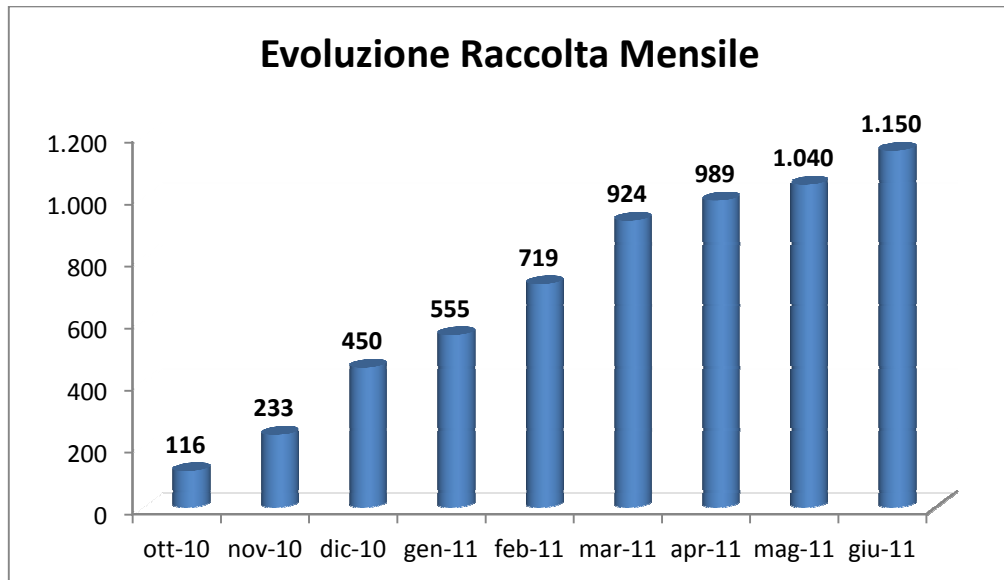


Figura 34. Evoluzione della raccolta del settore VLT, dalla sua nascita ad oggi [fonte: elaborazione dati AAMS].

Per quanto riguarda il discorso del gettito erariale, il 2010 si è chiuso con il mercato VLT che ha fatto registrare un introito di circa 400 milioni di euro. L'entrata fiscale però non deriva totalmente dal PREU bensì dai versamenti dovuti dai concessionari per l'acquisto delle licenze. E' necessario ricordare che ogni licenza è stata venduta alla cifra di 15.000€ e che i concessionari ne hanno richieste 56.697, ovvero il massimo possibile per legge, per una somma totale di circa 850 milioni di euro.

I versamenti per le licenze non sono stati effettuati completamente nel 2010, ma AAMS ha reso disponibile più periodi fiscali per completare il pagamento. Considerando che il PREU applicato nel 2010 è del 2% e che la raccolta nel 2010 è stato di circa 800 milioni di euro si ottiene un prelievo erariale di circa 16 milioni di euro. Sottratti ai 400 milioni di euro di gettito fiscale, è evidente che i concessionari hanno già versato nel 2010 circa 384 milioni di euro per l'acquisto delle licenze. La restante quota dovrà essere versata tra il 2011 e il 2012.

Con i 400 milioni di euro di gettito fiscale, le VLT ricoprono nel 2010 un ruolo marginale per le entrate nelle casse dello Stato. Il maggior contribuente è il settore delle New Slot che nel 2010 hanno confluato 3,6 miliardi di euro, largamente davanti alle lotterie (1,6 miliardi di euro), ai giochi numerici a totalizzatore (1,5 miliardi di euro) e al lotto (1,4 miliardi di euro).

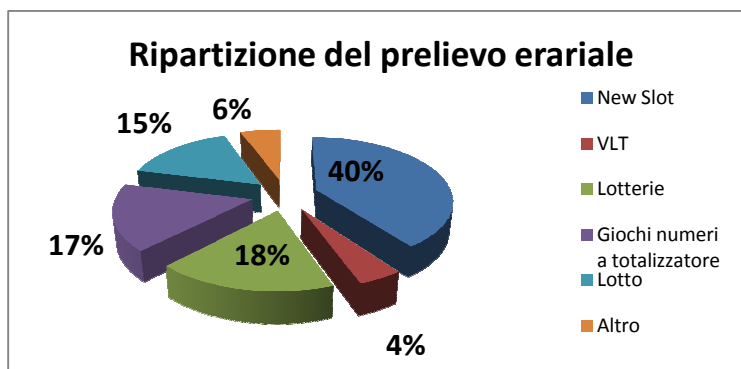


Figura 35. Ripartizione percentuale del prelievo erariale per ogni tipologia di gioco [fonte: elaborazione dati AAMS].

1.3.2.7 – Scheda di confronto New Slot vs VLT

Per chiudere i due capitoli dedicati al comma 6) dell’art.110 del T.U.L.P.S., riguardante il mondo New Slot e VLT, può essere interessante la seguente scheda riassuntiva che si propone di mettere a confronto i macro aspetti dei due apparecchi da intrattenimento e dei due relativi mercati. Lo scopo della scheda è di chiarire quali siano le caratteristiche differenziali più importanti ai fini dell’analisi.

	New Slot	VLT
Normazione	comma 6/A	comma 6/B
Giocata minima	0,20 €	0,50 €
Giocata massima	1 €	10 €
Vincita massima	100 €	5.000 €
Durata minima partita	4 sec	
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 di riproduzione delle regole del poker	-Nessuna limitazione e dotazione di base di almeno 5 giochi differenti -Ammessi “giochi da casinò” come poker e black jack
Canone AAMS	0,8%	0,8%
N° apparecchi 2011	383.008	56.697 (27.503 installati)
Raccolta 2010	30,78 mld€	800 mln€
PREU medio 2010	12,062%	2%
Gettito erariale 2010	3,6mld€	0,4mld€

Figura 36. Scheda di confronto New Slot - VLT [fonte: elaborazione personale dei dati].

I due congegni differiscono quindi per tutte le caratteristiche, dalle specifiche tecniche ai vincoli legislativi e alla dimensione del mercato di sbocco. La comunanza è data dal processo produttivo dei cabinet (materiali e forma) e dalla possibilità di interagire con la stessa tipologia di giochi software.

Il mercato New Slot però punta a generare un’ampia raccolta attraverso giocate ridotte ma continue e ben distribuite su tutto il territorio Nazionale, grazie all’elevata numerosità e capillarità degli apparecchi.

Mentre il settore VLT crea la propria raccolta con giocate di intensità minore ma di importi decisamente maggiori. Di conseguenza, lo Stato Italiano ha concesso una minor capillarità (poche tipologie di ambienti dedicati autorizzati) ed una minor numerosità di tali apparecchi (il 14% delle New Slot possedute al 2009).

1.3.3 – Apparecchi senza vincita in denaro

Il comma 7 dell'art.110 del T.U.L.P.S. definisce la normativa riguardo l'ultima categoria commercializzabile di apparecchi da intrattenimento. Come riportato nel paragrafo iniziale [par.1.3 – Apparecchi da intrattenimento], il testo legislativo riconosce 3 distinte categorie, in relazione alla modalità di gioco e alla tipologia di vincita.

Sintetizzando il testo unico, le 3 categorie sono così suddivise:

- a) congegni elettromeccanici privi di monitor in cui il giocatore, al costo massimo di 1€, esprime la propria abilità al fine di aggiudicarsi premi di oggettistica di piccolo valore (massimo 20 euro). Esempi sono congegni per pesche di abilità, gru, etc.

- b) apparecchi automatici ed elettronici nei quali l'aspetto di abilità del giocatore prevale sull'aleatorietà. Importo massimo a partita di 50cent€ e il premio consiste nella ripetizione della partita fino ad un massimo di 10 volte. Esempi sono il flipper, alcune tipologie di videogames ed altri giochi simili.

- c) Congegni basati sulla sola abilità del giocatore ma che non distribuiscono premi. La durata della partita varia in base all'abilità del giocatore. Si intendono giochi quali calcio balilla, biliardo, videogames, etc.

La legge riconosce 3 categorie ma nella realtà la maggior parte degli apparecchi in commercio, così come specifica AAMS, appartengono alla categoria a) e alla categoria c). Pertanto è prassi comune suddividere il comma 7 in sole due categorie, più semplificate:

- Apparecchi con vincita di oggetti in premio
- Apparecchi per semplice intrattenimento

1.3.3.1 – La descrizione degli ambienti dedicati

L'installazione degli apparecchi da divertimento senza vincita in denaro è consentita in tutti gli esercizi assoggettati ad autorizzazione ai sensi degli articoli 86 o 88 del T.U.L.P.S.

Ovvero è possibile installare e giocare nei seguenti ambienti:

- bar, caffè ed esercizi assimilabili;
- ristoranti, fast-food, osterie, trattorie ed esercizi assimilabili;
- stabilimenti balneari;
- sale pubbliche da gioco, chiamate convenzionalmente "sale giochi", ovvero locali allestiti specificamente per lo svolgimento del gioco lecito e dotati di apparecchi da divertimento ed intrattenimento automatici, semiautomatici o elettronici, oltre ad eventuali altri apparecchi meccanici quali, ad esempio, biliardi, biliardini, flipper o juke-box;
- esercizi che raccolgono scommesse su incarico di concessionari di giochi, titolari di autorizzazione ai sensi dell'art. 88 del T.U.L.P.S.;
- alberghi, locande ed esercizi assimilabili;
- circoli privati, organizzazioni, associazioni ed enti collettivi assimilabili, di cui al D.P.R. 4 aprile 2001, n. 235, che svolgono attività sociali e ricreative riservate ai soli soci, purché in possesso della licenza per la somministrazione di cibi e bevande;
- agenzie di raccolta delle scommesse ippiche e sportive ed altri esercizi titolari di autorizzazione ai sensi dell'art. 88 del T.U.L.P.S.;
- attività di spettacolo viaggiante come autorizzate ai sensi dell'art. 69 del T.U.L.P.S.;
- esercizi commerciali o pubblici diversi dai precedenti ovvero altre aree aperte al pubblico od in circoli privati per i quali sia stata rilasciata la specifica licenza di cui al terzo comma dell'art. 86 del T.U.L.P.S.

L'art. 110 del T.U.L.P.S. non pone nessuna limitazione al gioco con gli apparecchi da intrattenimento appartenenti al comma7. Al contrario degli apparecchi al comma6 vietati ai minori di 18 anni, i comma7 sono legalmente a disposizione di adulti e bambini.

1.3.3.2 - La filiera

Il mercato degli apparecchi senza vincita in denaro non si basa su di un sistema a concessionari, in quanto non vi è la necessità di collegare gli apparecchi alla rete telematica. Pertanto la filiera risulta essere di più facile e lineare costituzione, in cui gli attori sono principalmente i seguenti:

- Produttori/Importatori: sono coloro che immettono il prodotto finito, automatico o elettronico, sul mercato Nazionale. Nello specifico per produttore si intende colui che professionalmente costruisce gli apparecchi da intrattenimento o da abilità in ogni sua parte. Mentre l'importatore è colui che introduce sul territorio Nazionale apparecchi realizzati all'estero.
- Gestori: essenzialmente ricoprono lo stesso ruolo delle New Slot, ovvero sono coloro che acquistano gli apparecchi da intrattenimento dai produttori/importatori e si occupano di installarli ai rivenditori finali. Rientra nelle loro attività anche la fase di manutenzione degli stessi apparecchi e di raccolta delle giocate.
- Rivenditori finali/Esercenti: sono i locali autorizzati che hanno avanzato richiesta di installazione di tali apparecchi da intrattenimento. Possono acquistare direttamente l'apparecchio oppure procedere all'installazione tramite un canone di nolo al gestore. Presso questi locali il consumatore può effettuare le proprie giocate.

Come per il comma6, anche gli apparecchi da intrattenimento devono superare una fase di certificazione e di verifica tecnica iniziale. I produttori/importatori devono pertanto, per ogni modello realizzato, richiedere ad AAMS la verifica tecnica dell'apparecchio.

Inoltre, al fine di controllare l'illegalità e l'evasione fiscale, anche per il comma7 sono previsti due nulla osta: il nulla osta di distribuzione, concesso ai produttori/importatori, e il nulla osta di messa in esercizio, rilasciato dalla sede regionale ai gestori che ne hanno compilato la richiesta.

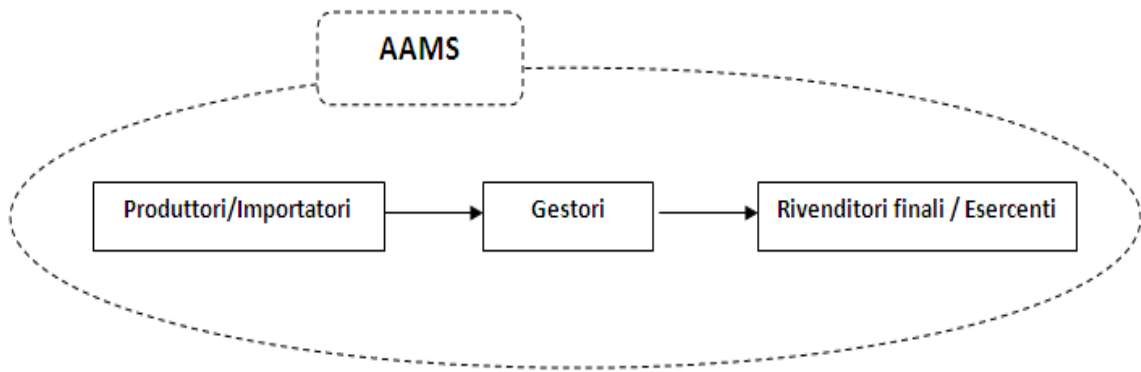


Figura 37. Filiera del settore apparecchi da intrattenimento senza vincita in denaro [fonte: elaborazione personale].

1.3.3.3 – Il mercato

AAMS tratta la raccolta proveniente dagli apparecchi da intrattenimento senza vincita in denaro all'interno della voce apparecchi, ovvero sotto la voce che finora è stata trattata come New Slot. Questo avviene poiché il mercato dei comma7, composto da circa 130.000³ apparecchi, genera una raccolta marginale rispetto a quello degli altri apparecchi da intrattenimento (New Slot e VLT). Pertanto non si hanno a disposizione dati ufficiali riguardanti l'entità del denaro in circolazione in questo particolare mercato.

E' interessante notare che per gli apparecchi da intrattenimento senza vincita in denaro il testo normativo non prevede il PREU bensì una tassa, denominata ISI (Imposta Sugli Intrattenimenti), a carico del gestore. L'ISI è stata istituita nel 1999 attraverso il *Decreto Legislativo 26 febbraio 1999, n.60*, ed attualmente presenta un'aliquota dell'8% da applicare sulla base imponibile, determinata con un imponibile forfettario per categoria mediante il *Decreto Direttoriale n. 126/CGV del 2 febbraio 2009*.

L'assolvimento dell'imposta deve avvenire entro il 16 marzo dell'anno corrente, in un unico versamento, secondo le modalità descritte dal *Decreto Direttoriale 7 agosto 2003*.

³ Fonte: "La fiscalità delle NewSlot: quadro europeo e ipotesi di modifica del modello di imposizione italiano", Eurispes.

1.4 – Il gioco d’azzardo all’estero

Il gioco d’azzardo è una pratica diffusa in tutto il mondo ed ha origine storiche antichissime, riconducibili eterogeneamente in quasi tutte le grandi popolazioni di tutte le epoche del passato. Gli storici addirittura affermano che anche l’uomo delle caverne, 40 mila anni fa, praticava il gioco d’azzardo, attraverso il lancio di particolari ossa della caviglia, chiamati astragali, sui quali venivano eseguite delle determinate incisioni. È proprio il gioco del lancio dei dadi ad essere riconosciuto come primo gioco ufficiale d’azzardo; gli storici hanno individuato forme di questo gioco sia nell’antica Grecia, nell’antica Roma e nell’antico Egitto, così come in Cina, in India e in Giappone. Oltre al lancio dei dadi, gli storici attribuiscono alla Cina, nel 2300ac, l’invenzione di un particolare gioco d’azzardo con delle piastrelle, il predecessore del mahjong. Quindi il percorso evolutivo ha visto l’introduzione, nella Gran Bretagna, delle scommesse; celebre è la quota 10 a 1 che gli inglesi pronosticavano sull’assoluzione di Anna Bolena, moglie adultera di Enrico VIII nel 14° secolo. Dai dadi alle scommesse, dalle lotterie ai giochi di carte, dalle corse dei cavalli alle slot machines.

Nel corso dei secoli il gioco d’azzardo si è evoluto, ha assunto forme sempre più moderne e complesse ma ha portato costantemente con sé un elemento di criticità: l’impatto sociale, connesso al rischio di gioco patologico, con al seguito tutti i problemi derivanti (crimine, truffe, illegalità, prestiti usurari, suicidi). L’impatto sociale si è sviluppato in forme diverse manifestandosi con maggiore o minore intensità in relazione alla cultura ed alla tradizione del Paese. Per questo motivo esistono Stati, in cui il livello problematico legato al gioco d’azzardo era troppo elevato, che hanno preferito vietare totalmente il gioco d’azzardo (vedi Russia) in opposizione agli altri Stati che invece hanno preferito liberalizzarlo ma attuando una regolamentazione ed un controllo stretto. Esistono anche Paesi, specie le Isole tropicali (vedi Macao), che invece basano la loro economia proprio sul gambling, sul turismo del gioco, con permessi lascivi per la costruzione di casinò e sale gioco sparse a centinaia in tutto il Paese. In ogni caso, a causa proprio dei problemi annessi al mondo del gioco d’azzardo, non esiste nessun Stato in cui il gambling è praticato senza regolamentazione statale. Le considerazioni appena enunciate mettono in luce un’ovvia considerazione: non esiste, quantomeno a livello comunitario, una normativa unica che disciplini il settore. Ogni Stato è libero di legiferare autonomamente

in materia di gambling, con il pregio di poter individuare provvedimenti mirati ma con i mancati vantaggi derivanti da un mercato globale e non frammentato.

L'obiettivo di questa sezione è di capire come sia il mercato del gioco d'azzardo nel Mondo, presentando qualche numero del settore. Si vedrà anche il ruolo ricoperto dall'Italia in questo mercato, cercando di capire se il giro di 61 miliardi di euro del comparto giochi rappresenti un mercato ricco e cercando di inquadrare il giocatore italiano medio in confronto ai giocatori esteri.

1.4.1 - Panoramica per continenti

Il gioco d'azzardo è presente in tutto il mondo ma non si gioca ovunque con la stessa intensità. Una ricerca effettuata dalla società H2 Gambling Capital nell'Aprile 2010 e pubblicata da Lottomatica sul suo sito Internet evidenzia che il continente con maggiore spesa⁴ per il gioco nel 2009 è l'Europa, che con 115,5 miliardi di dollari copre il 34% della spesa globale. A seguire, di poco distanziato, è il Nord America che, grazie al suo florido mercato di casinò, ha fatto registrare una spesa di circa 105,6 miliardi di dollari, ovvero il 32% circa della spesa globale. Segue il mercato Asiatico/Medio oriente con il 23% circa, grazie ad una spesa di 76,4 miliardi di dollari, e poi l'Oceania, trainata dall'Australia, con una spesa di circa 18,3 miliardi di dollari, ovvero il 5% circa così come il Centro/Sud America & Caraibi che hanno registrato una spesa di circa 15,1 miliardi di dollari. Chiude in solitario l'Africa con un spesa minima di 4,1 miliardi di dollari, circa l'1% della spesa globale: rappresenta quindi l'unico continente che mostra una scarsa propensione al gambling, probabilmente dovuto alle critiche condizioni di sviluppo e di civiltà di molte Nazioni africane. La ricerca infatti lascia intuire che la pratica del gioco d'azzardo sia più diffusa nei Paesi benestanti e sviluppati, mentre faccia fatica a prendere piede tra le popolazioni del Terzo Mondo.

La dislocazione geografica della spesa per il gioco nel Mondo è riassunta nel seguente grafico:

⁴ La ricerca proposta descrive il mercato Mondiale del gioco con i dati monetari al netto del payout, ovvero la spesa.

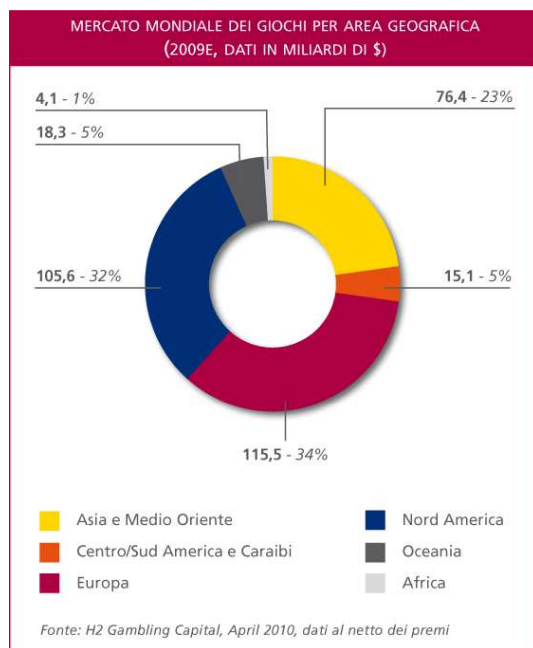


Figura 38. Descrizione del mercato Mondiale dei giochi al 2009 [fonte: Lottomatica].

Lo studio eseguito dalla H2 Gambling Capital parla quindi di una spesa mondiale, nel 2009, per il gioco d'azzardo di circa 335 miliardi di dollari, ovvero circa 236 miliardi di euro (con il cambio attuale⁵). Applicando alla raccolta del comparto giochi dell'Italia del 2010 di circa 61,4 miliardi di euro un payout medio riconosciuto⁶ del 70% otteniamo un valore di spesa pari a 18,4 miliardi di euro, ovvero una spesa media per giocatore Italiano di circa 1200€/annuo, cioè 100€ al mese. Questi valori, rapportati con il valore di spesa globale per il gioco, lasciano intendere l'importanza del mercato Italiano nel mondo. Un articolo recente, pubblicato sul sito del CRIGA (Consorzio Rete Italia Gestori Automatico) conferma quanto inteso: l'Italia, con un spesa totale di 18,4 miliardi di euro e una spesa media di circa 100€ al mese, è il 5° Paese al mondo per spesa sul gioco, dietro a Stati Uniti, Giappone, Inghilterra e Francia.

Lo stesso articolo evidenzia che l'Italia si classifica al 5° posto anche se, al posto di considerare meramente la spesa per il gioco, si considera l'impatto percentuale di tale spesa sul Prodotto Interno Lordo nazionale. Nel 2010 l'Italia ha registrato un impatto percentuale sul PIL dello 0,96% circa, posizionandosi così al 5° posto anche in questa particolare classifica, dietro Canada, Australia, Spagna ed Inghilterra. E' però necessaria una considerazione: nel calcolo di questa classifica sono state considerate solo grandi

⁵ Cambio euro/dollaro a 1,41, maggio 2011.

⁶ Fonte: CRIGA – Consorzio Rete Italia Gestori Automatico, articolo 7 marzo 2011, "Italia quinto Paese al mondo per spesa sul gioco".

economie, mentre sono state escluse piccole economie, come ad esempio l'isola di Macao, che fanno del gambling legato al turismo la maggior fonte di finanziamento.

Nel paragrafo dedicato al gioco d'azzardo in Italia [par. 1.2 – Il gioco in Italia] si è osservato che a trainare il comparto giochi in Italia, sia in termini di raccolta che di prelievo fiscale, siano gli apparecchi da intrattenimento (New Slot & VLT), le lotterie e il gioco del lotto. Per quanto riguarda il mercato globale, uno studio svolto dalla società H2 Gambling Capital nel 2009, mostra che la spesa maggiore si ha nei casinò (104,6 miliardi di dollari, circa il 31%), e quindi con le lotterie⁷ (99,1 miliardi di dollari, circa il 30%) mentre il gaming machines si aggiudica la terza piazza, registrando una spesa di 72,3 miliardi di dollari, ovvero il 22% circa. Le altre tipologie di gioco, come il bingo o lo scommesse, ricoprono un ruolo minoritario nella spesa mondiale.

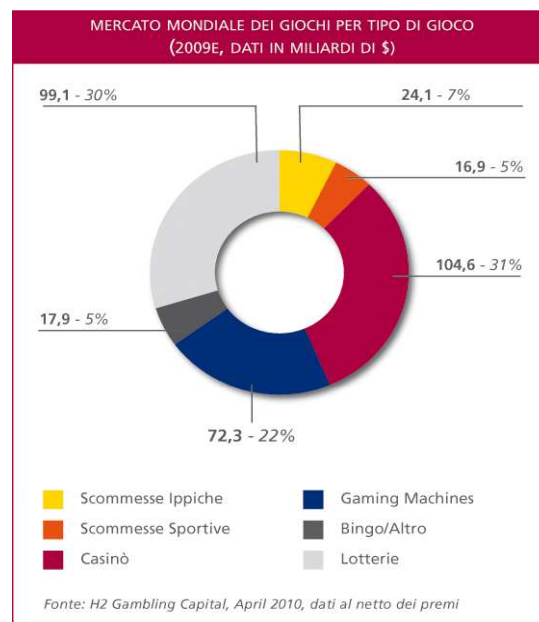


Figura 39. Scomposizione della spesa Mondiale per tipologia di gioco al 2009 [fonte: Lottomatica].

L'Italia, disponendo per legge di soli 4 casinò, non rispecchia totalmente l'esito dello studio di H2 Gambling Capital ma ben si trova allineata con la tendenza al gioco delle lotterie e degli apparecchi da intrattenimento. Lo stesso studio, oltre a fornire a quantificazione della spesa, fornisce anche un quadro del trend per la singola tipologia di gioco, sempre a livello globale, dal 2006 alla stima del 2011. Il grafico pone in evidenza la continua crescita della spesa nei casinò, nelle lotterie e nel gaming machines, con i casino

⁷ In questo caso, con il termine lotterie si intende, oltre alle lotterie tradizionali ed istantanee, anche il gioco del lotto.

e le gaming machines rilanciate, dopo il periodo di stallo del 2007-2009, dall'introduzione delle VLT e degli apparecchi di nuova generazione. Inoltre il grafico prevede una leggera crescita anche per quanto riguarda la spesa nelle scommesse sportive mentre le scommesse ippiche e il bingo dovrebbero far registrare nei prossimi anni un livello di spesa costante, se non addirittura inferiore.

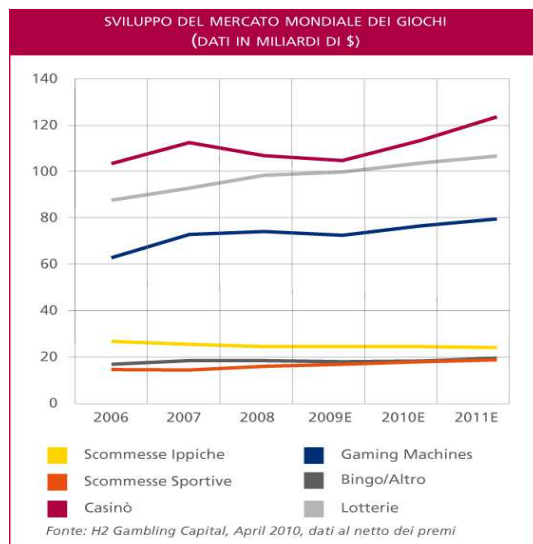


Figura 40. Sviluppo della spesa Mondiale del comparto giochi dal 2006 al 2011 [fonte: Lottomatica].

Lo studio H2 Gambling Capital, confermato successivamente anche da diversi forum⁸, ha quindi individuato l'Europa come leader in termini di spesa per il gioco. A differenza del Nord America basato principalmente sull'economia dei casinò, l'Europa affianca alle sale da gioco quote più importanti derivanti dai settori delle lotterie⁹ e del gaming machines, evidenziando anche una buona percentuale proveniente dal mondo delle scommesse. Sempre la ricerca H2 Gambling Capital ha quantificato la spesa in Europa per tipologia di gioco, realizzando il seguente grafico a torta dal quale si evince la forza trainante delle lotterie (una spesa nel 2009 di circa 41,4 miliardi di dollari, il 36%) e degli apparecchi da intrattenimento (quota del 33% derivante da una spesa di 38,6 miliardi di dollari). I casinò si classificano al 3° posto con una spesa di 15,1 miliardi di dollari ed una quota del 13%, mentre le scommesse, sia sportive che ippiche, si assestano su una quota del 7-8% della spesa totale europea.

⁸ Forum tematici quali CRIGA, Agipronews, Agicos.

⁹ In questo caso, con il termine lotterie si intende, oltre alle lotterie tradizionali ed istantanee, anche il gioco del lotto.

Si nota dunque come la tradizione dei casinò non sia così diffusa in Europa in quanto caratterizzata da uno sviluppo non omogeneo: in Italia, ad esempio, ne sono presenti per legge solamente 4 (Casinò di Campione, Casinò de la Vallée-Saint Vincent, Casinò di Venezia, Casinò di Sanremo), così come in Belgio (7 casinò) e in Svizzera (11 casinò). In Francia invece ne sono attivi ben 196 ed in Spagna ve ne sono 26 operativi. La cultura dei casinò però potrebbe cambiare anche in Europa: è stato promosso ed ufficializzato per il 2012 l'inaugurazione del progetto Euro Vegas¹⁰. Si tratta di un complesso che ospiterà 5 casinò assieme con un hotel di lusso, una sala concerti, una discoteca ed un centro commerciale. La capitale europea del gioco d'azzardo diventerà quindi l'Ungheria, difatti il complesso sarà realizzato al confine con l'Austria, a soli 70km da Vienna, 300km dall'Italia e a 200km da Budapest. La gestione è affidata all'Hard Rock Cafè, celebre per i suoi locali e i suoi casinò a Las Vegas, la quale costruirà il 1° casino che si baserà su un piano di 200 tavoli da gioco, 3.000 slot machines ed una sala per le scommesse sportive. Le rimanenti 4 licenze per i restanti casinò sono ancora da assegnare, ma si segnala l'interessamento di altri major americani, vista la saturazione del mercato asiatico, tra Macao e Singapore, e il rallentamento del mercato USA.

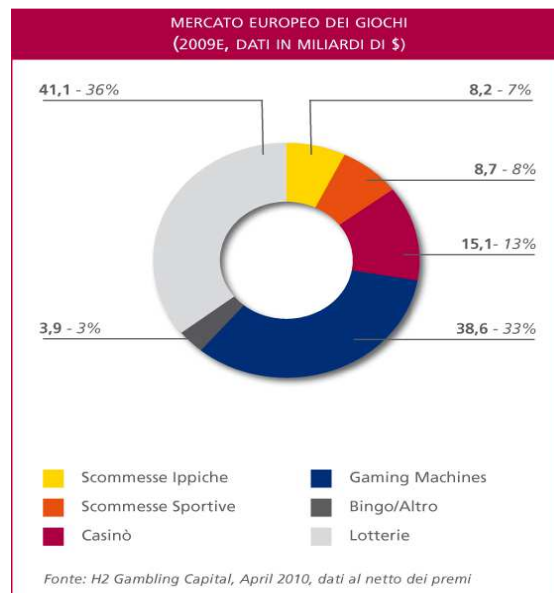


Figura 41. Descrizione del mercato Europeo dei giochi al 2009 [fonte: Lottomatica].

Così come per il mercato Mondiale, H2 Gambling Capital nel suo lavoro di ricerca fornisce anche un quadro Europeo per ogni tipologia di gioco nel corso degli ultimi anni, stimandone anche l'andamento futuro. La società prevede la crescita continua del settore

¹⁰ Fonte: www.assopoker.com , articolo "Euro Vegas: nel 2012 la nuova Las Vegas del poker europeo."

delle lotterie ed un brusco rilancio del gaming machines, grazie all'introduzione di VLT e apparecchi di nuova generazione, che potrebbe nel giro di due anni avvicinarsi ai numeri di spesa derivanti dalle lotterie. Una crescita è prevista anche per la spesa nelle scommesse sportive, mentre per bingo, scommesse ippiche e casinò è previsto un sostanziale equilibrio. Evidentemente l'analisi è stata eseguita prima dell'annuncio di Euro Vegas, il quale dovrebbe dare nuova linfa al mercato europeo dei casinò.

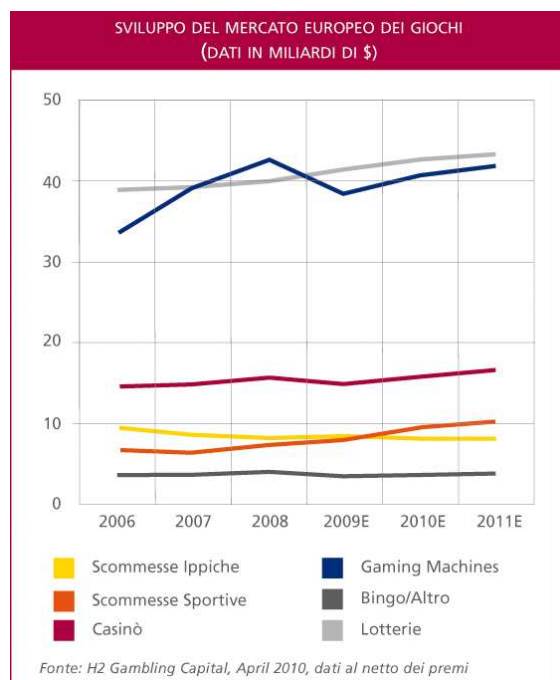


Figura 42. Sviluppo della raccolta Europea del comparto giochi dal 2006 al 2011 [fonte: Lottomatica].

Indifferentemente dalla tipologia di gioco e dalla singola Nazione, quello che emerge dallo studio eseguito dalla H2 Gambling Capital è che sia a livello Europeo sia a livello Mondiale è previsto per il 2011 un'ulteriore crescita della spesa per il gioco, previsione concorde a quella Italiana e che ancora una volta va ad alimentare un mercato decisamente ricco e che si sta dimostrando sempre più importante per l'economia globale.

Cap.2 – Confronto Internazionale

2.1 – L’obiettivo e la metodologia della ricerca

Il settore del gioco d’azzardo, ed in particolare delle New Slot & VLT, costituisce un interessante caso di ricerca, considerato che si tratta di un settore frammentato e non dotato di una legislazione comunitaria. Il panorama competitivo odierno mostra la presenza di svariate regolamentazioni, determinate dalla tradizione e dal contesto socio-culturale di ogni Nazione, le quali comportano una sperequazione dei diversi mercati internazionali.

In un contesto così frammentato risulta difficile per un operatore multi-nazionale muoversi con rapidità e piena conoscenza delle regole nelle varie legislazioni estere.

Il primo obiettivo dunque del lavoro di ricerca è quello di fornire un quadro completo e chiarificatore delle legislazioni dei principali Stati mondiali, con le mira di individuare pattern comuni e di costituire un percorso guida nell’intrecciata tela di leggi e regolamentazioni. Il lavoro si baserà sul benchmark comparativo, tra l’Italia ed i principali mercati New Slot & VLT esteri.

In secondo luogo il lavoro di ricerca si propone di effettuare una serie di valutazioni ed analisi quantitative, rapportando fra loro i dati ed i più rilevanti indicatori dei diversi Paesi considerati. Il fine è quello di comprendere il posizionamento del florido mercato italiano nell’economia globale, individuandone le caratteristiche, le peculiarità e le diversità che contraddistinguono i mercati degli Stati analizzati.

La mancanza di un libro verde comunitario in materia di New Slot & VLT e la scarsa attenzione mediatica e dei mercati finanziari sul settore, associata alla sterilità di pubblicazioni scientifiche e di materiale letterario, ha reso complicata la ricerca e la documentazione sul settore. Al fine di sopperire a tale carenza informativa si è proseguito ad una copiosa ricerca sul web.

Le principali fonti di informazione sono state:

- studi eseguiti dall’European Commission e da altre associazioni europee;
- legislazioni e studi eseguiti dall’organo regolamentatore di ogni Stato;
- report dei vari operatori internazionali;
- studi commissionati ad importanti società di consulenza internazionali;
- magazine online specialistici del settore;

- interviste alle principali figure di rilievo del settore;
- report elaborati dalle principali fiere del settore;
- forum specialistici ed altre fonti secondarie.

Pertanto il capitolo sarà strutturato in 2 sezioni: la prima sarà dedicata allo studio e all'analisi delle regolamentazioni, dell'organizzazione e delle legislazioni dei principali Stati mondiali al fine di ottenere una mappatura della situazione globale, mentre la seconda sezione sarà dedicata all'analisi quantitativa dei dati precedentemente raccolti, in un'ottica di benchmark con l'Italia.

2.2 – L'analisi della legislazione e dei mercati di ogni principale Stato

Esaminata brevemente la situazione mondiale, con un focus sul mercato europeo, nel precedente capitolo, le mira di questo paragrafo sono di entrare più a fondo, più a contatto con le singole realtà estere. Si analizzeranno le legislazioni ed i mercati dei principali mercati stranieri, selezionati con un criterio d'importanza dipendente dalla dimensione del mercato, dalle particolari scelte e configurazioni normative e dal ruolo geografico/strategico del Paese.

Non potranno pertanto mancare all'analisi Paesi come gli Stati Uniti, madre delle slot machines e delle poker rooms, l'Inghilterra, madre delle scommesse, e Paesi con grandi mercati come Spagna, Francia, Germania, Canada, Cina, Australia e Giappone. Inoltre saranno trattati anche Nazioni europee emergenti come Svezia, Danimarca, Rep. Ceca, Olanda, Ungheria, Romania, Irlanda, Bulgaria e anche Nazioni con grossi problemi legati al gioco d'azzardo come la Russia. Infine sarà esposta anche la casistica di un piccolo Paese ma fortemente improntato sul gioco d'azzardo, Macao.

La descrizione dei Paesi seguirà una classificazione per continenti, partendo dal Nord America vista la rilevanza del mercato statunitense, proseguendo con l'Europa per poi chiudere con Asia, Oceania, America Latina (Centro-Sud) ed infine Africa.

2.2.1 – Nord America

Stati Uniti d'America

Gli USA hanno una lunga storia in materia in gioco d'azzardo, sia per quanto riguarda il gioco legale sia per la tolleranza all'illegalità. Da quanto afferma il prof. I. Nelson Rose¹¹, riportato sul sito del governo della California, la storia del gambling negli USA si è sviluppato in 3 ondate, differenti per regolamentazione e visione del gioco d'azzardo: la prima, dal 1600 alla metà del 1800, riguarda il periodo coloniale in cui i coloni inglesi non puritani importarono e praticarono il gioco d'azzardo, a differenza delle colonie puritane basate su altri valori e credenze. Le gambling colonies però iniziarono a mostrare difficoltà di auto-sostentamento così si iniziò a pensare che la causa fosse legata agli impatti sociali devianti del gioco d'azzardo. Nonostante questo il gambling non venne arrestato ma si proliferò, dalle lotterie alle corse dei cavalli fino ai casinò che presero piede dapprima come taverne fino a trasformarsi, nel corso del 1800, in vere e proprie case da gioco, parallelamente all'incremento della popolazione. New Orleans divenne la capitale del gioco d'azzardo.

Proprio durante il massimo periodo di crescita avvennero i primi attacchi ufficiali contro il gioco d'azzardo. Iniziò a prevalere l'idea che il gambling comportasse gravi risvolti sociali, come danni all'impresa ed un aumento della criminalità. Così iniziò la lotta, dapprima ai giocatori "professionisti", rei di barare al gioco in maniera organizzata, e quindi al sistema delle lotterie, spesso colpevole di frodi e disonestà nell'assegnazione dei premi. Il risultato di questa prima ondata fu il divieto selettivo di alcuni giochi azzardo, come le lotterie, mentre altri giochi, come le corse dei cavalli e i giochi da casinò ne uscirono indenni.

La seconda ondata, identificata dalla metà del 1800 agli inizi del '900, e caratterizzata dalla corsa all'oro, ha spostato il mondo del gambling verso ovest, il Far West. San Francisco rubò il ruolo di capitale USA del gioco d'azzardo a New Orleans, raggiungendo un livello esasperato di gioco. L'opinione pubblica iniziò a scagliarsi in maniera decisa contro il gambling ma le leggi erano di difficile attuazione; in questa epoca vennero inventate decine e decine di giochi, in modo da aggirare le normative. Proprio a San Francisco, nel 1895, venne presentata ufficialmente la prima Slot Machine. Verso la fine

¹¹ Professor I. Nelson Rose: professore statunitense, autore di innumerevoli pubblicazioni riguardanti il gambling, detentore del marchio registrato "Gambling and the law".

del secolo le leggi californiane si fecero più severe, così il cuore del gambling si spostò nel vicino Nevada, caratterizzato da normative più accomodanti. Ma l'idea del ruolo negativo sulla società del gioco d'azzardo si fece più forte e diffusa, aiutata da sempre più frequenti casi di frode e illegalità. Questo spinse praticamente tutti gli Stati a porre fine al gambling intorno al 1910; il divieto tuttavia non arrestò il gioco illegale.

La terza e ultima ondata, dal periodo post-guerra Mondiale ad oggi, è stata segnata dalla grande depressione finanziaria. In questo clima, il gambling assunse un'accezione diversa e venne visto come stimolante per un'economia in crisi. Il divieto al gioco d'azzardo venne pertanto abrogato, progressivamente ogni tipologia di gioco venne ristabilita e riconosciuta. Nel 1931 fu il Nevada, patria di Las Vegas, a liberalizzare il gambling, seguito dal New Jersey con la sua Atlantic City. Lo Stato Americano si trovò però di fronte a dover combattere la criminalità organizzata, che nel periodo proibizionistico aveva posizionato bene le sue tele inserendosi profondamente nel giro di affari. Famose furono le lotte contro "Bugsy" Siegel e la chiusura dei casinò galleggianti, posizionati al largo delle coste in acque internazionali.

La terza ondata fu quindi nel segno della liberazione e della regolamentazione del gambling, regolamentazione lasciata arbitraria alle Gaming Agencies di ogni Stato Federale degli USA. Ogni Stato pertanto può decidere se vietare o permettere il gioco d'azzardo, e di conseguenza regolamentarlo a proprio piacimento. L'associazione Nazionale nata al fine di comprendere l'esatto quadro ed economia dell'industria del gioco in America è l'American Gaming Association (AGA). L'AGA, fondata nel 1995, stila ogni anno un report nel quale riporta la situazione del mercato, con dati quantitativi ed economici, e l'entità degli impatti sociali annessi al mondo del gambling. Nel 2007 l'intero comparto giochi ha fatto registrare una raccolta di \$92,27 billion, ovvero lo 0,67% del PIL¹² statunitense. Dopo la brutta annata del 2009, l'economia del gioco negli USA sembra essersi ripresa, trainata dai commercial casinos, capaci di realizzare nel 2010 una raccolta di \$34,60 billion, in crescita dello 0,9% rispetto al 2009, con un conseguente prelievo erariale di \$7,59 billion, ovvero il +3% rispetto al 2009.

¹² PIL statunitense valutato 13.800bn\$ - Fonte: Il sole 24 ore, "La Cina terza economia Mondiale, superato il PIL della Germania", 14 gennaio 2009.

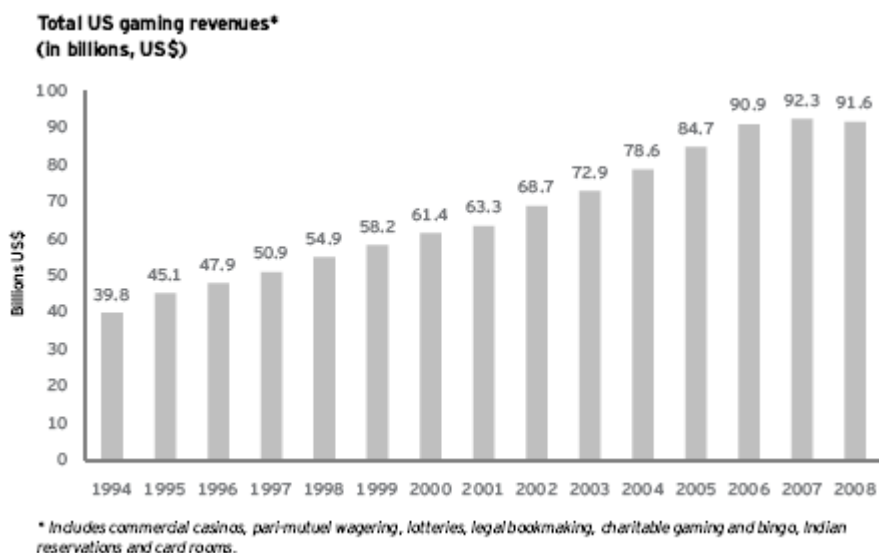


Figura 43. Andamento della raccolta complessiva del comparto giochi negli USA [fonte: AGA].

E' necessario ricordare che i casinos non sono legali in tutti gli Stati federali e che in USA sono presenti 2 tipologie di casinos: i commercial e gli indian. I commercial casinos sono presenti in 21 stati e tirano, come visto, l'economia del gioco, mentre gli indian casinos, caratterizzati da tipologie e tradizioni di gioco differenti, rappresentano anch'essi una grossa fetta della raccolta del comparto, con circa \$26 billion. Il Nevada, con Las Vegas, è la capitale del gioco d'azzardo, in grado di far registrare una raccolta di \$10,4 billion (\$5,7 billion solo Las Vegas) grazie ai suoi 256 casinos e un flusso di visitatori di 50 milioni di persone nel 2010. Segue Atlantic City con una raccolta di \$3,6 billion ottenuti con soli 11 casinos!

L'industria dei commercial casinos è anche un'importante fonte di lavoro: gli impiegati nel 2010 sono 340.564 per un salario complessivo di \$13,3billion.

D'altro canto però nel settore manifatturiero delle attrezzature da gioco persiste il momento di difficoltà: una ricerca condotta dall'Association Gaming Equipment Manufacturers (AGEM), mostra l'impatto dal lato fornitore dell'industria del gioco. Le entrate dirette provenienti per l'industria sono state di 11,5 miliardi di dollari nel corso del 2010, in calo del 5,1% rispetto all'anno precedente. Nonostante i ridotti livelli di Gross Gaming Revenue nel 2010, un sondaggio dei fornitori di Global Gaming indicato che il 73% delle imprese all'interno del settore pensano che le condizioni del mercato miglioreranno nei prossimi 12 mesi.

L'occupazione diretta è diminuita del 2% a 29.400 nel 2010. Nel complesso i salari per i dipendenti ammontano a \$2,1 billion, i cui dipendenti, con un salario medio di circa

\$70.500, guadagnano una cifra notevolmente superiore rispetto alla media del reddito degli Stati Uniti che si attesta sui \$43.460 (Bureau of Labor Statistics). Oltre ad offrire salari relativamente alti, il settore del gioco fornisce anche notevole assistenza ai propri dipendenti per quanto riguarda le coperture sanitarie e i piani di pensionamento. Tutto ciò a permesso l'enorme sviluppo di questa industria.

Il report dell'AGA fornisce anche uno spotlight sul mercato USA delle gaming machines:

Number of Gaming Machines per State				
State	Machines in Commercial Casinos	Machines in Tribal Casinos	Machines in Non-Casino Locations	Total
Alabama		3,277		3,277
Alaska		80		80
Arizona		14,514		14,514
Arkansas	1,398			1,398
California		67,752		67,752
Colorado	14,194	1,451		15,645
Connecticut	12,987	12,905		25,892
Delaware	7,196			7,196
Florida	5,364	12,849		18,213
Idaho		3,865		3,865
Illinois	10,257			10,257
Indiana	22,958			22,958
Iowa	17,509	2,465		19,974
Kansas	584	3,561		4,145
Louisiana	21,111	6,350	14,688	42,149
Maine	1,000			1,000
Maryland	1,500			1,500
Michigan	9,460	23,377		32,837
Minnesota		22,467		22,467
Mississippi	33,101	4,616		37,717
Missouri	20,052			20,052
Montana		1,320	21,514	22,834
Nebraska		719		719
Nevada	166,569	1,253	19,092	186,914
New Mexico		15,533		15,533
New Jersey	28,113			28,113
New York	12,483	12,157		24,640
North Carolina		3,000		3,000
North Dakota		3,729		3,729
Oklahoma		62,322		62,322
Oregon		7,453	12,318	19,771
Pennsylvania	26,907			26,907
Rhode Island	5,872			5,872
South Dakota	3,618	1,874	9,156	14,648
Texas		1,844		1,844
Washington		27,461		27,461
West Virginia	10,161		7,912	18,073
Wisconsin		17,934		17,934
Wyoming		1,500		1,500
TOTAL	432,394	337,628	84,680	854,702

Sources: The Innovation Group, Casino City Press

Figura 44. Distribuzione gaming machines nei vari Stati d'America [fonte: AGA].

Il 2010 ha fatto registrare un incremento del 2,6% degli apparecchi in circolazione per un totale di 854.702 apparecchi. Tali gaming machines sono così suddivise:

- Commercial Casinos: 432.394
- Indian (Tribal) Casinos: 337.628
- Non Casinò: 84.680

La maggior parte delle machines sono localizzate in Nevada (186.914), seguito da California (67.752) e Oklahoma (62.322). Particolarità: in California e Oklahoma gli apparecchi sono distribuiti solo negli Indian Casinos.

La distribuzione frammentata delle gaming machines non permette all'AGA di formulare un dato aggregato sulla loro raccolta annua, ma è in grado di affermare che per tutti i commercial casinos almeno il 63,8% della raccolta proviene dalle gaming machines, con il picco del 91,7% per i commercial casinos del South Dakota. Ipotizzando una media del 75%, si potrebbe affermare che le gaming machines per i commercial casinos hanno effettuato una raccolta per il 2010 di circa \$26 billion. La cifra è indicativa ma, sommata alla quota parte relativa agli Indian Casinos e alle gaming machines installate in altri locali, permette di capire quale sia l'importanza e la ricchezza del mercato delle gaming machines negli USA. Il dato è confermato da una ricerca pubblicata sempre dall'AGA, ma effettuata dalla VP Communications Inc., da cui emerge che il gioco preferito ai casinò risulta essere la slot machines per il 51% degli intervistati, seguito dal blackjack per il 19%, dal poker per il 7%, dal craps per il 5% ed infine dalla roulette che piace solo al 4% dei consumatori.

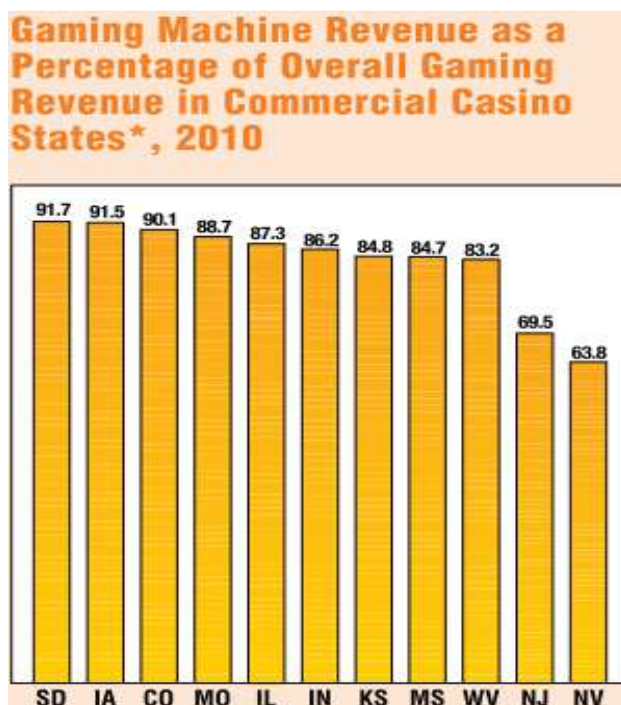


Figura 45. Percentuale dei ricavi dei Commercial Casinos provenienti dalle gaming machines [fonte: AGA].

Canada

Il mercato del gioco d'azzardo in Canada ha vissuto un vero boom nell'ultimo ventennio, divenendo il maggior settore tra il comparto dell'intrattenimento ed un settore molto importante per l'economia canadese; nel 2010 difatti il Canada spicca in vetta alla classifica del rapporto percentuale della spesa del settore rispetto al PIL, davanti ad Australia, Spagna, Inghilterra ed Italia.

La legislazione permette tutte le forme di gambling esistenti, disponibili in tutte e 10 le province. L'associazione ufficiale locale, il Canadian Gaming Association, suddivide il settore del gaming nei seguenti mercati: Casinò, Lotteries, EGDs¹³ (Gaming Machines), Bingo, Pari-Mutuel (scommesse). Tutte le province offrono queste categorie di giochi, a parte in 2 province nelle quali non vi sono casinos (Newfoundland e Prince Edward Island).

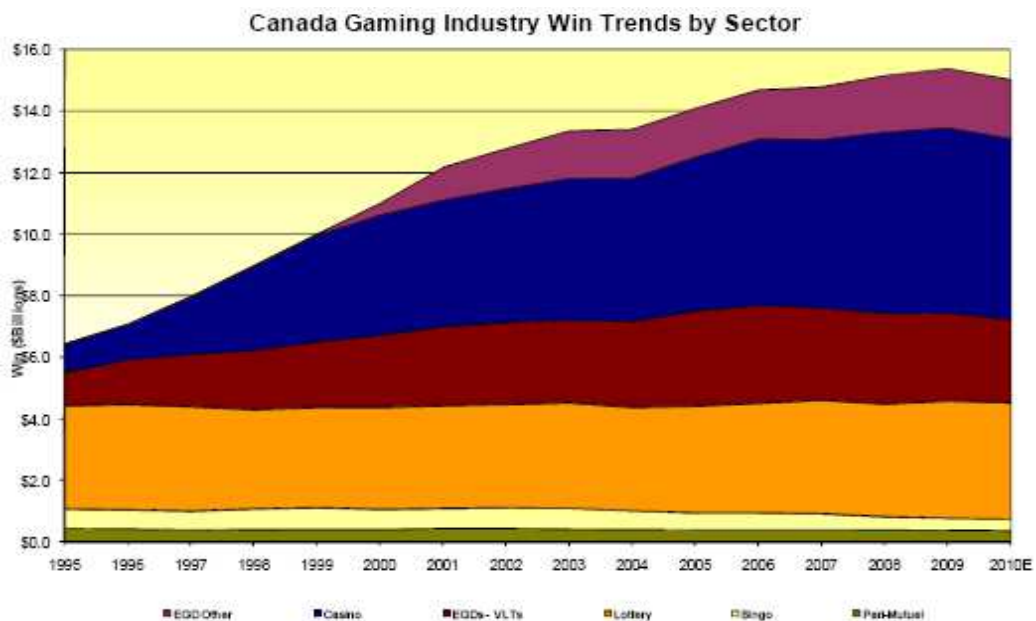


Figura 46. Trend della raccolta nel gaming industry dal 1995 al 2006 [fonte: Canadian Gaming Association].

Stando sempre alle statistiche del Canadian Gaming Association, nel 2006 il settore generava una raccolta di circa \$15 billion, trainato dal mercato dei casinos con una raccolta di \$7,5 billion, il 50%, al cui interno era considerata anche la raccolta delle slot machines pari a circa \$1,6bn. A seguire, grosso modo a pari merito, vi erano i mercati delle lotterie (\$3,5 billion) e delle VLTs (\$3,15 billion). Mentre il mercato delle scommesse

¹³ EGDs: Electronical Gaming Devices

e del bingo ricoprivano un ruolo marginale, rispettivamente con una raccolta di \$486 million e \$660 million.

Un tale mercato assicurava allo Stato un'entrata tributaria di quasi \$9 billion e permetteva di sostenere direttamente oltre 135.000 posti di lavoro a tempo pieno. Dei restanti \$6 billion circa, il 65% è da attribuire come ricavi per gli operatori del settore mentre il restante 35% va suddiviso tra stipendi e tasse indirette.

Direct Economic Impacts from the Operation of the Canadian Gaming Industry by Sector 2006 (\$000)						
	Casinos	Lotteries	VLTs	Bingo	Pari-Mutuel	Total
Total Gaming Revenues	\$7,511,511	\$3,512,010	\$3,148,613	\$660,394	\$486,039	\$15,318,567
Government/Charities *	\$3,760,718	\$2,271,073	\$2,347,316	\$215,482	\$69,533	\$8,664,121
Gaming Operation Expenditure	\$3,750,792	\$1,240,937	\$801,297	\$444,913	\$416,507	\$6,654,448
Direct Impacts from Operations						
Gross Output	\$3,750,792	\$1,240,937	\$801,297	\$444,913	\$416,507	\$6,654,448
Purchase of Goods and Services	\$1,795,672	\$1,039,933	\$734,329	\$250,659	\$272,266	\$4,092,859
Commissions **	\$299,458	\$464,053	\$635,054	\$0	\$144,994	\$1,543,559
Value Added GDP	\$1,955,120	\$201,004	\$66,968	\$194,254	\$144,240	\$2,561,587
Labour Income	\$1,587,542	\$201,004	\$66,968	\$122,129	\$112,773	\$2,090,417

Source: HLT Advisory Inc. based on Statistics Canada I-O Model Results and HLT estimates.
 * Includes Federal government revenue (GST, lottery payment and CPMA levy) as well as provincial government revenues allocated to capital expenditure, principal repayment and operating reserves.
 ** Includes commissions paid to VLT site holders, lottery ticket agents and horse racing purses (amount of purse from wagering only). Under the casino sector, the commission refers to the 20% of slot revenue given to racetracks and horse racing purses in Ontario.

Figura 47. Dati economici del comparto giochi canadese nel 2006 [fonte: Canadian Gaming Association].

La situazione è rimasta pressoché invariata anche nel 2009: la Canadian Gaming Association ha eseguito un nuovo studio, realizzato dalla società HLT Advisory Inc., il quale mostra una raccolta complessiva di \$15,4billion con più di 117.000 lavoratori. A tirare il mercato è ancora il settore dei Casinò il quale ha evidenziato una raccolta di \$6bn (in linea con quella del 2009 depurata della raccolta delle slot machines). Anche il settore EGDs (omnicomprensivo di slot machines & VLT) mostra una raccolta stabile, pari a \$4,77bn rispetto ai \$4,75bn registrati nel 2006; varia però la redistribuzione del valore: nel 2006 le VLT generavano il doppio della raccolta delle slot machines (\$3,15bn da VLT e \$1,6bn da slot machines) mentre nel 2009 il divario si è percentualmente dimezzato (\$2,85bn da VLT e \$1,915bn da slot machines).

Leggera crescita per le lotterie (+8,6%) mentre scommesse e bingo hanno registrato una considerevole flessione della raccolta, rispettivamente del 21% e del 40%.

Gaming Win by Type and Province FY 2008/09 (\$millions)							
Province	Casino	EGD-VLTs	EGD-Other	Bingo	Lottery	Pari-Mutuel	Total Win
NFLD	\$0.0	\$122.7	\$0.0	\$3.7	\$91.5	\$0.3	\$218.3
PEI	\$0.0	\$19.5	\$11.5	\$3.4	\$13.8	\$1.7	\$49.9
NS	\$80.6	\$199.2	\$0.0	\$15.5	\$108.3	\$2.7	\$406.3
NB	\$0.0	\$148.2	\$0.0	\$12.1	\$77.5	\$1.3	\$239.1
QC	\$811.1	\$1,062.7	\$0.0	\$52.0	\$918.3	\$34.4	\$2,878.6
ON	\$1,837.1	\$0.0	\$1,709.7	\$160.9	\$1,551.0	\$240.1	\$5,498.8
MB	\$236.4	\$354.2	\$0.0	\$12.2	\$110.7	\$7.4	\$721.0
SK	\$355.1	\$241.0	\$0.0	\$17.8	\$102.8	\$3.3	\$720.0
AB	\$1,373.8	\$705.8	\$68.1	\$65.3	\$405.1	\$43.0	\$2,661.0
BC	\$1,341.2	\$0.0	\$126.0	\$50.8	\$432.4	\$50.2	\$2,000.7
Total	\$6,035	\$2,853	\$1,915	\$394	\$3,811	\$384	\$15,394

Source: HLT Advisory Inc. based on most recent data available from various provincial government agency/corporation annual reports, subject to update as further information becomes available.

Figura 48. Dati economici del comparto giochi canadese nel 2009 [fonte: Canadian Gaming Association].

Uno studio della società Companies and Markets¹⁴ afferma che nel 2010 il settore ha registrato una lieve crescita (in contrapposizione con la previsione della Canadian Gaming Association, mostrata nel grafico sottostante), con una raccolta complessiva di \$16,2 billion, con un tasso composito di crescita (CAGR) tra il 2006-2010 del 2,1%. Ancora una volta il mercato dei casinos si è confermato nel ruolo di leader del settore, con una raccolta di \$6,3billion.

Le previsioni degli analisti parlano di un mercato complessivo in crescita, con un CAGR per il 2015 stimato al 3,8% per una raccolta complessiva prevista intorno ai \$19,5billion nel 2015.

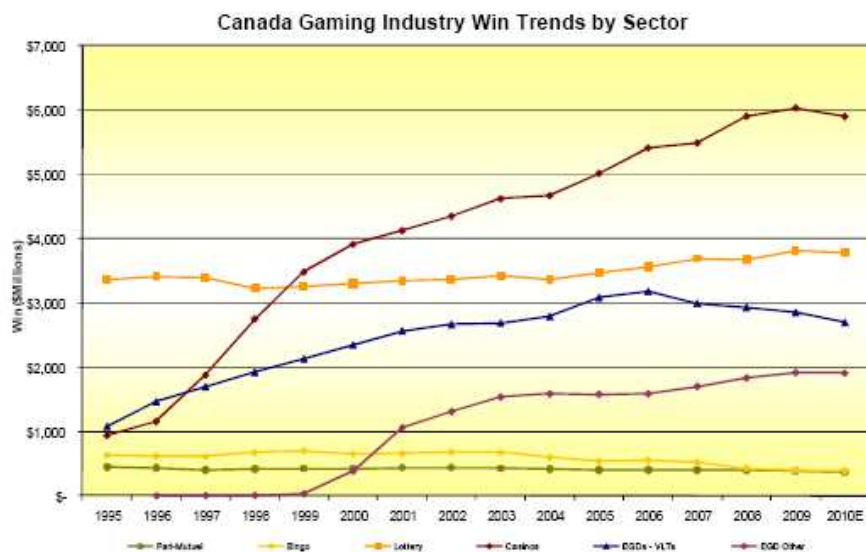


Figura 49. Trend della raccolta dei diversi settori [fonte: Canadian Gaming Association].

¹⁴ Fonte: "Casinos & Gaming in Canada - Market Report" – www.companiesandmarkets.com

Nel 2006 i mercati che presentavano un maggior tasso di crescita erano i casinò e le EGDs, grazie alla precoce autorizzazione delle VLTs e delle slot machines di nuova generazione.

Così nel 2007 vi erano 60 casinò operativi e 81.327 EGDs distribuiti nelle 10 province canadesi.

Di fatto la politica di gioco elettronico provinciale in Canada fa una distinzione tra queste due tipologie di gioco, in termini di capillarità: le slot machine sono disponibili nei casinò di tutte le province, tranne nel New Brunswick, Nova Scotia, Newfoundland e Saskatchewan, mentre le VLT sono presenti in tutte le province tranne Ontario e British Columbia.

Province	Bingo	Casino	EGDs		Lotteries	Pari-Mutuel
			VLTs	Other*		
British Columbia	●	●	---	●	●	●
Alberta	●	●	●	●	●	●
Saskatchewan	●	●	●	---	●	●
Manitoba	●	●	●	●	●	●
Ontario	●	●	---	●	●	●
Quebec	●	●	●	●	●	●
New Brunswick**	●	●	●	---	●	●
Prince Edward Island	●	---	●	●	●	●
Nova Scotia	●	●	●	---	●	●
Newfoundland and Labrador	●	---	●	---	●	●

Source: HLT Advisory Inc.
 * Horse Racetracks, Bingo Halls and Other
 ** Casino facility in Moncton opened in May 2010.

Figura 50. Diffusione dei giochi nelle province canadesi [fonte: Canadian Gaming].

Nelle 10 province il gioco delle EGDs è permesso in tutti gli ambienti dedicati, ad eccezione delle province British Columbia ed Ontario nelle quali è proibito il gioco nei bar, pub, ristoranti e hotel.

Le VLT hanno dimostrato di essere macchine popolari e di generare milioni di dollari ogni anno per i governi provinciali. Le amministrazioni provinciali sono attivamente coinvolte nella gestione dei giochi ed anche gruppi caritativi e religiosi hanno dovuto fare affidamento su entrate da gioco per obblighi di bilancio annuale. Stesso discorso vale per eventi quali mostre e fiere agricole, che traggono notevoli profitti da attività di gioco durante le loro celebrazioni annuali.

Il mercato del gambling è attivo dal 1900 in Canada con la modifica al Criminal Code per la concessione delle riffe e del bingo, ampliato successivamente nel 1910 con le corse dei cavalli. La prima vera Lotteria Nazionale si tenne nel 1974 per finanziare le Olimpiadi del 1976. Nel 1980 venne inaugurato a Calgary il primo casinò mentre nel 1985 venne regolamentato il mercato delle slot machines, modificato verso la fine del millennio con l'introduzione delle prime VLTs.

2.2.2 – Europa

Gran Bretagna

Il settore del gioco d'azzardo in Gran Bretagna è un'industria relativamente matura caratterizzata da una continua evoluzione nel corso degli anni. Il 2005 è stato l'anno del grande cambiamento con l'entrata in vigore del Gambling Act, che ha rivoluzionato il modello regolatorio britannico: l'intero comparto giochi, precedentemente regolamentato dall'ente ministeriale Gaming Board for Great Britain, viene ora affidato al controllo diretto di un ente pubblico non ministeriale denominato Gambling Commission. Inizialmente il nuovo piano regolatore affida a questo nuovo organismo la gestione dei giochi commerciali, tra cui Casinò, Bingo, Gaming Machines e Lotteries, lasciando la responsabilità dello spread betting e della Lotteria Nazionale rispettivamente al Financial Services Authority e al National Lottery Commission.

La Gambling Commission raggiunge la sua piena operatività alla fine del 2007, anno in cui vede assegnarsi anche la regolamentazione delle scommesse (sportive ed ippiche) e dell'innovativo gioco a distanza (remote gambling).

Il cambiamento del modello regolatorio è stato indotto dalla volontà di perseguire 3 obiettivi principali:

- combattere il crimine;
- assicurare un gioco sicuro, sano e trasparente;
- controllare la dipendenza dal gioco d'azzardo e limitarne l'impatto sociale.

A tal fine il Gambling Act autorizza la Gambling Commission a svolgere le seguenti attività:

- rilasciare le licenze operative;
- rilasciare le licenze personali, sostitutive del vecchio certificato d'approvazione;
- definire le condizioni generali e specifiche per il rilascio delle licenze;
- verificare il regolare utilizzo delle licenze;
- perseguire e sanzionare il gioco illegale;
- documentare costantemente gli organi Statali sull'andamento del settore.

Quindi il portafoglio di giochi legali autorizzati dalla Gambling Commission è il seguente:

- Betting
- Bingo
- Casinos

- Gaming Machines (AWP)
- Arcades (SWP)
- Lotteries (esclusa la National Lottery)
- Remote (Gioco a distanza)

La configurazione attuale del comparto giochi in Gran Bretagna è frutto della importante riforma del 2001 denominata *General Betting Duty*, la quale, introducendo grandi cambiamenti e rivoluzionando l'assetto legislativo e fiscale del betting, ha promosso lo sviluppo regolamentativo degli altri settori. La *General Betting Duty* è stata principalmente ispirata da considerazioni sugli sviluppi che il mercato del gioco avrebbe potuto registrare negli anni successivi.

Nel maggio 1999 alcuni bookmaker stabilirono la propria sede in altri paesi ove l'imposizione sui giochi risultava essere più favorevole di quella praticata in Inghilterra ed iniziarono ad offrire ai giocatori inglesi la possibilità di scommettere via telefono, a condizioni più attraenti di quelle che avrebbero potuto avere scommettendo presso i bookmaker nazionali.

I principali bookmaker inglesi presero atto dell'evoluzione del mercato verso modalità di raccolta telematica, essendo peraltro ragionevole ipotizzare che la crescente diffusione dell'utilizzo di Internet avrebbe potuto accelerarla, ed ebbe quindi inizio l'apertura di loro sedi in paesi con un'imposizione più favorevole.

La riforma del sistema era dunque necessaria, pena una permanente perdita di gettito, oltre che di posti di lavoro. Il governo scelse di intervenire cambiando la base imponibile: dal valore della raccolta al margine lordo. Questa manovra avrebbe consentito di generare condizioni fiscali più vantaggiose per gli operatori, ottenendo nello stesso tempo potenziali benefici anche per i giocatori. Gli operatori, infatti, possono investire parte del minor carico fiscale trasferendolo ai giocatori sotto forma di maggiore valore del payout, nella speranza di incrementare la raccolta.

La riforma ebbe effettivamente successo, come mostra la seguente tabella riportante i valori della raccolta e del gettito erariale del settore betting dal 2000 al 2009.

Valore della raccolta soggetta alla General betting duty e suo gettito erariale
 Anni 2000-2009
 Valori assoluti e percentuali
 (milioni di Gbp)

Anno	Raccolta	Gettito	%
2000	7.258	488	6,72
2001	8.602	474	5,51
2002	16.489	291	1,76
2003	29.028	359	1,24
2004	42.842	437	1,02
2005	47.721	447	0,94
2006	35.449	369	1,04
2007	39.854	409	1,03
2008	37.739	403	1,07
2009	37.050	344	0,93

Fonte: Elaborazione Eurispes su dati HM Revenue and customs.

Tabella 12. Valori della raccolta e del gettito erariale a seguito della General Betting Duty [fonte: Eurispes - Unigioco].

L'attuale diversità e numerosità delle aliquote e la presenza di due diverse modalità di determinazione della base imponibile, nonché di una imposizione "a fasce", derivano pertanto dall'effetto a cascata provocato dalla General Betting Duty. Il sistema inglese applica sette diverse imposte sui giochi, con numerose e varie aliquote d'imposta, ed identifica alternativamente come base imponibile:

- in cinque casi, la differenza tra valore della raccolta e valore dei premi erogati;
- nei due casi rimanenti, il valore della raccolta.

Si consideri, ad esempio, che il gioco del poker è tassato in misura e modo completamente diversi, a seconda della modalità in cui è svolto: l'imposta passa dal 10% al 50% se effettuato presso un casinò, al 15% se giocato su Internet. L'imposizione sul gioco del bingo (Bingo Duty) è variata significativamente in un arco di tempo relativamente breve: infatti, prima dell'ottobre 2003 l'imposta applicata era del 10% e la base imponibile era costituita dal valore della raccolta (valore delle scommesse effettuate dai giocatori). Successivamente l'imposta è aumentata al 15% ed il margine lordo (differenza tra valore delle scommesse raccolte e valore dei premi pagati) è divenuto la base imponibile, precedentemente identificata con il valore della raccolta.

Amusement machine licence duty (AmlD):

La licenza si applica alle slot machines AWP ed ai terminali FOBT e si rinnova periodicamente attraverso il versamento dell'imposta dovuta, il cui importo varia in funzione della categoria di appartenenza della macchina. Oltre all'AmlD, il soggetto passivo è tenuto anche al pagamento dell'IVA (in anglosassone VAT), la cui base è calcolata come differenza tra la raccolta della macchina ed il valore dei premi erogati dalla stessa.

Bingo duty:

Si applica sulle puntate ricevute per partecipare al gioco del bingo e assimilabili, giocate sul territorio inglese, con alcune eccezioni: bingo tra privati cittadini, bingo no profit, tra soci di associazioni ed in altri casi in cui l'importo complessivo delle puntate non superi determinati limiti. L'imponibile è pari alla differenza tra il valore delle scommesse ricevute ed il valore delle vincite pagate, mentre l'imposta è del 20%.

General betting duty:

Si applica sulle puntate ricevute/organizzate da bookmakers, bet brokers e betting exchanges che siano operanti in Inghilterra. Prima del 6 ottobre 2001, l'imponibile era costituito dal valore delle scommesse ricevute e l'imposta era progressivamente diminuita, tra l'aprile 1990 e marzo 1999, dall'8% al 6,75%. Attualmente invece risulta pari alla differenza tra il valore delle scommesse ricevute ed il valore delle vincite pagate (senza contare i premi vinti ma non notificati o non riscossi), tranne che per i betting exchanges il cui imponibile è costituito dalle proprie commissioni.

L'imposta è del 15% per le scommesse al totalizzatore (Pari-Mutuel) effettuate fuori dalla pista (c.d. off-course bets) e a quota fissa e sulle commissioni dei betting exchanges, mentre l'imposta è del 3% per le scommesse spread di natura finanziaria e del 10% per tutti gli altri tipi di scommessa spread.

Gaming duty:

Si applica, con alcune eccezioni, ai giochi in cui i partecipanti giocano contro un banco (c.d. "casino games" come ad esempio blackjack, roulette, ecc.) ed ai giochi in cui i giocatori giocano l'uno contro l'altro (ad es. backgammon, poker) ed il gestore non partecipa al gioco, ma mette a disposizione strutture ed attrezzature di gioco.

L'imponibile è costituito dal valore delle scommesse ricevute (inclusi eventuali costi di partecipazione e le commissioni spettanti al banco che non partecipa al gioco, ma lo organizza), mentre l'imposta è applicata su quattro fasce di raccolta con aliquote marginali d'imposizione crescenti, attualmente del 15%, 20%, 30% e 40%.

Lottery duty:

Si applica a tutte le lotterie promosse in Gran Bretagna. Tuttavia, la maggior parte di esse è esentata dall'imposta (lotterie private, lotterie d'ufficio, ecc.) eccetto la National Lottery il cui imponibile è pari al prezzo del biglietto e l'imposta è del 12%.

Pooling betting duty:

Si applica, con alcune eccezioni, a quei giochi in cui i giocatori pagano un prezzo fisso per partecipare e l'ammontare di denaro raccolto, al netto di tasse e recupero dei costi del gioco, viene suddiviso in parti uguali tra coloro che hanno correttamente pronosticato l'esito di un evento incerto.

L'imponibile è dato dalla differenza tra il valore delle scommesse ricevute ed il valore delle vincite pagate, mentre l'imposta è progressivamente diminuita dal 40% del 1990 all'attuale 15%.

Remote gaming duty:

Si applica ai giochi in cui la puntata è effettuata attraverso uno strumento di comunicazione remota (Internet, telefono, Tv interattiva, ecc.), a meno che il gioco non sia già soggetto ad una delle altre imposte sui giochi o specificamente esentato da una di esse.

L'imponibile è pari alla differenza tra il valore delle scommesse ricevute (c.d. "raccolta") ed il valore delle vincite pagate. Non si contano le somme scommesse nei giochi in cui il banco organizza il gioco, ma non scommette denaro (c.d. partite tra giocatori); mentre l'imposta (introdotta dal 1° settembre 2007) è del 15%.

Il mercato anglosassone sta attraversando una fase di rallentamento, in cui diverse categorie di gioco mostrano un decremento delle giocate. Come riporta la stessa Gambling Commission nel suo report 2009/2010, il mercato della Gran Bretagna ha registrato nell'ultimo anno un Gross Gaming Revenue (GGR) totale di circa £5.7 billion (6,53 miliardi di euro), in decrescita dell'1% rispetto al 2009 e nettamente inferiore al GGR registrato nel 2007 di circa £9,9 billion (11,34 miliardi di euro). Sempre nel 2007, la

raccolta totale è stata di circa £84 billion (96,25 miliardi di euro, circa il 3,58% sul PIL¹⁵). Tutti i settori presentano un trend negativo, al di fuori del betting e delle lotteries. Il betting ricopre il ruolo di leader nel comparto giochi britannico con una quota sulla raccolta globale del 52%, seguito a distanza dai casinos (14%) e dal bingo (12%).

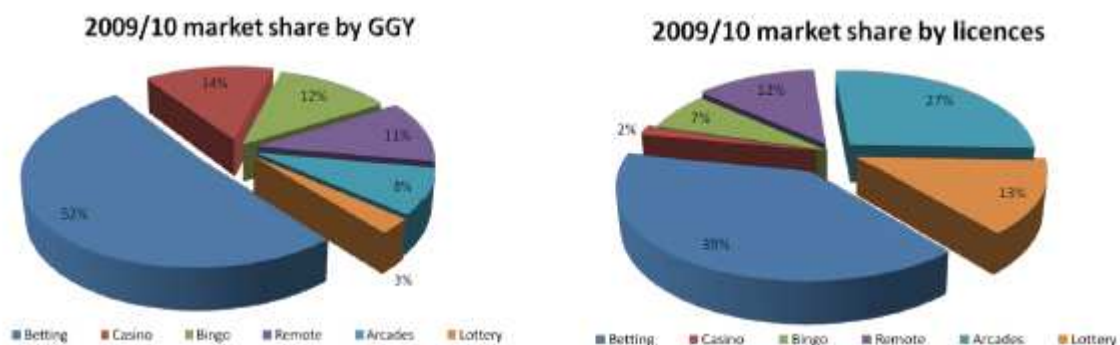


Figura 51. Quota di mercato e percentuale di licenze per i diversi settori del gioco. [fonte: Gambling Commission].

Rispetto al 2007 sono aumentati i giocatori: dal 68% della popolazione adulta si è registrato un incremento al 73%, ovvero circa 35,5 milioni di consumatori. Dal 2009 inoltre il Governo britannico ha deciso di dedicare una quota del Gross Gaming Revenue proveniente dall'industria del gambling al RET (Research, Education & Treatment). La decisione rimarrà volontaria di anno in anno, non sarà stringente per legge, ed eventualmente sarà implementata e gestita dalla Responsible Gambling Fund. Nel biennio 2009-2010, la cifra dedicata al RET è stata di £5million.

Il settore delle gaming machines (AWP) in Gran Bretagna presenta caratteristiche particolari in quanto la Gambling Commission controlla e regola solo gli apparecchi AWP installati presso determinati ambienti quali Casinò, Arcades e sale Bingo. Mentre gli AWP situati nei pubs e nei clubs britannici non appartengono alla giurisdizione della Gambling Commission, di conseguenza i relativi dati non sono riscontrabili.

Come si vedrà, la Gambling Commission individua 112.442 AWP attivi negli ambienti riconosciuti ma a tale cifra devono essere aggiunte le unità presente nei pubs e nei clubs per un totale di circa 225.000 AWP nel 2010.

I dati ufficiali forniti dalla Gambling Commission pertanto permettono un'analisi specifica del settore nei soli 3 ambienti controllati, i quali di conseguenza mostrano solamente un quadro parziale del mercato AWP.

¹⁵ PIL britannico 2007 valutato \$2.346 billion – Fonte: photius, "www.photius.com"

Il Gambling Act del 2005 riconosce 5 categorie di gaming machines, così suddivise:

Category of machine	Maximum stakes and prizes			Number of machines publicly available at 31 March 2010*
	Previously classed as	Stake	Prize	
A	jackpot machines	unlimited	unlimited	0
B1	jackpot machines	£2	£4,000	2,713
B2	fixed odds betting terminals (FOBTs)	£100	£500	32,112
B3	jackpot machines	£1	£500	11,828
B4	jackpot machines	£1	£250	508
C	amusement with prizes machines	£1	£70	51,192
D	amusement with prizes machines	£5 (cash) £8 (non-monetary)	-	48,201
Total				144,554

Tabella 13. Classificazione delle machines in Gran Bretagna [fonte: Gambling Commission].

Il Gambling Act aveva individuato anche la categoria A, in accordo con il progetto futuro di “Super Casinò”; ma questo progetto è stato in seguito abbandonato e per questo motivo non risultano macchine attive in questa categoria. La categoria B si suddivide a sua volta in 4 sub-categorie, in relazione alle giocate e alle vincite possibili. La categoria B2 riguarda le betting machines, per cui vanno escluse dal conteggio per la raccolta delle AWP, così come esegue la stessa Gambling Commission nel suo report, da cui si quantifica la presenza di 112.442 AWP nel corso del 2010.

La Gambling Commission non ha fissato per legge un payout minimo per le AWP, ma di fatto i technology provider si sono accordati nel definire le specifiche tecniche standard, fissato un limite minimo di payout al 70%.

Come precedentemente anticipato, le AWP sono commercializzate in tre tipologie di ambienti:

- Casinò;
- Sale bingo;
- Arcades (AGC – Adult Gaming Centre; FEC – Family Entertainment Centre);

Il report 2010 della Gambling Commission fornisce la spesa delle AWP generata da ognuno degli ambienti di gioco. Le gaming machines presenti nei 141 casinò britannici sono principalmente di tipologia B1 (2.713 apparecchi sui 2.769 installati) per un Gross Gaming Revenue complessivo di £137million (157 milioni di euro).

Gaming machines in casinos

Table 22: Casino machine gross profit

Machine category	Machines (2009/10)	Gross profit (2009/10) £m
B1	2,713	136
B2	38	0
B3	10	0
Aggregated categories*		1
Total	2,769	137

*where gross profit figures have been provided but not broken down by machine category.

Figura 52. Distribuzione e spesa delle gaming machines nei casinò [fonte: Gambling Commission].

Le AWP distribuite nelle sale 496 Bingo sono decisamente maggiori in quantità rispetto a quelle nei Casinò. Delle 17.987 AWP installate il 72,6% appartengono alla categoria C generando un GGR di £60million sui £214million totali (245,2 milioni di euro); è interessante notare come le 3.046 AWP di categoria B3, in numero nettamente inferiore alle C, siano riuscite a generare un Gross profit elevato, pari a £50million, di poco inferiore a quanto generato proprio dalle AWP di categoria C. Ciò è dovuto alla forte attrattività degli apparecchi B3, che a fronte della medesima puntata minima (£1) sono in grado di restituire una vincita massima di 7 volte superiore (£500 vs £70).

Gaming machines in bingo clubs

Table 17: Gaming machine gross profit

Machine category	Machines (2009/10)*	Gross profit (2009/10) £m*
B3	3,046	50
B4	316	1.9
C	13,067	60
D	1,558	1.8
Aggregated categories**		100
Total	17,987	214

*figures taken from regulatory returns. As we do not regulate pubs, clubs, working men's clubs or FECs that don't have adult areas - data from those sectors is not included in this table.

**where gross profit figures have been provided but not broken down by machine category.

Figura 53. Distribuzione e spesa delle gaming machines nelle sale Bingo [fonte: Gambling Commission].

Infine rimane il contributo delle gaming machines dislocate nelle sale Arcades. A tal proposito il Gambling Act individua ulteriori 2 categorie di ambienti di gioco: gli AGC e i FEC.

Nel 2010 la Gambling Commission ha quantificato la presenza di 612 AGC attivi (in decrescita del 3% rispetto all'anno precedente) e di 274 FEC (anch'essi in diminuzione rispetto al 2009 del 14%). I 612 AGC generano l'81% del GGR complessivo del micro-settore, mentre i 274 FEC il restante 19%.

Structure of the industry

Table 27: Number of gaming machine manufacturers, suppliers, AGCs and FECs

		at 31 March 2009	at 31 March 2010	% change
1968 Act	Section 27 certificate holders ¹⁵	367	252	-31%
2005 Act	Machine suppliers	217 ¹⁵	317	46%
	Sub total	584	569	-3%
	Machine manufacturers	66 ¹⁶	73	11%
	Adult Gaming Centre (AGC)	632	612	-3%
	Family Entertainment Centre (FEC)	319	274	-14%

Figura 54. Struttura del micro-settore Arcades [fonte: Gambling Commission].

Pertanto negli 886 ambienti Arcades sono presenti 94.372 AWP per un GGR complessivo pari a £472million (540,8 milioni di euro):

- gli AGC contribuiscono con un totale di 64.232 gaming machines, in grado di generare l'81,4% del GGR globale. Come nel Bingo, gli apparecchi di categoria C, seppur in numero consistentemente maggiore rispetto ai B3, realizzano un Gross profit leggermente inferiore (£79million vs £87million). Positiva anche la presenza ed il Gross profit generato dagli AWP di categoria D, mentre è quasi irrilevante la categoria B4.
- i FEC presentano 30.140 AWP per un GGR di £88million. La quasi totalità (87,9%) delle gaming machines installate nei FEC appartengono alla categoria D generando un Gross profit di £63million, mentre le restanti 3.652 AWP sono di categoria C.

Gaming machines in AGCs and FECs

Table 31: AGC machine numbers and gross profit

Machine category	Machines (2009/10)*	Gross profit (2009/10) £m*
B3	9,126	87
B4	181	0.6
C	35,723	79
D	19,202	29
Aggregated categories**		188
Total	64,232	384

*figures taken from regulatory returns. As we do not regulate pubs, clubs, working men's clubs or FECs that don't have adult areas - data from those sectors is not included in this table.

**where gross profit figures have been provided but not broken down by machine category.

Table 32: FEC machine numbers and gross profit

Machine category	Machines (2009/10)	Gross profit (2009/10) £m
C	3,652	10
D	26,488	63
Aggregated categories*		15
Total	30,140	88

*where gross profit figures have been provided but without any machine numbers.

Figura 55. Distribuzione e spesa delle gaming machines negli Arcades [fonte: Gambling Commission].

Gli operatori coinvolti nella filiera delle gaming machines sono circa 1600, per un totale di dipendenti superiori ai 35.000 lavoratori, distribuiti tra fornitori, produttori ed esercenti.

Per quanto riguarda i costi delle licenze legati al settore delle gaming machines, la Gambling Commission definisce gli importi relativamente agli ambienti di gioco e alle categorie di AWP installate. La Gambling Commission riconosce 2 voci di costo:

- Licence Application Fees = costituisce l'importo da versare una tantum per acquisire la licenza ad aprire una determinata attività, relativamente agli AWP installati.
- Annual Fees = costituisce il corrispettivo annuale da versare, relativamente agli AWP installati. E' una sorta di rinnovo della licenza.

In aggiunta alle imposte legate alla licenza dettate dalla Gambling Commission, gli operatori sono soggetti ad un'ulteriore tassa Statale annuale, chiamata *Amusement Machine Licence Duty* (AMLD), e al pagamento dell'IVA, chiamata in anglosassone VAT.

In Gran Bretagna la tassazione sulle gaming machines non è in percentuale sulla raccolta o sul Gross Gaming Revenue ma è costituita da una somma forfettaria differente per categoria di AWP, ad eccezione della VAT, la cui base è calcolata come differenza tra il valore delle scommesse ricevute dalla macchina ed il valore dei premi erogati dalla stessa. La seguente tabella riporta i costi, per categoria di AWP, delle diverse licenze (dopo la modifiche della Gambling Commission nell'Agosto 2010) e gli importi dettati dalla AMLD:

	Cat. A	Cat. B	Cat. C	Cat. D
<u>Licence Application Fees (£)</u>				
Casinò	28,641	37,591	19,528	19,528
Bingo	977	1,627	3,255	17,067
AGC	977	977	1,627	4,882
FEC	977	977	1,627	4,882
<u>Annual Fees (£)</u>				
Casinò	51,877	108,132	74,112	329,711
Bingo	1,646	7,413	17,914	39,928
AGC	1,638	5,771	13,736	29,550
FEC	1,097	4,905	9,950	23,749
<u>AMLD (£)</u>	6,110	B1: 3,055 B2, B3: 2,405 B4: 2,185	905	N.D.

Tabella 14. Sistema tassativo per il settore AWP della Gran Bretagna [fonte: Gambling Commission - Euromat].

Spagna

Il mercato del gioco spagnolo è un mercato ricco, rientrante nella classifica top five dell'incidenza percentuale sul PIL Nazionale. Gli ultimi dati, relativi al 2010, censiti e pubblicati dal Ministerio del Interior rivelano però un mercato in decrescita.

La raccolta 2010 dell'intero comparto giochi si è assestato al valore di 27,3 miliardi di euro, proseguendo il trend negativo iniziato nel 2009 con una raccolta di circa 30,1 miliardi di euro¹⁶ (-6,8% rispetto ai 32,3 miliardi di euro raccolti nel 2008). Il mercato spagnolo si è sempre assestato su cifre interessanti: già nel 2003 registrava una raccolta di 26,7 miliardi di euro con una costante crescita della raccolta tra il 2003 e il 2008 (da 26,7 a 32,3 miliardi di euro, +20,9%). Nel 2003 la spesa pro-capite era circa 626€, spesa che ha raggiunto la quota di 660€ nel 2009 per poi scendere a 581€ nel 2010.

L'incidenza della raccolta sul Prodotto interno lordo del Paese, complice un incremento più accentuato della ricchezza prodotta rispetto ai volumi di raccolta, è diminuita costantemente tra il 2003 e il 2006 (dal 3,4% al 2,9%), per poi stabilizzarsi nel triennio successivo (2,9% nel 2007 e 2009, 3% nel 2008).

Il mercato del "juego" in Spagna vede la presenza di circa 2.600 operatori per un totale di 47.000 impiegati nel settore.

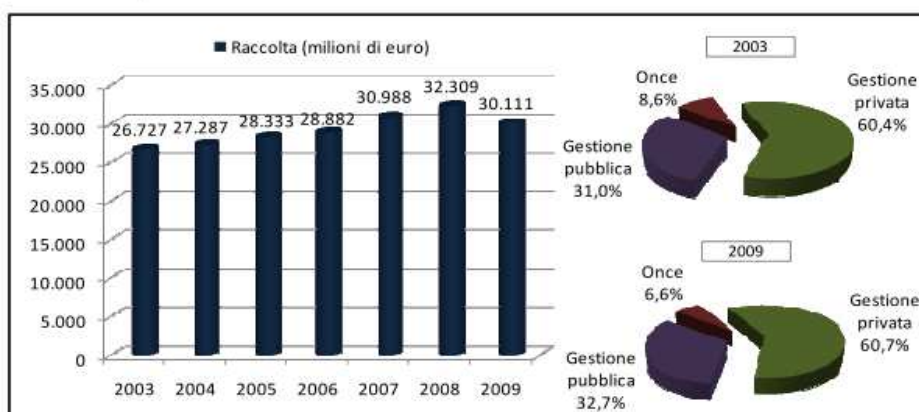
Il ricco ed importante mercato ludico spagnolo si suddivide¹⁷ per giochi a:

- gestione privata: quali casinò, bingo e AWP con una raccolta di circa 18,2 miliardi di euro coprono il 60,7% della raccolta complessiva del 2009.
- gestione pubblica: quali lotterie e scommesse. Si contendono il restante 32,7% della raccolta 2009 con un giro da 9,8 miliardi di euro.
- Lotteria Once: è una particolare lotteria senza scopo di lucro, il cui guadagno è destinato a differenti fini benefici. Nel 2009 ha generato una raccolta di 2,1 miliardi di euro circa, cioè il 6,6% del totale.

¹⁶ Fonte: "La fiscalità delle NewSlot: quadro europeo e ipotesi di modifica del modello di imposizione italiano", Eurispes.

¹⁷ Fonte: "La fiscalità delle NewSlot: quadro europeo e ipotesi di modifica del modello di imposizione italiano", Eurispes.

Raccolta dei giochi pubblici e delle scommesse sportive in Spagna
Anni 2003-2009
Valori assoluti e percentuali



Fonte: Elaborazione Eurispes su dati Ministero del Interior.

Figura 56. Raccolta ed organizzazione del settore giochi in Spagna [fonte: Eurispes - Unigioco].

Come in Italia, anche in Spagna ciascuna tipologia di gioco ha contribuito in misura differente al miglioramento delle performance di raccolta dell'intero comparto dei giochi pubblici e delle scommesse sportive:

- i giochi a gestione privata (casinò, bingo, macchine da gioco di tipo "B"), dopo il calo di raccolta registrato tra il 2003 e il 2004, sono tornati a crescere nel quadriennio successivo, totalizzando una raccolta di circa 20 miliardi di euro nel 2008 (+24,9% rispetto al 2003). Il 2009 ha visto, viceversa, ridursi il volume di raccolta dei giochi a gestione privata (18,2 miliardi di euro, -9,3% rispetto al 2008);
- la dinamica dei giochi a gestione pubblica (lotterie e scommesse sportive di portata nazionale) è stata più uniforme, con: una crescita costante dei volumi di raccolta tra il 2003 e il 2008, sebbene inferiore rispetto a quella registrata dai giochi a gestione privata (da 8,2 a 10 miliardi di euro, +20%); una diminuzione più contenuta dei volumi di raccolta nel 2009 (9,8 miliardi di euro, -2% rispetto al 2008);
- il "peso" dei giochi a gestione pubblica sul totale della raccolta è aumentato dell'1,7% (dal 31% al 32,7%), contro un +0,4% del "peso" dei giochi a gestione privata (dal 60,4% al 60,7%) e un -2% del "peso" della lotteria Once (dall'8,6% al 6,6%).

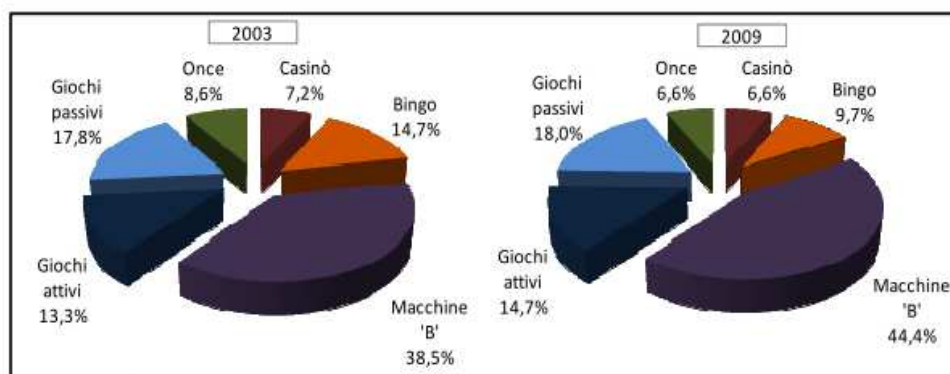
Dall'ulteriore ripartizione della raccolta dei giochi a gestione pubblica e a gestione privata, risulta evidente come il contesto spagnolo abbia registrato, negli ultimi anni, dinamiche evolutive analoghe all'Italia, in particolare per quel che attiene il consolidamento del settore degli apparecchi da intrattenimento, così suddivisi in base alle loro caratteristiche tecniche:

- macchine da gioco di tipo "A" (77.462 apparecchi installati, 23,7% del totale), che offrono giochi di puro intrattenimento e, in cambio del prezzo della giocata, concedono all'utente un tempo di utilizzo della macchina, senza alcuna vincita in denaro. Possono essere installati, senza particolari restrizioni, in luoghi quali bar, mense, ristoranti, hotel, campeggi, saloni bingo;
- macchine da gioco di tipo "B" (239.992 apparecchi installati, 75,5% del totale), che, in cambio del prezzo della giocata, concedono all'utente un tempo di utilizzo della macchina ed, eventualmente, una vincita in denaro. Possono essere installate solamente previa autorizzazione e, in luoghi pubblici quali stazioni, aeroporti, centri commerciali, solo in presenza di una sala appositamente adibita;
- macchine da gioco di tipo "C" (2.379 apparecchi installati, 0,7% del totale) che, in cambio del prezzo della giocata, concedono all'utente un tempo di utilizzo della macchina ed, eventualmente, una vincita in denaro, che non dipende però dai risultati o dalle combinazioni vincenti delle precedenti partite.

Il settore New Slot può quindi contare su di una distribuzione Nazionale nel 2010 di 239.992 apparecchi AWP (giochi di tipo "B") e su 80.554 congegni SWP (giochi di tipo "A"+"C"). Nel 2003 il 38,5% della raccolta derivava dalle macchine da gioco di tipo "B" (10,2 miliardi di euro), il 17,8% dai giochi passivi, il 14,7% dal bingo, il 13,3% dai giochi attivi, e il 15,8% dalla lotteria Once e dai casinò (dato quest'ultimo comprensivo della raccolta delle macchine da gioco di tipo "C").

Nel 2009, l'incidenza della raccolta delle macchine da gioco di tipo "B" è salita al 44,4% (13,3 miliardi di euro), contro il 55,6% attribuibile agli altri segmenti di gioco e, prioritariamente, ai giochi passivi (18% della raccolta nel 2009, 17,8% nel 2003) e attivi (14,7% della raccolta nel 2009, 13,3% nel 2003).

Ripartizione della raccolta dei giochi pubblici e delle scommesse sportive per tipologia di gioco
Anni 2003-2009
Valori percentuali



Fonte: Elaborazione Eurispes su dati Ministero del Interior.

Figura 57. Ripartizione della raccolta per tipologia di gioco in Spagna [fonte: Eurispes - Unigioco].

Nel 2010 il settore New Slot ha avvertito un leggero calo. Gli apparecchi AWP (giochi di tipo "B") sono scesi a 239.992 unità rispetto ai 246.651 del 2009 (-2,7%), così come è diminuito il numero delle amusement arcades da 523 a 448 (-14,3%) e delle gaming arcades da 2.559 a 2.547 (-0,5%). Di conseguenza ha subito una leggera flessione anche la raccolta AWP assestata nel 2010 a 11,3 miliardi di euro (-15,16% rispetto al 2009).

Il settore dei giochi a gestione privata nel suo complesso (AWP, Casinò e Bingo) ha anch'esso evidenziato una decrescita, in linea con la flessione del 2009, con una raccolta totale di 15,88 miliardi di euro (-13,13%), come riportato nella tabella seguente:

Raccolta (000€)	
Casinò	1.857.250
Bingo	2.687.580
AWP	11.338.690
Totale	15.883.520

Tabella 15. Raccolta dei giochi a gestione privata del 2010 [fonte: Ministero del Interior].

La spesa, ovvero il Gross Gaming Revenue (GGR), nel 2010 per i giochi a gestione privata ha raggiunto il valore totale di 4,75 miliardi di euro, di cui 3,37 miliardi di euro (71%) derivanti dalle AWP, come riportato nella tabella sottostante:

Spesa (000€)	
Casinò	387.820
Bingo	987.640
AWP	3.337.180
Totale	4.752.640

Tabella 16. Spesa dei giochi a gestione privata nel 2010 [fonte: Ministero del Interior].

L'attuale sistema di tassazione sui giochi pubblici e sulle scommesse sportive a livello nazionale, in grado di assicurare allo Stato entrate complessive di 1,6 miliardi di euro nel solo 2009, prevede modelli di imposizione fiscale differenziati in funzione della tipologia di gioco e invariati dall'approvazione della Ley Orgánica 23/2001 ad oggi:

- per le macchine da gioco di tipo "B" (i cui nulla osta sono contingentati dalle Comunità Autonome): tassa fissa su ciascuna macchina installata di 2.845 euro su base annua, con maggiorazioni nel caso in cui siano possibili giocate simultanee da parte di due giocatori (5.690 euro su base annua), o tre e più giocatori (5.797 euro su base annua, più il risultato del seguente prodotto: 2.235 euro x numero di giocatori x prezzo massimo di ciascuna partita);
- per le macchine da gioco di tipo "C" (i cui nulla osta, o titoli autorizzatori, sono contingentati dalle Comunità Autonoma): tassa fissa su ciascuna macchina installata di 4.020 euro su base annua;
- per il bingo: 20% sul margine lordo (differenza tra raccolta e payout);
- per i giochi offerti nei casinò: percentuale sul margine lordo a scaglioni (20% tra 0 e 1,3 milioni di euro; 35% tra 1,3 e 2,1 milioni di euro; 45% tra 2,1 e 4,3 milioni di euro; 55% oltre i 4,3 milioni di euro).

Tasse sui giochi pubblici e le scommesse sportive nell'ordinamento nazionale spagnolo
Anno 2009

Tipologia	Tassa sul gioco
Macchina tipo "B"	2.845 euro per macchina + maggiorazioni
Macchina tipo "C"	4.020 euro per macchina
Bingo	20% del margine lordo
Casinò	20% su margine lordo tra 0 e 1,3 milioni di euro 35% su margine lordo tra 1,3 e 2,1 milioni di euro 45% su margine lordo compreso tra 2,1 e 4,3 milioni di euro 55% su margine lordo superiore a 4,3 milioni di euro

Fonte: Ley Orgánica 23/2001.

Tabella 17. Sistema fiscale per il settore giochi in Spagna [fonte: Eurispes - Unigioco].

Per quanto riguarda il mercato degli AWP, ogni regione autonoma stila il proprio regolamento in materia rispondendo però a delle specifiche normative standard dettate dal governo spagnolo:

- Livello di payout: 70% (ad eccezione della regione autonoma delle Canarie, la quale può applicare il 75%)
- Jackpot max: 500 volte la posta in gioco
- Durata minima partita: 3 secondi
- Puntata minima: 20cent€
- Puntata massima: 1€

L'imposizione tributaria relativa al mercato AWP, come detto, è fissata dal governo spagnolo, il quale ha imposto una tassa fissa pari a 2.845€/annuo ad apparecchio. Tale tassa però può subire maggiorazioni, definite arbitrariamente dalle singole regioni autonome.

Nel 2010 il sistema tributario adottato dalle 20 regioni autonome è stato il seguente:



Figura 58. Tassazione regionale spagnola sugli AWP nel 2010 [fonte: Euromat].

Ben 19 regioni su 20 hanno scelto di applicare maggiorazioni alla tassa minima imposta dal governo spagnolo, con la regione di Valencia che raggiunge il massimo di 3.832€/annuo ad apparecchio; solamente la regione di Navarra non ha applicato maggiorazioni. Le regioni spagnole hanno già reso noto il sistema tassativo per il 2011, il quale presenta poche modifiche: 18 regioni restano stabili sui valore del 2010 mentre 2 regioni (La Rioja ed Extremadura) hanno diminuito la maggiorazione alla tassa, relativamente di 44€ e di 116€.

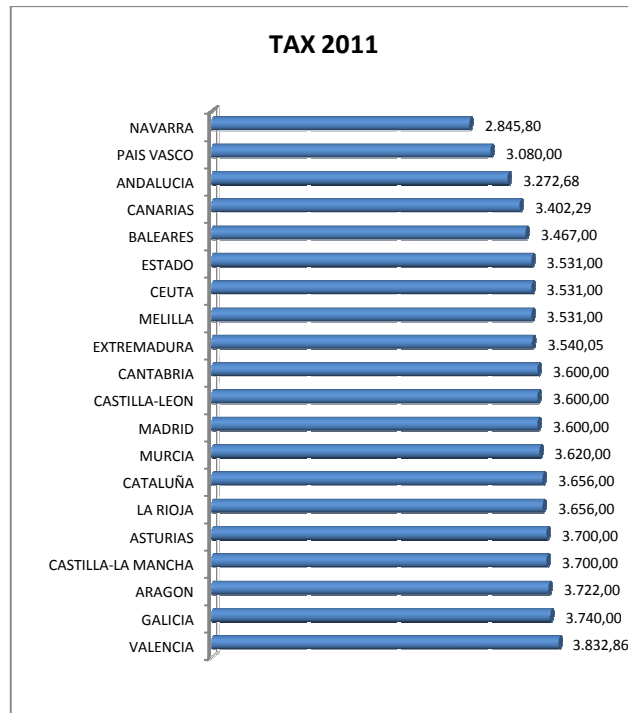


Figura 59. Tassazione regionale spagnola sugli AWP nel 2011 [fonte: Euromat].

Inoltre il 4 febbraio 2011 il Governo spagnolo ha approvato la nuova Law on Gambling, concentrata sull'online gambling ma che ha avuto ripercussioni anche sul gioco d'azzardo tradizionale.

La modifica più rilevante apportata dalla Legge riguarda l'introduzione di un'ulteriore tassa per gli operatori del gioco, dall'aliquota fiscale compresa tra il 22% ed il 25% della spesa (GGR) in relazione alla tipologia di gioco. Per quanto riguarda il settore degli AWP, l'aliquota da applicare è del 25% sulla spesa.

La Law on Gambling prevede anche l'istituzione di 2 nuovi organi:

- Comisión Nacional del Juego: dotata di ampi poteri, detterà le condizioni e sarà responsabili del rilascio delle licenze e delle autorizzazioni al gioco.
- Consejo de Políticas de Juego: tale organo regolativo racchiuderà le rappresentative delle 20 regioni autonome, al fine di migliorare la regolamentazione ed i rapporti politici.

La popolazione spagnola preferisce il gioco delle lotterie, il 97-98% della popolazione partecipa alle lotterie Nazionali più importanti, mentre solamente il 5% pratica il gioco dell'AWP. La spesa pro-capite del 2010 per il gioco è di 581€, scomponibili in 337€ per i giochi privati, 204€ per i giochi pubblici e 40€ per la lotteria Once. In riferimento al gioco delle slot machines (AWP), gli spagnoli spendono mediamente 241€ all'anno.

Per quanto riguarda il fenomeno delle VLT's, la regione autonoma di Madrid ne ha permesso l'installazione ad inizio 2011. La società, operante anche in Italia, Codere Group, ha per prima proposto l'iniziativa delle VLT's nel centro di Madrid, riscuotendo entusiasmo ed un discreto successo da parte del pubblico, lasciando intravedere una buona opportunità di mercato. Occorre sottolineare che la normativa a riguardo è decisamente diversa da quella proposta in Italia, difatti in Spagna con un VLT si può vincere un jackpot di gioco massimo di 18.000€ mentre in Italia la vincita massima è di 500.000€, oltre ai jackpot di sala e di rete non considerati nella legislazione spagnola. Cambia ovviamente anche la puntata massima: 1,80€ quella spagnola contro i 10€ italiani.

Germania

Il comparto del gioco d'azzardo in Germania rappresenta uno dei principali mercati a livello europeo. Nel 2009 il gambling market ha registrato una flessione della spesa, dai 10,9 miliardi di euro del 2008 ai 10,2 miliardi di euro del 2010. Il mercato evidenzia un trend negativo in atto dal 2007, dopo aver registrato il valore massimo nel 2006 con una spesa di 12,2 miliardi di euro.

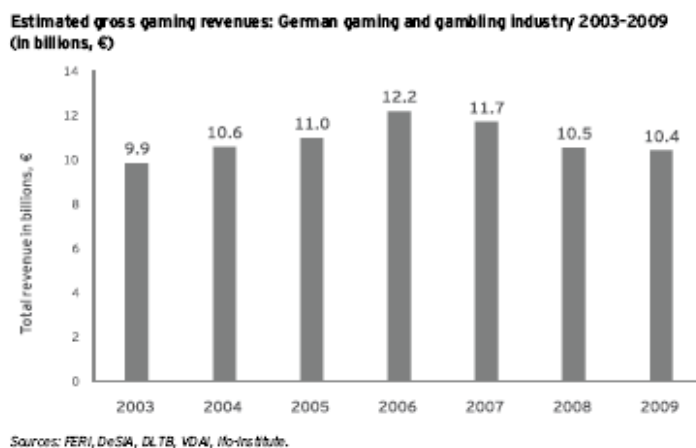


Figura 60. Evoluzione della raccolta del comparto giochi dal 2003 al 2009 [fonte: Ernst & Young].

Attualmente la forza trainante del comparto giochi sono le lotterie (lotto compreso), con una spesa nel 2009 di circa 4,1 miliardi di euro, costante rispetto al 2008. Le altre tipologie di gioco hanno subito dei leggeri cali (i Casinò sono passati da una spesa di 700 milioni di euro del 2008 a soli 600 milioni di euro nel 2009 e le scommesse hanno registrato una spesa di 2,4 miliardi di euro contro i 3,5 miliardi di euro del 2008) mentre le gaming machines sono le uniche ad aver registrato una crescita, seppur lieve. Le 227.000 AWP hanno garantito una spesa di 3,7 miliardi di euro nel 2009 rispetto ai 3,3 miliardi di

euro del 2008. Il grafico seguente, effettuato a partire dal Global Gaming Bulletin redatto dalla società Ernst & Young, riporta la scomposizione della spesa nei diversi settori di gioco nel biennio 2008-2009. Il dato relativo alla spesa della gaming machines nel 2009 (3,4 miliardi di euro) risulta leggermente inferiore rispetto ai dati ufficiali (3,7 miliardi di euro); in ogni caso il grafico è utile al fine di comprendere la ripartizione della spesa e la rilevanza dei singoli settori di gioco in Germania.

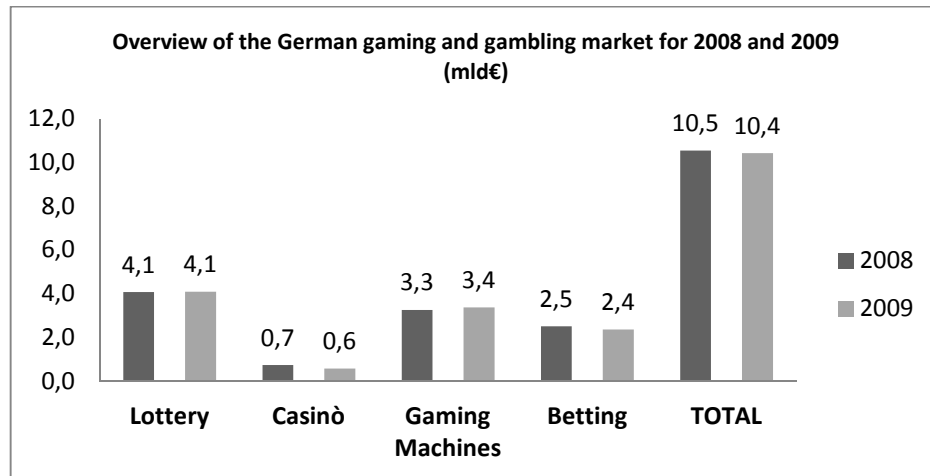


Figura 61. Andamento della spesa dei vari settori del gioco nel 2008-2009 [fonte: Ernst & Young].

Le gaming machines hanno acquisito rilevanza nel corso degli anni, superando la raccolta generata dalle scommesse e attestandosi come secondo comparto trainante del settore con una quota di mercato del 32%.



Figura 62. Ripartizione percentuale della raccolta nel comparto giochi [fonte: Ernst & Young].

La regolamentazione del gambling in Germania è avvenuta a valle degli accordi sanciti dal “the German Criminal Code” ed è caratterizzata da un Monopolio Statale, con lo scopo di prevenire e contrastare i pericoli associati al gioco d’azzardo, quali illegalità, criminalità e rischio patologico.

Il settore del gioco in Germania è gestito e controllato con una struttura a 2 livelli:

- A livello nazionale (“Federal Government”) vengono regolamentate le corse sui cavalli e le slot machines, soggette al *Trade, Commerce and Industry Law (GewO)*. Il sistema di concessione del gioco è basato sul rilascio di specifiche licenze;
- A livello regionale (“Länder”) vengono regolamentate le lotterie, le scommesse sportive e i casinò tramite le Gaming Laws emanate dai 16 enti regionali.

Le tipologie di macchine riconosciute dal Federal Government si possono suddividere in quattro categorie:

- macchine da gioco con vincita in denaro (AWP);
- giochi a punti senza alcun premio: touch-screen, videogiochi, flipper, simulatori;
- sport games: biliardo, freccette, football tables, air hockey;
- terminali internet (senza uno specifico contenuto di intrattenimento).

Vi è poi un ulteriore gruppo definito come “altri giochi”: macchine che danno ai giocatori la possibilità di utilizzare le loro competenze per influenzare l’esito del gioco, sulla base di quanto prescritto dall’art. 33-quinquies della legge tedesca sul commercio (GewO); il processo di autorizzazione attuato dalla Federal Criminal Investigation Agency (Bundeskriminalamt) è però talmente rigido che questo gruppo di prodotti risulta quasi irrilevante.

TAB. 1 – Apparecchi di amusement e sport games installati				
Tipologia	Numero di apparecchi ^{a), b)}			
	2007	2008	2009	2010
Apparecchi da intrattenimento	49,700	42,750	39,150	38,200
Flipper	2,400	2,350	2,300	2,250
Internet terminals etc.	14,500	20,000	22,500	22,000
Giochi a punti etc. ^{c)}	20,000	9,000	3,850	3,650
Videogames	12,800	11,400	10,500	10,300
Awp	207,000	216,000	227,000	235,750
Sport-games machines ^{d)}	25,000	24,000	23,000	22,300
Totale	281,700	282,750	289,150	296,250

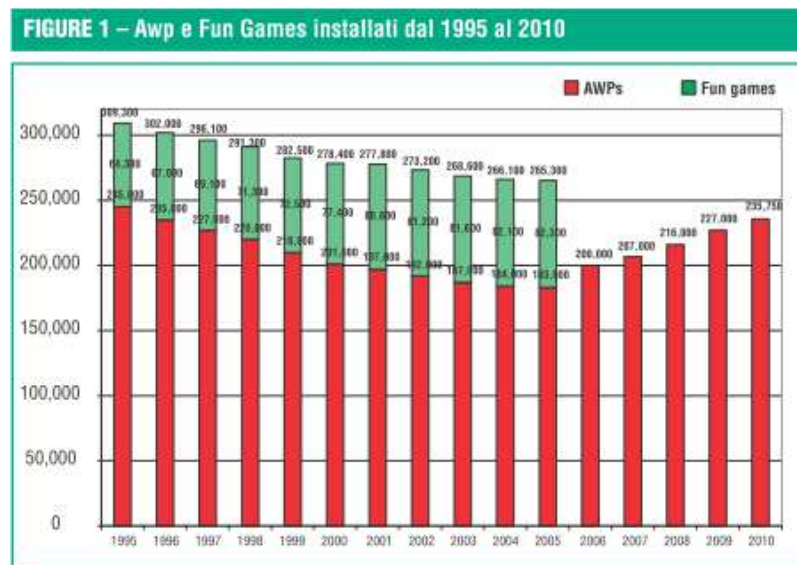
^{a)} La stima delle macchine installate al 31.12.09 è basata su dati VDAI.
^{b)} Sono inclusi gli apparecchi installati da non soci Vdai (stima) e tutti quelli venduti, noleggiati o ceduti in leasing.
^{c)} La categoria comprende touch-screen, jukebox e altri apparecchi di amusement.
^{d)} La categoria comprende freccette, table soccer, bowling, air hockey, alley games, ecc.

Fonte: VDAI; calculations of the Ifo Institute.

Figura 63. Apparecchi di amusement e sport games installati in Germania [fonte: Rivista italiana dell’Automatico].

Nel settore amusement, invece, la curva delle unità installate è in continuo decremento, anche se fra 2009 e 2010 si registra una sostanziale stabilizzazione, visto che le perdite sono state più contenute rispetto agli anni precedenti. Consolidando i dati della tabella 1 (ovvero, aggiungendo a quello delle macchine da intrattenimento la cifra inerente gli sport games, sottraendo poi gli internet terminal) si arriva a un totale di 38.500 unità, cioè soltanto 1.150 in meno in rapporto al 2009.

Una crescita lenta ma costante è quella che caratterizza il mercato tedesco delle AWP dal 2006 a oggi, ovvero da quando è entrata in vigore la nuova legge: le macchine installate nei circa 60.000 ambienti autorizzati al gioco sul territorio nazionale sono 235.750, vale a dire 52.750 unità in più rispetto al 2005, che è stato l'anno più negativo in senso assoluto. L'industria ha quindi retto bene l'impatto con la crisi economica del 2009 e nel 2010 ha registrato una crescita superiore al prodotto interno lordo.



Fonte: Ifo Institute for Economic Research.

Figura 64. e Fun Games installati in Germania dal 1996 al 2010 [fonte: Rivista italiana dell'Automatico].

Proseguendo su questa strada, quindi, si pensa che già a fine 2011 possa essere eguagliato il record stabilito nel 1995, quando gli apparecchi da gioco toccarono quota 245mila. Però, gli analisti dell'istituto di ricerca (IfO) - a cui la Associazione Vdai commissiona annualmente lo studio dell'andamento economico/finanziario del settore - consigliano prudenza, considerando quello corrente come un anno di consolidamento, in cui sarà possibile solo una leggera espansione, al massimo nell'ordine del 2%. Infatti, il limite di 12 AWP per ogni concessione (licenza) è stato raggiunto ovunque e ora l'ulteriore crescita potrà realizzarsi solo con l'apertura di nuove sale.

Nel complesso, i comparti dell'amusement, del gaming e del vending hanno raggiunto un turnover di 5,14 miliardi di euro, con un incremento pari al 5,8% in più rispetto al 2009. Il turnover dei produttori, invece, è cresciuto del 7,5%.

Le sole AWP, come detto, hanno generato nel 2010 una spesa di 3,94 miliardi di euro, in crescita rispetto al Gross Gaming Revenue del 2009 di 3,7 miliardi di euro (+6,5%). Il livello garantito di vincita, ovvero il payout, in Germania è fissato al 70% per cui la raccolta delle AWP nel 2010 è di 13,1 miliardi di euro.

Le 6.000 aziende operanti nel gaming e nell'amusement hanno versato, nel 2010, circa 1,4 miliardi di euro in tasse e contributi previdenziali, di cui 0,625 milioni di euro derivano dall'imposta gravante sull'esercizio degli apparecchi la cui aliquota è del 16%.

TAB. 2 – Turnover dell'industria dell'amusement				
Comparto	milioni di euro			
	2007	2008	2009	2010
Totale (non consolidato) ^{a)}	4,120	4,500	4,860	5,140
Turnover totale ^{a), b)}	885	975	1,040	1,090
Produttori (comprese importazioni) ^{a), b)}	430	485	530	570
Distributori ^{a), b)}	455	490	510	520
Operatori ^{c)}	3,235	3,525	3,820	4,050
Awp	3,050	3,370	3,700	3,940
Amusement machines e sport-games	155	105	65	60
Internet terminals	30	50	55	50
^{a)} Aziende di produzione e distribuzione. ^{b)} Include le importazioni effettuate da non soci Vdai e il turnover delle esportazioni dei produttori tedeschi. ^{c)} Gli incassi indicati includono le spettanze degli esercenti, l'iva, le tasse sull'intrattenimento, ecc.				

Fonte: VDAI; calculations of the Ifo Institute.

Figura 65. Turnover dell'industria del gioco [fonte: Rivista italiana dell'Automatico].

Il settore garantisce circa 70.000 posti di lavoro dei quali ben il 75% sono occupati da donne a cui se ne aggiungono almeno altri 35.000, che riguardano l'indotto.

Il notevole aumento negli anni della possibilità di scelta offerta ha costituito un forte motivo di attrazione per i giocatori e in particolare per le donne, che nel computo dell'utenza globale hanno fatto crescere la loro quota dal 10,3% toccata nel 2007 a quella del 19,9% del 2010.

In Germania le cose non vanno molto diversamente dall'Italia per quella che è la percezione che l'opinione pubblica ha degli apparecchi da gioco, pur in presenza di un apparato normativo ben più garantista - ai fini della tutela del giocatore - di quanto non lo sia stato fino al 2006.

A tal proposito, la Vdai fa presente che:

- 80.000 fun games sono stati rimossi senza alcuna fase di transizione;
- i sistemi jackpot promozionali sono stati vietati;
- la riduzione della durata della partita da 12 a 5 secondi ha notevolmente ridotto il fenomeno di giocate contemporanee su più apparecchi;
- la norma che consente di installare le AWP al massimo in gruppi di 2, con il rispetto di una distanza minima fra di essi, ha dato un ulteriore contributo al contenimento del fenomeno di cui sopra;
- la spesa media oraria del giocatore è passata dai 22,5€ ante 2006 agli attuali 10,89€; considerando poi che il gioco simultaneo si è ridotto da 2,6 a 1,4 macchine per giocatore, l'effettiva spesa per utente è di circa 15€, contro i 60 di 5 anni fa.

Il numero dei giocatori patologici - secondo gli studi condotti dal Federal Centre for Health Education (BZgA) - ammonta a circa 104.000 unità, ma concerne tutti i prodotti di gioco. Questo dato si traduce, approssimativamente, in una quota percentuale che oscilla dallo 0,2 allo 0,56% della popolazione adulta, che è decisamente inferiore alla media europea (0,2 - 2%). Di questi 104mila giocatori problematici, circa 30mila (il 30% circa) vengono riferiti alle AWP; perciò, fa giustamente osservare la Vdai, gli altri giochi sono generalmente più pericolosi.

Francia

Il mercato del gioco d'azzardo in Francia vede la sua nascita nel lontano 1836, con una profonda ri-regolamentazione nel 1891.

La legislazione vigente permette la pratica di alcune tipologie di gioco d'azzardo:

- Lotterie: gestite e regolate dal Monopolio di Stato “La Française des Jeux”;
- Scommesse sportive e corse dei cavalli: gestite e regolate dal Monopolio di Stato “Pari Mutuel Urbain”;
- Casinò: gioco liberalizzato alla gestione privata.

Il gioco delle slot machines, all'interno dei casinò, è stato legalizzato dal governo francese nel 1988 mentre è tuttora proibito all'esterno. La Media&Entertainment Consulting Network (MECN) prevede buone potenzialità di crescita del mercato francese, grazie alla recente apertura del governo (Legge del 12/5/2010) al gioco online, nelle vesti di scommesse sportive e poker. La previsione della MECN, confermata da diversi operatori internazionali, è che il mercato delle scommesse online in Francia vedrà una crescita della raccolta da 300 milioni di euro fino ad 1,7 miliardi di euro nel 2015. L'intera leisure industry in Francia propone un giro d'affari al 2008, di circa 70 miliardi di euro, ovvero il 4% circa del PIL¹⁸ mentre il settore del gioco d'azzardo ha registrato nel 2009 una raccolta di circa 36 miliardi di euro¹⁹, con un trend positivo di crescita del 78,2% rispetto ai 20,2 miliardi di euro generati nel 1998. La voce grossa nell'economia del settore spetta al mercato dei casinos con una raccolta di 16,7 miliardi di euro, seguito in quasi parità dalle lotterie (9,9 miliardi di euro) e dalle scommesse sportive (9,3 miliardi di euro). In termini di Gross Gaming Revenue, il 2008 ha fatto registrare un valore di circa 8,5 miliardi di euro.



Figura 66. Quote di mercato dei settori del comparto giochi francese [fonte: Ernst & Young].

¹⁸ PIL francese valutato 1.765 mld€ - Fonte: china financial daily, “2008 global GDP rank”.

¹⁹ Fonte: “La fiscalità delle NewSlot: quadro europeo e ipotesi di modifica del modello di imposizione italiano”, Eurispes.

Come anticipato, il gioco delle gaming machines è fortemente proibito all'esterno dei casinò. I dati forniti dagli organi francesi non suddividono la raccolta generata dai casinò tra i vari giochi permessi al loro interno, fornendo solo un dato aggregato. Al 2008 erano 22.616 le slot machines distribuite all'interno dei casinò.

Il numero dei casinò attivi ha toccato quota 196 nel 2009 per un Gross Gaming Revenue (GGR) di 2,3 miliardi di euro, in riduzione del 9,8% rispetto al 2008. I motivi della riduzione sono rintracciabili nell'attivazione di una tessera identificativa (introdotta dal 2006) e soprattutto dal divieto di fumo in locali pubblici, istituito nel 2008.

I 196 casinò sono gestiti da società private e nel 2009 hanno generato, come detto, una raccolta di 16,7 miliardi di euro per un Gross Gaming Revenue (GGR) di 2,3 miliardi di euro. Il 70% della GGR, ovvero circa 1,6 miliardi di euro, è nelle mani di 2 grandi compagnie francesi: Barrière e Partouche, le quali rispettivamente controllano 35 e 47 casinò. Ben 9 dei migliori 10 casinò francesi in termini di redditività appartengono a queste 2 compagnie; Barrière ha quindi chiuso il 2009 con un GGR di 906 milioni di euro mentre il rivale Partouche ha registrato un Gross Gaming Revenue di 716 milioni di euro. Nel 2009 il settore dei casinò ha contribuito al gettito fiscale con 1,7 miliardi di euro, derivanti da un sistema di tassazione composto da: Income Tax, Property Tax, VAT non scaricabile (cioè l'IVA) e i contributi sociali, a loro volta costituiti da un CRDS tax (contributi per la sicurezza sociale) con l'aliquota del 3% sulle GGR e da un CSG tax (contributi generali) con l'aliquota del 9,5% sul 68% delle GGR derivanti dalle sole slot machines.

Il limite minimo di payout imposto agli apparecchi da intrattenimento collocati nei casinos francesi è dell'85%, di entità minore rispetto ai giochi da tavolo dei casinos stessi, i quali si aggirano tra l'88,9% e il 97,3%. Le scommesse e le lotterie invece sono caratterizzate da payout fortemente inferiori, rispettivamente del 74,8% e del 61,2%. Concorde al livello di payout, il settore maggiormente tassato dal governo francese è quello delle lotterie, il quale nel 2009 ha generato un'entrata tributaria di circa 2,5 miliardi di euro, superiore agli 1,7 miliardi di euro derivanti dai casinos e all'1,1 miliardi di euro derivante dal settore delle scommesse. Complessivamente il comparto del gioco d'azzardo in Francia contribuisce ogni anno con un gettito erariale superiore ai 5 miliardi di euro.²⁰

²⁰ Fonte: "La fiscalità delle NewSlot: quadro europeo e ipotesi di modifica del modello di imposizione italiano", Eurispes.

Danimarca

Il mercato del gioco d'azzardo in Danimarca è supervisionato e regolamentato da 3 Ministeri (Finanza, Giustizia ed Economia & Commercio), a cui si affianca una Gaming Authority istituita appositamente per il settore del gioco.

Il mercato presenta una organizzazione mista, in cui alcuni giochi sono soggetti ad un regime di Monopolio, mentre altri sono caratterizzati da un libero mercato. Il settore del gioco soggetti a Monopolio sono gestiti da 2 grandi società:

- la Danske Klasselotteri A/S, istituita dal Ministero delle Tasse, gestisce solamente la National Lottery;
- la Danske Spil A/S (precedentemente nota come Dansk Tipstjeneste A/S) di proprietà dello Stato per l'80%, gestisce il mercato del betting e delle lotterie.

Tramite queste 2 società, lo stato assicura che i profitti derivanti dal mercato siano utilizzati per scopi benefici di carattere pubblico: gli operatori di gioco privati sono obbligati per legge a donare tutti i loro profitti in benefici pubblici oppure a pagare elevate tasse al Ministero del Tesoro, in cambio del rilascio delle relative licenze e autorizzazioni.

Il settore è caratterizzato da un sistema proibizionistico nei confronti delle lotterie, sancito tramite la legge *Act on Lottery Prohibition*, il quale prevede che possa essere concessa l'autorizzazione di organizzare lotterie esclusivamente agli organizzatori che promuovono "buone cause".

Sono invece caratterizzati da un libero mercato i seguenti settori di gioco:

- Casinò: sul territorio nazionale sono presenti attualmente 6 casinò in cui si effettuano i giochi tradizionali quali roulette, baccarà e blackjack. La licenza viene rilasciata dal Ministero della Giustizia con validità di 10 anni;
- Gaming Machines: comprendono gli apparecchi da intrattenimento dislocati nei locali dedicati al gioco presenti al di fuori dei casinò. Ciascun operatore per ricevere l'autorizzazione, rilasciata dalla Gaming Authority, deve essere registrato al Danish Commerce and Companies Agency;

- Bingo: presenta caratteristiche particolari in quanto non prevede vincite in denaro e può essere effettuato solamente previa autorizzazione specifica della Polizia;
- Online Gaming: il mercato, regolato da licenze, è caratterizzato da un elevato tasso di illegalità; è presente una tassa statale del 20%.

Il mercato del gioco nel 2008 presentava un turnover di 3,35 miliardi di euro (casinò esclusi) ed una spesa di circa 1 miliardo di euro, con una spesa pro-capite di circa 240 euro all'anno.

TURNOVER IN THE DANISH GAMBLING MARKET IN 2008 (SKAT.DK)		
CATEGORY	DEPOSITS (DKK millions)	GROSS GAMING REVENUE
Danske Spil		
BETTING		
Tipping	165	85
Odds	2,225	620
Horses/greyhound racing	610	160
LOTTERIES		
Lottery Games	3,870	2,130
Joker	530	295
Keno	185	75
Scratch card	905	425
Bingo	130	45
Other games	125	40
TOTAL	8,745	3,875
OTHER DANISH PROVIDERS		
Lottery	655	220
Agricultural lotteries	175	65
Humanitarian sweepstakes	405	245
Bingo	420	190
Slot machines	12,425*	2,235*
Casino	n/a	425
TOTAL	14,080	3,380
FOREIGN GAME PROVIDERS		
Bookmaker Spil	2,100	180
Online casino games/poker	n/a	350
TOTAL	2,100	430
TOTAL OVERALL GAMING MARKET	24,925	7,685

* Approx SKK2,200m in deposits and DKK395 in GGR is from Dansk Automat Spil.

Tabella 18. Ripartizione della raccolta (al lordo e al netto delle vincite) nel 2008 [fonte: Ernst & Young].

Per quanto concerne il mercato delle games machines, esso è stato regolamentato nel 2002 con la specifica legge *Act on Gaming Machines offering Cash Winnings*, che si poneva come obiettivo principale di contrastare la diffusione di macchine da gioco illegali e, quindi, di legalizzare l'intero comparto.

Attualmente la Danimarca presenta un buon mercato in termini di dimensione, con 27.100 AWP distribuiti in tutto territorio nazionale, anche se da qualche anno è in corso una lieve riduzione delle unità: nel 2009 le AWP erano 27.150 e nel 2008 27.500.

In termini di raccolta però i valori risultano estremamente bassi: il 2010 si è chiuso con una raccolta di soli 251 milioni di euro, in decrescita dell'8% rispetto all'anno precedente e del 22% rispetto al 2007. La ridotta consistenza della raccolta è principalmente dovuta alle caratteristiche di gioco: importo minimo pari a 7cent€ e vincita massima di 40€.

Lo Stato danese ha ottenuto dalla raccolta un gettito erariale del 35% circa, ovvero 88,4 milioni di euro, con una diminuzione di 8,4 milioni di euro rispetto al 2009. Di questi 88,4 milioni di euro lo Stato danese ha provveduto a donare 16,8 milioni di euro per scopi caritatevoli locali (principalmente società sportive ed associazioni giovanili) e a finanziare per 2,6 milioni di euro la ricerca sulle patologie associate al gioco d'azzardo.

Le AWP possono essere installate solamente nelle sale giochi (circa 20.000 AWP nelle 1.200 sale giochi) e nei ristoranti dotati di licenza per gli alcolici (circa 7.000 AWP nei 2.500 ristoranti), a seguito del rilascio di una licenza della validità di 5 anni²¹. Nei ristoranti si possono installare da 1 a 3 AWP mentre nelle sale giochi il numero è arbitrario. Così come in Italia, il singolo apparecchio deve subire una certificazione dall'ente regolatore e deve essere collegato ad un sistema centrale di monitoraggio controllato dal Gaming Board.

Il sistema fiscale danese prevede che i giochi d'azzardo non siano soggetti alla VAT (la corrispettiva dell'IVA) e che su ciascuna slot machines venga applicata una tassa fissa annuale pari a 98€ (730.912DKr)²². E' presente, inoltre, una tassazione differente per i ristoranti e le sale da gioco, da saldare con cadenza mensile, e segue una logica a scaglioni:

²¹ Lovbekendtgørelse 2002-07-25 nr. 631 om gevinstgivende spilleautomater, ch. 2 art. 7.

²² Lovbekendtgørelse 2002-07-25 nr. 631 om gevinstgivende spilleautomater, ch. 2 art. 3 sec. 3.

- Ristoranti: imposta del 40% sulla raccolta fino a 4.027€ (30.000DKr) ed imposta del 70% sulla raccolta superiore a 4.027€; la licenza ha un costo di 1.006€ (7.500DKr);
- Sale da gioco: imposta del 40% sulla raccolta fino a 33.557€ (250.000DKr) ed imposta del 70% sulla raccolta superiore a 33.557€; tassa fissa di 389€ (2.901DKr) per le prime 50 macchine installate e di 195€ (1.454DKr) per le successive²³; la licenza ha un costo di 12.751€ (95.000DKr).

All'imposta così calcolata, va aggiunto un ulteriore 1% della raccolta per la ricerca sulle patologie del gioco d'azzardo.

In Danimarca opera un'importante associazione di settore, la DAB, la quale rappresenta l'86% dei circa 500 operatori (per 2.500 impiegati). La funzione principale consiste nel mantenere le relazioni con le autorità locali e nel promuovere nuove leggi settoriali in favore degli operatori. Alcune di queste sono relative alla ridefinizione del mercato AWP ed all'introduzione in un prossimo futuro delle VLT.

Svezia

Il gioco d'azzardo in Svezia è concesso ed è regolato dall'agenzia di stato Gaming Board of Sweden, in lingua madre Lotteriinspektionen²⁴. La legislazione in materia di gambling è composta principalmente da due leggi: la Lotteries Act (1994) e la Casinò Act (1999). Le due leggi regolano il settore, affermando comunque che il gioco d'azzardo rimane sotto il controllo dello Stato. In particolare, la Lotteries Act mira ad identificare quali siano le categorie di giochi catalogabili come lotterie, ovvero il betting, le gaming machines, dice games, roulette games, bingo, card games e le lotteries vere e proprie; mentre la Casinò Act regola il mondo dei casinò, autorizzando la realizzazione di soli 4 casinos in tutto il Paese, a Stoccolma, Goteborg, Malmö e Sundsvall. La legislazione permette a sole 4 società di distribuire e controllare il gambling: la società AB Svenska Spel con il compito di erogare il gioco dei casinò e il gioco delle lotterie, escluse le scommesse sui cavalli affidato alla società di stato ATG, la società NGO Games & Lotteries e la nuova fetta rappresentata dalle società straniere operanti nell'online gaming. In realtà esista una

²³ Lovbekendtgørelse 2002-07-25 nr. 631 om gevinstgivende spilleautomater, ch. 3 art. 23.

²⁴ Fonte: <http://www.lotteriinspektionen.se/en/>

quinta società, Restaurant Casinos, che si occupa di gestire il gioco da casinò in alcuni ristoranti ricoprendo però una quota marginale nel settore.

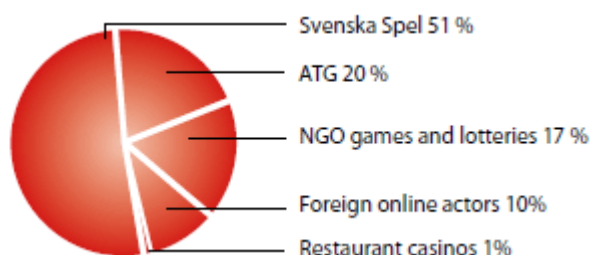


Figura 67. Quote di mercato nel comparto giochi in Svezia. [fonte: Svenska Spel].

La struttura del mercato del gioco d'azzardo in Svezia si presenta dunque come un monopolio, ma questo è valido solamente per le due macro categorie di giochi appena descritte. Non vale per l'online gaming, per il quale il governo svedese ha deciso di liberalizzarlo commercialmente. L'online gaming²⁵ perciò ricopre un ruolo importante nell'economia svedese, con una raccolta che vale il 26% circa dell'intero settore, la più alta d'Europa, nella quale invece la media si assesta sull'8%. Come dimensione, il mercato del gioco online svedese è al quarto posto in Europa, alle spalle di Gran Bretagna, Germania e Francia.

Il mercato del gioco d'azzardo in Svezia ha fatto registrare negli ultimi anni una raccolta di circa SEK 40 billion (circa 4,5 miliardi di euro), corrispondente ad una spesa pari a SEK 18,75 billion (2,1 miliardi di euro), impiegando circa 4500 persone.

Il mercato delle gaming machines pertanto è affidato alla società Svenska Spel, con le direttive normative stringenti che si debba trattare esclusivamente di token machines, ovvero apparecchi che restituiscano ticket in caso di vittoria, scambiabili successivamente in denaro, e che non superino un limite massimo di 7.500 apparecchi. La puntata massima è di SEK 5 (circa 0,50€) a cui corrisponde la vincita massima di SEK 500 (circa 55€).

La società Svenska Spel ha registrato nel 2010 un turnover di SEK 21,7 billion (2,44 miliardi di euro), in lieve riduzione rispetto ai SEK 22,1 billion (2,48 miliardi di euro) del 2009, corrispondente ad una spesa di SEK 9,6 billion (1,08 miliardi di euro). Il settore delle gaming machines si attesta come il più rilevante in termini di spesa per la società Svenska Spel: di fatti dei SEK 9,6 billion ben SEK 2,036 billion (circa 225 milioni di euro) derivano

²⁵ Fonte: "Sveriges digitala tillväxtbransch - Nya perspektiv på behovet av en omreglerad spelmarknad"; Henrik Jordhal; IFN Policy Paper nr 50, 2011.

proprio dagli apparecchi AWP, ricoprendo quindi una quota percentuale del 21% del Gross Gaming Revenue societario.

La spesa del 2010 è in calo del 12,1% rispetto al 2009: 225 milioni di euro contro 256 milioni di euro. La raccolta deriva da 6.818 gaming machines dislocate nei 3.200 circa ambienti autorizzati presenti sul territorio svedese. Il settore specifico delle gaming machines offre prestazioni lavorative a circa 1.050 dipendenti. Gli operatori attivi nella filiera sono 50 circa.

Il sistema tassativo svedese prevede l'applicazione di imposte progressive relativamente al numero di gaming machines installate:

- SEK 2.000 (223€), per 1 apparecchio;
- SEK 3.200 (357€), da 2 a 5 apparecchi;
- SEK 5.000 (558€), da 6 a 9 apparecchi;
- SEK 16.500 (1841€), oltre i 10 apparecchi.

Inoltre è prevista una tassa di SEK 200 (22€) mensili per location, denominata Surveillance Fee, nata con l'obiettivo di raccogliere denaro per finanziare il controllo e le ispezioni sul settore.

Finlandia

Il gioco d'azzardo in Finlandia è stato regolato nel 2001 mediante la legge *Lotterilag (23.11.2001/1047)*, la quale autorizza la pratica del gioco con la direttiva specifica che esso venga organizzato con il rilascio di licenze Monopolistiche.

Pertanto la legislazione ha individuato 3 macro-categorie di gioco, affidate alle seguenti società:

- Veikkaus Oy: gestisce le lotterie, nonché le scommesse sportive e il bingo;
- Fintoto Oy: controlla le scommesse ippiche;
- RAY: gestisce le gaming machines e i casinò.

I profitti generati dal gioco d'azzardo saranno per legge destinati alla promozione di attività caritatevoli, alla scienza, alla ricerca, alla sanità, alla sicurezza sociale e alla promulgazione dell'attività sportiva.

Nel territorio finlandese è presente 1 solo casinò, il Grand Casinò Helsinki, dotato di 23 tavoli da gioco e di 298 slot machines. Le AWP localizzate all'esterno del casinò, nelle 76 sale giochi e nei 8.060 ambienti autorizzati, invece sono 19.683. Come detto, tutte le gaming machines sono gestite e controllate dall'unico operatore autorizzato, la società RAY. Nel 2009 la società ha registrato un Gross Gaming Revenue globale di 650,8 milioni di euro, di cui ben 513 milioni di euro derivanti dalle sole AWP.

Il sistema tassativo finnico non prevede il pagamento dell'IVA (o TVA in lingua madre) ma applica semplicemente un'aliquota fiscale dell'8,25% sul Gross Gaming Revenue. Nel 2009 il gettito erariale proveniente dalle gaming machines è stato dunque di 42,3 milioni di euro circa.

Lituania

Il gioco d'azzardo in Lituania è regolamentato principalmente da due leggi: la *Law on Games of 17 May 2001 (No IX-325)*, che definisce le procedure e le condizioni per praticare il gambling, e la *Law on lotteries of 1 July 2003 (No IX-1661)*, la quale specifica il settore delle lotterie. La *Law on Games* permette la licenza per i seguenti giochi, così classificati:

- 1) giochi da tavolo (roulette, giochi di carte e dadi) e gaming machines di Cat. A;
- 2) gaming machines di Cat. B;
- 3) bingo;
- 4) giochi a totalizzatore;
- 5) scommesse.

Le licenze vengono rilasciate dallo State Gaming Control Commission, il quale può rilasciare le licenze sia a società private sia a società pubbliche. La stessa società può richiedere ed ottenere tutte e 5 le licenze. Ottenuta la licenza, la società può aprire il locale dedicato al gioco (sale bingo, casinò, sale da gioco, corner shop, agenzie) e quindi praticare il gioco.

Le gaming machines vengono suddivise dalla *Law on Games* in due categorie, relativamente alla modalità di gioco e di vincita:

- Cat. A: sono le gaming machines in cui sia le giocate sia le vincite avvengono tramite tokens. I tokens non sono scambiabili in denaro;
- Cat. B: sono le gaming machines in cui si può puntare e vincere somme in denaro.

La legislazione lituana presenta qualche lacuna: esiste una legge generale in materia di gioco d'azzardo ed una legge specifica per la regolamentazione delle lotterie, ma tuttora è assente, anche se in fase di preparazione, una legge per il settore dei casinò e per il settore delle gaming machines con vincita in denaro.

L'intero mercato del gambling ha subito nel 2010 una leggera flessione in termini di spesa: -8,3% dovuto ad una raccolta di 182millionLitas (52,8 milioni di euro) rispetto ai 198,5millionLitas (57,2 milioni di euro) raccolti nel 2009. Il payout medio dell'intero comparto si assesta sull'84%, facendo registrare pertanto nel 2010 una raccolta di 1.137millionLitas (330 milioni di euro). Tale raccolta complessiva ha comportato per lo Stato lituano un'entrata fiscale di circa 8,5 milioni di euro, in calo del 12% circa rispetto al gettito prelevato nel 2009.

Focalizzando l'attenzione sul mercato delle gaming machines, in particolare sul mercato AWP, ovvero degli apparecchi appartenenti alla Cat. B, si osserva che il settore nel 2010 ha generato una spesa pari a 14,5 milioni di euro, in riduzione rispetto ai 15 milioni di euro del 2009. Il settore pertanto ricopre una quota del 26,2% dell'intero comparto, grazie ai 2.358 apparecchi AWP installati nelle circa 100 sale da gioco. Il singolo apparecchio può distribuire una vincita massima di 58€ (200 LTL) a fronte di una puntata massima di 0,30€; mentre una singola partita non può durare meno di 3 secondi. Il settore offre lavoro a circa 400 dipendenti.

Il sistema di tassazione legato agli AWP (Cat. B) si basa semplicemente su di una tassa fissa, pari a 87€ (300 LTL), da applicare mensilmente ad ogni apparecchio. Il costo della licenza per l'apertura di una sala da gioco è di 1.479€ (5107 LTL).

Irlanda

Il gioco d'azzardo è legale in Irlanda e così come per la vicina Gran Bretagna, anche in Irlanda il mercato è trainato dalle scommesse, sia sportive sia di corse di cavalli e cani. Nel 2007 il Gross Gaming Revenue²⁶ derivante dalle scommesse segnava quota £1,1 billion, ovvero il 65% circa del Gross Gaming Revenue generato dall'intero mercato, pari a £1,7 billion²⁷. A seguire, con £400 million si trova il Gross Gaming Revenue derivante dal mercato delle lotterie mentre il settore dello slot machines ha contribuito con un Gross Gaming Revenue di £200 million. Infine chiudono il Bingo e il Casinò con meno di £100 million di Gross Gaming Revenue ciascuno.

La voce grossa dunque spetta alle scommesse, il cui Gross Gaming Revenue di £1,1 billion del 2007 deriva da una raccolta di circa £3,6 billion, ottenuta grazie alle 1200 agenzie di scommessa distribuite nel territorio Nazionale.

Per quanto riguarda le slot machines²⁸, i £200 million di Gross Gaming Revenue derivano da un mercato di 10.105 apparecchi operativi e con licenza, distribuiti da 92 operatori autorizzati. La licenza per la distribuzione del gioco e la licenza legata al singolo apparecchio AWP hanno entrambe breve validità, variante tra i 3 e i 12 mesi. Il costo della licenze è il seguente:

- Gaming licence fees (licenza per la distribuzione): 175€ per la licenza trimestrale e 630€ per la licenza annuale;
- Gaming machine licence fees (licenza singolo AWP): 145€ per la licenza trimestrale e 505€ per la licenza annuale.

Nel 2009 la situazione del mercato slot machines è variata: un leggero incremento del parco apparecchi a 10.267 operativi non ha comportato l'aumento del Gross Gaming Revenue (ovvero la spesa), bensì si è registrata una flessione del mercato assestatosi a 131,7 milioni di euro (-34,15% rispetto al 2007). Il settore delle gaming machines consta di 920 dipendenti.

Mentre il settore del Casinò gode di una particolare normativa, difatti la legislazione vieta la pratica del casinò "normale" ma permette solamente l'istituzione di circoli privati

²⁶ Con il termine Gaming Gross Revenue si intende la raccolta al netto del payout.

²⁷ Fonte: Gaming & Leisure Association of Ireland - www.glai.ie

²⁸ Fonte: www.euroslot-online.com – "World Market Report".

(private clubs), nei quali ci si può iscrivere, a 21 anni, previa registrazione e nei quali non possono essere serviti alcolici. Nel 2007 i private clubs autorizzati erano circa 50 ma il loro giro d'affari ricopriva un ruolo decisamente marginale, facendo sì che il settore irlandese dei casinò fosse il secondo più piccolo d'Europa, battuto solo dal Cipro.

Austria

Il mercato del gioco d'azzardo in Austria è regolato tramite un doppio sistema di legislazione presente a livello federale (Bundesgesetze) e statale (Landesgesetze). Il settore è regolamentato da un regime di quasi-monopolio sancito nel 1989 dalla legge *Law on Games of Chance - Glücksspielgesetz (GSpG)*, la quale si pone 2 obiettivi principali: da un lato promuove l'ordine pubblico e la protezione dei giocatori (tramite la supervisione e il controllo del Governo) contrastando la diffusione del gioco d'azzardo illegale, mentre dall'altro mira ad incrementare le entrate fiscali per lo Stato.

La legge stabilisce che:

- l'unica licenza, della durata di 15 anni, per la gestione delle lotterie è affidata alla società Österreichische Lotterien Gesellschaft mbH fino al 2012;
- tutte le licenze, con validità di 15 anni, relative ai casinò (12 su tutto il territorio austriaco) e i relativi giochi, sono assegnate ad un'unica compagnia austriaca, Casinos Austria AG;
- tutti gli altri giochi offerti senza la regolare licenza e i servizi di gambling di società straniere sono proibiti dal *Penal Code*.

Nel giugno 2010 il Parlamento austriaco ha promosso una nuova legge, definendo nuove regole e specifiche normative per i concessionari di questi settori. La legge comporterà a breve un nuovo bando con la ridefinizione dei concessionari autorizzati.

Per quanto riguarda il mondo delle AWP, denominate Kleine Glücksspiel, attualmente sono solo due le società a godere della concessione per esercitare il gioco in Austria. Precedentemente si è definito il sistema austriaco un modello di monopolio parziale in quanto vi è un'eccezione riguardante proprio il mercato degli AWP. Questo settore infatti è al di fuori del monopolio della GSpG ed è regolamentato dagli *Events Acts* e *Gambling Machines Acts*. Ciò permette l'esistenza di operatori privati per il gaming machines, a

patto che gli apparecchi da gioco non permettano giocate superiori agli 0,50€ con una vincita massima di 20€; le restanti specifiche tecniche e di gioco sono state lasciate all'arbitrio dei governi regionali. Così in Austria si sono creati diversi ed importanti operatori e costruttori di slot machines, divenuti nel tempo operatori internazionali, come Novomatic Group o Tab Austria. Il gioco alle Kleine Glücksspiel in Austria però non è consentito ovunque, solo 3 delle 9 regioni autonome lo consentono abitualmente:

- Carinthia: la regione consta di circa 800 AWP attivi ma qui il gioco delle AWP vincolato ad uno stretto controllo. Le macchine devono erogare un payout dell'85% e la partita non può durare più di 5 secondi. Ogni mese gli operatori devono versare una tassa, seppur di modesta dimensione.
- Vienna: è la regione più prolifica con circa 3400 AWP operativi. La normativa impone non più di 2 apparecchi per locale, tranne al Prater dove è possibile una maggior presenza.
- Styria: qui il numero di licenze richieste è il più elevato, pari a circa 4700, ma solo 3000 apparecchi circa sono realmente attivi. Anche qui gli operatori devono versare una modesta tassa mensile.

Una quarta regione, Lower Austria, permette la distribuzione di AWP solo ad operatori austriaci e per periodi limitati di tempo (concessione di 10 anni e licenza di 2 anni). Attualmente sono presenti sale arcade games con circa 800 machines operative.

Le 8.000 circa AWP distribuite nelle 4 regioni austriache hanno generato nel 2009 una spesa di circa 80 milioni di euro.

Le AWP sono distribuite in 300 locali di gioco, oltre che nei 12 casinò austriaci (recentemente un nuovo emendamento del *Austrian Gaming Act* ha ampliato le concessioni a 15 casinò). Le slot machines installate all'interno dei casinò godono però di caratteristiche diverse: le giocate possono avere il valore massimo di 1€ e 10€ per una vincita massima rispettivamente di 1.000€ o di 10.000€, relativamente alla dimensione del casinò stesso.

Differentemente il gioco alle VLT è permesso nelle sole 12 sale da gioco VLT dedicate, chiamate WINWIN Outlets, nelle quali sono distribuite complessivamente 780 VLTs.

L'intero comparto giochi vede impegnati lungo la filiera circa 1.000 operatori per un indotto sull'occupazione di 9.000 impiegati.

Rep. Ceca

Il gioco d'azzardo è una pratica legale in Rep. Ceca ed è regolamentato dalla legge *The Act No 202/1990* la quale definisce le condizioni per lo svolgimento e per il rilascio delle licenze per ogni tipologia di gioco. La legge si concentra principalmente sul settore delle lotterie, ma regola anche il settore delle scommesse sportive, dei casinò, delle slot machines e delle corse dei cavalli.

Le lotterie possono essere organizzate direttamente dallo Stato oppure lo Stato stesso può usufruire dell'ausilio di diverse compagnie private locali riconosciute legalmente, di cui la più famosa è la società SAZKA.

Le scommesse sportive sono principalmente affidate a 4 operatori privati: Tipsport, Chance, Synot Tip and Fortuna; le corse sui cavalli invece offrono un mercato interessante in Rep. Ceca, laddove si possono trovare circa una ventina di ippodromi.

I casinò ricoprono un ruolo importante dell'economia Ceca: come riporta il magazine online G3i (Gaming Industry and Interactive Magazine), nel 2010 erano attivi circa 200 casinò gestiti da 29 compagnie.

Infine il mercato delle slot machines: i numeri del settore sono buoni, come riporta il sito Euroslot nel suo World Market Report, il mercato Ceco nel 2008 contava più di 60.000 apparecchi distribuiti nel territorio Nazionale, per un raccolto finale di circa 60 billion CZK (\$3 billion), ovvero circa 2,15 miliardi di euro. La spesa nel 2007 era di 509 milioni di euro, in crescita rispetto ai 420 milioni di euro del 2005. Le cifre hanno subito una leggera flessione negli anni a seguire, rimanendo comunque su livelli importanti: nel 2010 le AWP's erano circa 57.000, dislocate in circa 5.000 gaming hall ed in 6.500 altri locali. L'intero mercato del gioco in Rep. Ceca consta di circa 450 operatori attivi lungo le filiere.

Inoltre, nel paragrafo introduttivo sul mercato estero, si nota come la Repubblica Ceca abbia il valore più elevato a livello mondiale in termini di rapporto tra New Slot e popolazione (quasi 6 ogni mille abitanti) e si attesti invece al secondo posto, dietro solo agli USA, per quanto riguarda il mercato delle VLT (1,28 ogni mille abitanti). Quest'ultime,

in termini assoluti, raggiungono le 13.400 unità, dietro solamente a gran Bretagna e Italia a livello di mercato europeo.

Il sistema tassativo ceco prevede un'aliquota progressiva da applicare sulla spesa e al netto delle tasse amministrative e locali. Il range varia da un minimo del 6% ad un massimo del 20%, per un singolo versamento annuale. Gli scaglioni d'aliquota sono i seguenti:

- 6%, fino a 1,8 milioni di euro (50millionCZK) di spesa;
- 8%, da 1,8 milioni di euro a 3,6 milioni di euro (50-100millionCZK) di spesa;
- 10%, da 3,6 milioni di euro a 18 milioni di euro (100-500millionCZK) di spesa;
- 15%, da 18 milioni di euro a 36 milioni di euro (500-1.000millionCZK) di spesa;
- 20%, sopra i 36 milioni di euro (1.000millionCZK) di spesa;

Il gioco d'azzardo è esente dal pagamento dell'IVA (VAT). I guadagni derivanti dalla tassazione devono essere utilizzati per scopi sociali, medici, ambientali, culturali e sportivi.

Olanda

La base giuridica della politica del gioco d'azzardo in Olanda risiede nel *Act on Games of Chance* del 1964, il quale comprende una enumerazione dei giochi specifici per i quali può essere concessa la licenza.

La regolamentazione dei settori spetta al Ministero della Giustizia, il quale si affida all'organo Dutch Gaming Board per il rilascio delle licenze e per la supervisione dell'intero mercato.

Alcuni giochi seguono un regime di Monopolio mentre altri sono organizzati tramite un Oligopolio.

Holland Casinò è tuttora il licenziatario esclusivo per il gioco dei casinò (nel territorio sorgono 14 casinò ed una quarantina di Fair Play Center, una sorta di mini-casinò) nonostante la Corte di Giustizia Europea abbia esposto un parere negativo a tale organizzazione, in quanto in contrasto con le direttive UE riportate nell'art.49 del trattato della Corte Europea; le lotterie sono gestite principalmente dalla società Novamedia, la quale organizza la lotteria di stato "Nederlandse Staatsloterij" ed in quota minore dalla

società Scientific Games, la quale si occupa prevalentemente delle scommesse a base ippica; mentre il diritto esclusivo per le scommesse sportive, lotterie istantanee (gratta&vinci) e il lotto è detenuto dalla società De Lotto. Il gioco online è stato però bandito dalla Corte Suprema nel 2005, nonostante diversi operatori aggirino la legge vigente offrendo servizi di gambling tramite canali di e-commerce.

Per quanto il mercato delle gaming machines, la concessione del gioco è affidata a più provider, mediante uno schema regolamentativo basato su 3 licenze. Sul territorio olandese sono presenti 36.045 apparecchi AWP distribuiti in 2 tipologie di ambienti autorizzati:

- Sale da gioco: nelle 270 sale giochi sono presenti 15.230 AWP. Ogni sala gioco ha arbitrarietà nella scelta del numero di apparecchi installabili, in media se ne riscontrano 56 AWP per sala gioco. In questi specifici locali vi è la possibilità di aggiudicarsi un jackpot di sala con vincita massima di 2.500€ e di effettuare giocate multiplayer con puntata massima di 8€.
- Altri ambienti autorizzati (ristoranti e pub): nei 14.714 siti dedicati sono collocate le restanti 20.815 AWP. La licenza impone un massimo di 2 apparecchi per sito.

L'importo massimo giocabile è di 0,20€ per una vincita massima di 40€ mentre la singola partita ha una durata minima di 3 sec. Il payout minimo dev'essere del 60%.

Rispetto all'anno precedente il numero di apparecchi AWP si è ridotto del 5,5% comportando una raccolta di 1,75 miliardi di euro, ovvero una spesa pro-capite media di circa 125€. Di conseguenza vi è stata anche una riduzione del Gross Gaming Revenue, il quale nel 2010 si è assestato intorno ai 610 milioni di euro rispetto ai 705 milioni di euro del 2009, cioè il 13,5% in meno. La flessione del mercato è dovuta principalmente all'introduzione di 2 nuove misure: l'aliquota fiscale, calcolata sulla spesa, aumentata al 29% contro il 15,97% precedente e il divieto di fumo negli ambienti autorizzati in vigore dal 2008.

Nel settore gaming machines in Olanda sono attivi 873 operatori in possesso di regolare licenza e sono impiegati circa 2.650 dipendenti.

Per quanto riguarda il sistema fiscale, oltre all'imposta sulla raccolta, gli operatori del settore gaming machines sono soggetti al pagamento della VAT (IVA), in misura del 19%.

La regolamentazione delle AWP viene effettuata tramite il rilascio di 3 differenti licenze:

- Licenza commerciale, che attesta la conformità dell'apparecchio alle normative vigenti e che quindi ne permette la vendita e la distribuzione;
- Licenza operativa, rilasciata dal Dipartimento degli Affari Economici agli operatori di gioco;
- Licenza d'esercizio, rilasciata ai proprietari delle macchine da gioco per l'installazione e la messa in esercizio nei locali dedicati al gioco. Il licenziatario varia in base alla tipologia: spetta al Sindaco autorizzare il gioco nei pub e nei ristoranti mentre è compito del Consiglio Comunale convalidare l'apertura delle sale da gioco.

Le AWP installate all'interno dei casinò invece godono di un sistema licenziatario differente; necessitano di una sola licenza la quale può essere richiesta solamente dall'operatore esclusivo, in questo caso Holland Casinò.

Bulgaria

Il mercato del gioco d'azzardo in Bulgaria ha visto una rapida evoluzione nell'ultima decade dello scorso millennio. Fino agli inizi degli anni '90 infatti il gambling non era regolamentato, anche perché non sembrava essercene bisogno (solo qualche hotel praticava una sorta di casinò per stranieri). Successivamente però ha avuto inizio l'importazione di AWP's e slot machines di vecchia data, dando il via alla diffusione del gioco nei locali e nei caffè. Così nel 1993 il governo bulgaro ha deciso di regolamentare il settore in crescita, con un Government Decree; nel corso degli anni il testo legislativo si è sviluppato fino a raggiungere nel 1998-1999, mediante il The Gaming Law, una forma più completa. La normativa prevede un sistema basato su licenze e con un prelievo erariale dello Stato, con l'autorizzazione alla pratica di tutte le tipologie di gioco d'azzardo: lotto, bingo (17 sale private), lotterie, slot machines, scommesse e casinos (199).

Il comparto giochi bulgaro mostra però segni di flessione: nel 2010 si è registrato un giro d'affare in calo del 25% rispetto al 2009 e del 40% rispetto al 2008. Il discorso è inverso se si parla del gettito erariale: grazie all'aumento della "amusement tax" al 70% il governo bulgaro nel 2010 ha ottenuto un'entrata fiscale pari a 124 million BGN (circa 63,4 milioni di euro) in crescita del 24% sul 2009.

Per quanto riguarda il settore delle slot machines, la normativa bulgara non impone un payout minimo, lasciando arbitrarietà ai gestori, mentre obbliga che l'apparecchio subisca un test di certificazione prima di essere commercializzato. Nel 2010 erano attive 16.613 AWP per una spesa di circa 120 milioni, in declino rispetto alle 21.232 del 2009 (-27,8%) che avevano registrato una spesa di 144 milioni di euro (circa 285 million BGN). Le AWP sono installate nelle 855 sale da gioco, anch'esse in diminuzione rispetto alle 931 sale del 2009. Mediamente un singolo apparecchio AWP genera una spesa di 600€ al mese, ovvero 7.200€ all'anno.

Il settore fornisce lavoro a circa 20.000 dipendenti.

Nelle città con meno di 50.000 abitanti non si possono installare un numero inferiore alle 10 slot machines per sala da gioco, mentre il limite diventa di 20 slot machines per le città con maggiore popolazione; non esiste però nessun vincolo riguardante il numero massimo di slot installate.

La normativa impone per le slot machines una tassa fissa di 2.000 BGN (circa 1.000€), il che ha comportato un gettito fiscale nel 2010 pari a 16,6 milioni di euro circa. La licenza per dotare il locale dell'attività delle gaming slot machines è di 7.500 BGN, cioè circa 3.800€, mentre l'imposta annuale per l'esercizio di ogni sala arcades varia relativamente al numero di AWP possedute: 10.000 BGN (circa 5.000€) per le prime 20 macchine e 100 BGN (circa 50€) per ogni macchina aggiuntiva.

E' in corso un acceso dibattito al fine di ridurre la tassazione, permettendo così agli operatori (attualmente 545) di aumentare il livello di payout ed alimentare il mercato del turismo del gioco d'azzardo nei confronti della confinante Turchia, Paese in cui il gambling è severamente vietato.

Ungheria

Il gioco d'azzardo in Ungheria è legale e la legislazione fa riferimento all'*Act XXXIV on the Organization of Gambling* stipulato nel 1991. In Ungheria sono autorizzati i seguenti giochi: lotterie, casinos, slot machines, scommesse sportive e online gaming. Il sistema ungherese è un monopolio in cui le società affidatarie dell'erogazione sono tutte di partecipazione statale. L'introduzione dell'online gaming ha condotto il governo ungherese a rivedere la regolamentazione impendendo il gioco su siti di compagnie

estere, decisione che tuttora rimane centrale nei dibattiti interni e con le altre legislazioni europee.

Attualmente in Ungheria sono attivi 3 casinò (rispetto ai 5 attivi nel 2009), ma la dimensione del mercato tornerà a crescere con l'inaugurazione, nel 2012, del progetto Euro Vegas con la costituzione di un'area riservata al gioco d'azzardo nella quale verranno aperti altri 5 casinò con l'obiettivo di far diventare l'Ungheria la capitale Europea del gioco d'azzardo.

Per quanto riguarda il settore delle slot machines la legislazione riconosce due categorie: la Cat. I raccoglie gli apparecchi da intrattenimento posizionati nelle sale gioco/casinos (min 10 x locale) mentre la Cat. II individua gli apparecchi situati nei ristoranti e nei bars (max 2 per locale). La dimensione del mercato al 2010 consta di 24.006 slot machines, di cui 7.392 di Cat. I e 16.614 di Cat. II, in costante calo dal 2004 in cui erano presenti 33.141 slot machines; gli apparecchi sono dislocati in 13.701 gaming hall, di cui 831 di Cat. I e 12.870 di Cat. II.

Il grafico seguente mostra l'evoluzione del settore gaming machines, in termini di apparecchi installati, in cui si nota la continua flessione del mercato. L'andamento si arresta al primo quarto del 2010 in cui erano ancora attive 25.450 slot machines; a fine anno queste si sono poi ridotte al numero di 24.006 precedentemente riportato.

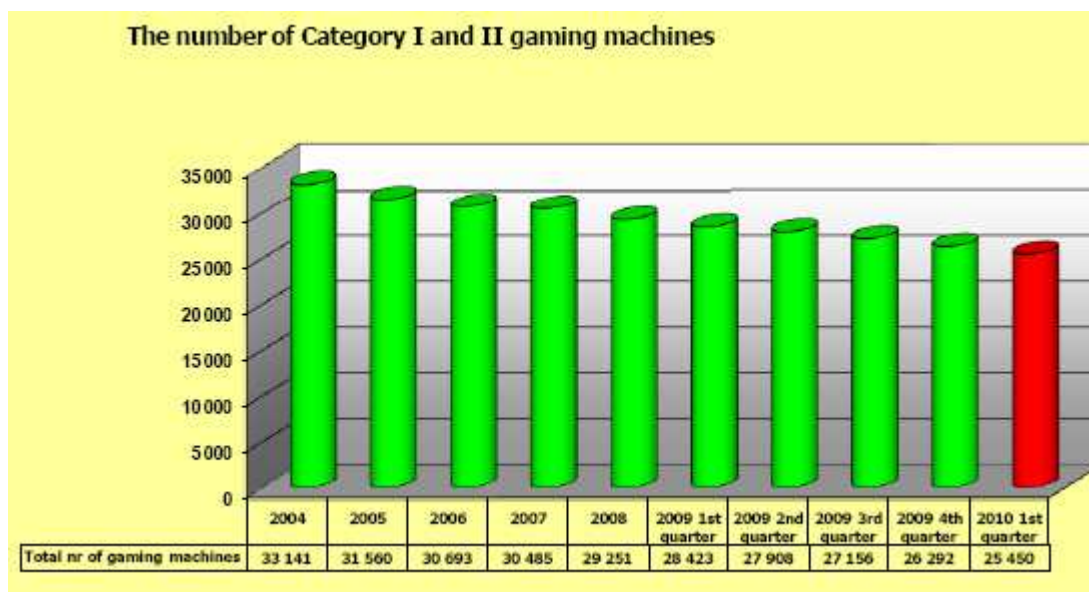


Figura 68. Evoluzione del numero di slot machines dal 2004 al 2010 [fonte: Euromat].

Nel 2009 la spesa è stata di 258 milioni di euro, da cui lo Stato ha prelevato circa 124 milioni di euro di tasse. Il dato è omnicomprensivo del costo delle licenze, mentre

applicando solamente l'aliquota della gaming tax il prelievo fiscale si assesta intorno ai 103 milioni di euro.

L'entrata fiscale ha subito anch'essa un calo del 21% rispetto ai 157 milioni di euro prelevati nel 2008. Gli operatori attivi nel settore risultano circa 1.200 per 24.000 lavoratori.

La legislazione prevede inoltre un payout dell'80%, da cui si evince per il 2009 una raccolta di circa 1,3 miliardi di euro.

Per quanto riguarda la tassazione, il sistema fiscale ungherese prevede le seguenti imposte:

- Licenza annua per abilitare il locale a gaming hall costa 80€/annui (HUF20.000);
- Licenza per il possesso e l'esercizio degli apparecchi da gioco varia per categoria:
 - Cat. I costa 500€ (HUF125.000);
 - Cat. II costa 300€ (HUF75.000);
- Imposta mensile ad apparecchio di 380€ (HUF100.000);
- Gaming tax del 40% sulla spesa.

Romania

La Romania ha vissuto negli anni '90 il proprio boom in materia di gioco d'azzardo. Da allora ogni forma di gioco d'azzardo è legale, dai casinò alle scommesse, dal bingo alle slot machines, in aggiunta alle storiche lotterie nazionali, istituite per la prima volta nel 1906.

Le lotterie sono gestite in maniera esclusiva dalla società Loteria Romana, la quale propone 7 tipologie di lotterie classiche, oltre ai gratta&vinci. Attualmente sul territorio rumeno esistono 16 casinò (nei quali è praticabile il poker), mentre le scommesse sono gestite da una ventina di società sia attraverso corner shop sia in modalità online.

Focalizzando l'attenzione sul mercato degli AWP, nel 2010 la Romania vanta la presenza di 44.217 apparecchi AWP distribuiti in 9.207 siti dedicati, in netto calo rispetto ai 49.000 AWP del 2009.

La legislazione individua 3 tipologie di siti:

- Sale da gioco e casinò: è previsto un vincolo minimo di 20 AWP installabili;
- Attività economiche (bar, pub, etc...): da un minimo di 3 ad un massimo di 5 AWP installabili;
- Agenzie di scommesse e/o lotterie: da un minimo di 2 ad un massimo di 5 AWP installabili.

Il mercato ha registrato nel 2009 una spesa pari a 318,5 milioni di euro che ha contribuito ad un gettito erariale di circa 110 milioni di euro. I dipendenti impegnati nel settore sono circa 25.000.

Nel 2010 il numero di operatori in possesso di regolare licenza per il gioco delle slot machines, al costo annuo di circa 6.000€ (25.000RON), risulta essere pari a 396. Tale numero è in netta diminuzione rispetto ai 1200 operatori dell'anno precedente, a causa del gravoso intervento restrittivo approvato dal Governo rumeno, il quale ha modificato la tassa annuale su ogni apparecchio da 400€ (+ il 10% sulla raccolta) a 2.000€.

Gli operatori sono inoltre tenuti a versare annualmente un'imposta per l'autorizzazione al gioco d'azzardo di circa 1.900€ (8.000RON) e a pagare una tassa sul profitto del 16%.

Le condizioni fiscali attuate in Romania aumentano il prelievo fiscale ma, di fatto, sfavoriscono la crescita del settore. Applicando, ad esempio, il nuovo sistema tassativo alla raccolta del 2009, si otterrebbe un gettito erariale di circa 158 milioni di euro, ovvero il 49,6% della raccolta rispetto al 34,5% prelevato attraverso il vecchio sistema.

Inoltre è l'unico Paese che impone una tassa d'ingresso ai giocatori nei siti di gioco, rispettivamente di circa 5€ (20RON) nei casinò e di circa 1,2€ (5RON) negli altri siti.

Polonia

L'industria del gioco d'azzardo in Polonia è regolamentata dalla *Law of 29 July 1992 on games and mutual wagering*, la quale permette ogni tipologia di gioco: Casinò, lotterie, scommesse, bingo e gaming machines.

Il comparto dei Casinò è affidato a 5 società le quali controllano 27 casinò distribuiti su tutto il territorio nazionale. Sono 7 gli operatori dedicati alle scommesse e 17 quelli che gestiscono le 200 sale arcades nelle quali è possibile praticare il gioco delle slot machines. La legislazione polacca permette il gioco delle slot machines anche in altri siti, quali bar, pub e ristoranti, per un totale di 11.288 ambienti autorizzati.

Il mercato AWP ha presentato una crescita annuale costante del 40% circa dal 2005 al 2009, passando da 15.606 apparecchi a 55.000, anno in cui ha subito una forte contrazione, attestandosi a 19.190 nel dicembre 2010.

La causa di tale repentino ridimensionamento è da rintracciarsi nell'intervento legislativo attuato dal governo polacco nel gennaio 2009, con l'obiettivo di ridurre drasticamente il numero di apparecchi AWP sul territorio nazionale. La manovra si è sviluppata mediante 3 cambiamenti:

- le licenze rilasciate nel 2003 con validità di 6 anni non sono state rinnovate;
- la sospensione per 3 mesi, o addirittura la radiazione dal mercato, per le società che non saldavano mensilmente la tassa di circa 400€/apparecchio (2.000PLN);
- l'intensificazione dei controlli e delle ispezioni sugli apparecchi che hanno portato alla confisca di 1.500 macchine non conformi.

La nuova legge ha comportato dunque una flessione della raccolta del settore del 38%, rispetto ai 489 milioni di euro del 2009, facendo assestare il Gross Gaming Revenue del 2010 sul valore di 303 milioni di euro. Gli operatori del settore sono circa 1.000 con 6.500 dipendenti.

Il sistema tassativo polacco è composto principalmente da 2 imposte:

- Lamp sum di 400€ mensili per ogni apparecchio dotato di licenza;
- Revenue tax con aliquota fiscale del 45% sulla spesa.

Tale sistema fiscale ha permesso allo Stato polacco di raccogliere circa 228 milioni di euro, ovvero il 75,3%.

Russia

La Russia ha vissuto un grave problema con il mondo del gambling attraversando una situazione in cui il gioco d'azzardo era entrato davvero in una fase di esasperazione. Nel 2002, ad esempio, solo a Mosca si potevano contare ben 58 casinos, 2.000 sale da gioco e 70.000 slot machines, con i ragazzi che marinavano le scuole per trascorrere più tempo con gli apparecchi da gioco. Il numero di persone afflitte da patologie compulsive era stato stimato, nella sola Mosca, in un intervallo tra lo 0,5 milioni e l'1,5 milioni di persone. Anche il mercato nero e la criminalità organizzata avevano raggiunto picchi mai toccati, con il riciclaggio di denaro che impediva allo Stato di ricevere correttamente le imposte sul gioco. Così, dopo anni di dibattiti, il 1° luglio 2009 il governo russo, mediante la legge federale n°244 "Sulla regolamentazione statale di organizzazione e gestione del gioco d'azzardo", impose il divieto del gioco d'azzardo in quasi tutta la Russia, concedendolo solo in 4 zone periferiche designate, in cui è legale ogni forma di gambling ad esclusione dell'online gambling.

Il fallimento del gambling in Russia è da attribuirsi principalmente alla cultura del popolo. Già nel 1927, le prime forme di gioco d'azzardo vennero giudicate con una visione negativa, con un'incompatibilità con lo spirito del lavoro proletario. Così nel 1928 il governo decise di uccidere sul nascere l'evolversi del gioco impedendo l'apertura di sale da gioco, dapprima nei quartieri lavoratori e successivamente in tutte le città. La legislazione tenne il divieto per anni, con l'unica eccezione negli anni 31-32 per l'autorizzazione delle prime lotterie Nazionali. Le prime slot machines arrivarono in Russia nel 1988 in alcuni hotel particolari, legati al turismo e soggetti a regolamentazioni differenti. A valle del successo ottenuto, il governo sovietico sperimentò le slot machines in alcune città della Russia, per poi abolire definitivamente il divieto di gambling il 23 agosto 1989. La prima casa da gioco venne aperta a Mosca, così come il primo casinò il quale sorse all'interno del Savoy Hotel. Ma la lunga storia di divieto non ha permesso alla Russia di arrivare preparata al boom del gambling, così sia governo che consumatori si sono trovati impreparati nell'affrontare il pericoloso tema del gioco d'azzardo, arrivando al clima di esasperazione del nuovo millennio, sfociato nel nuovo obbligato divieto del 2009.

Altri Stati europei

Gli altri Stati europei presentano mercati del gioco d'azzardo di modeste dimensioni ed in particolare riguardo al settore delle gaming machines non mostrano alcuna peculiarità. In alcuni Stati il gioco delle AWP è limitato e lecito solo all'interno dei casinò (Portogallo, Lettonia, Cipro e Lussemburgo) mentre in altri Stati, prettamente di religione musulmana, il gioco è severamente vietato, come in Turchia. Mercati con una piccola economia del gioco d'azzardo e/o delle gaming machines invece non sono stati presi in considerazione all'interno del lavoro di ricerca, quali Belgio, Svizzera, Norvegia, Serbia, Croazia, Slovenia, Slovacchia e Ucraina.

2.2.3 – Asia

Giappone

In Giappone il gioco d'azzardo è severamente vietato dalla legge, nella sua espressione riportata nel "Criminal Code, capitolo 23: Crimes Related to Gambling and Lotteries". La legislazione vieta quasi tutte le forme di gambling, ad eccezione delle scommesse sui cavalli e sugli eventi motoristici. Le scommesse sportive e le lotterie invece sono regolate da legge speciali e attivate dal governo saltuariamente solo per fini fiscali.

Pertanto la pratica del casinò e delle gaming machines è vietata dalla legislazione. In realtà in Giappone si sono inventati un modo per aggirare la legge e praticare ugualmente il gambling. La normativa nipponica consente la pratica di 2 tipologie di gioco:

- Il pachinko, un gioco storico giapponese, molto simile alle slot machines ma dotato di una palla meccanica che avvia il gioco;
- Il pachislot, una sorta di slot machines in cui la rulliera è stoppata dal giocatore che deve premere il pulsante al momento più opportuno, introducendo così un elemento di abilità.

Il pachinko/pachislot, per legge, non può quindi permettere la vincita di premi in denaro; allora i parlours (le sale gioco) hanno abilitato gli apparecchi al rilascio di vincite in oggetti di valore, questi oggetti sono poi vendibili dal giocatore al negozio di exchange posto di fianco al parlour, assicurando così al giocatore la sua vincita in denaro. Di fianco ad ogni parlour esiste un negozio di exchange, istituito apposta per la compravendita degli oggetti rilasciati dalle pachinko machines; a loro volta i negozi di exchange rivendono gli oggetti ai parlours che così li ri-piazzano negli apparecchi da gioco, creando così un circolo virtuoso e aggirando le proibitive norme anti-gambling.

Il mercato delle machines è un mercato molto florido e ricco, consta di circa 15.000 parlours dislocati per tutto il Giappone per un totale di 4,6 milioni di machines (il 63% degli apparecchi mondiali), con 17 milioni di giocatori all'anno che permettono una raccolta di circa 46 trillion yen. Il mercato è così composto:

- Pachinko: con circa 2,95 milioni di apparecchi registra una raccolta di 30 trillion yen;
- Pachislot: con circa 1,65 milioni di apparecchi registra una raccolta di 16 trillion yen.

Sono cifre da capogiro, che da sole lanciano l'economia del gioco giapponese, in termini di spesa media per giocatore, tra le prime al mondo, dietro solo agli Stati Uniti. In termini di Gross Gaming Revenue però il pachinko non è così redditizio, poiché le pachinko machines sono impostate a rilasciare un payout del 90%, lasciando così solamente il 10% dell'importo giocato (circa 3 trillion yen) nelle tasche degli operatori privati. La cosa buffa di questo evidente mercato grigio è che il governo giapponese abbia deciso di non intervenire, non ricavando così nemmeno il prelievo erariale ad esso associato, che tra l'altro sarebbe di entità notevole data la dimensione del mercato.

Per quanto riguarda il tema dei casinò, è attualmente in corso un acceso dibattito sulla loro liberalizzazione. Il governo locale ne sta discutendo da un paio d'anni, lasciando all'opinione pubblica il sentore che a breve potrà prendere il via questo nuovo mercato, con la possibilità che il Giappone diventi la nuova frontiera del gambling.

Cina

Il mercato del gioco d'azzardo in Cina ha fatto registrare negli ultimi anni una forte crescita. Il 2010²⁹ si è chiuso con una raccolta complessiva di \$72.1 billion, con un tasso composito di crescita (CAGR) nel periodo 2006-2010 del 22,3%. Il gioco leader del settore sono le lotterie con una raccolta di \$25,7 billion, il 37% dell'intero comparto mentre il recente settore dell'online gaming³⁰ ha già raggiunto la quota di \$5 billion di raccolta con 338 milioni di giocatori. Gli analisti prevedono ancora la crescita del mercato, tuttavia con un tasso decrescente, stimato nel periodo 2010-2015 al 10,2% (CAGR), per una raccolta complessiva prevista di circa \$117,1 billion a fine 2015.

Nel Paese i servizi sono forniti da due agenzie:

- China Welfare Lottery Issuance Centre (CWLC): nata con lo scopo di erogare la lotteria nazionale, nel tempo ha ampliato il proprio portafoglio d'offerta includendo l'erogazione del lotto e delle lotterie istantanee, nonché dal 2004 delle gaming machines;
- China Sports Lottery Administration Centre: si occupa della gestione delle scommesse a base sportiva.

²⁹ Fonte: "Casinos & Gaming in China - Market Report" – www.companiesandmarkets.com

³⁰ Fonte: "Report: China Online Gaming Market to reach \$5B this year, 338M gamers" – <http://thenextweb.com>

La legislazione cinese offre una particolarità: sebbene il motore trainante dell'economia siano le lotterie, in Cina non è possibile praticare il gioco della lotteria online, nonostante sia permesso e regolamentato l'online gambling.

Il mercato delle gaming machines, nato nel 2004, è composto solamente da apparecchi VLT, i cui terminali sono gestiti direttamente dal CWLC tramite un sistema centralizzato che garantisce anche la gestione del jackpot nazionale. I terminali VLT presenti sul mercato sono 23.000 distribuiti in circa 1.000 ambienti autorizzati. La raccolta, al lordo delle vincite, generata dal mercato prevede la seguente ripartizione:

- il 65% costituisce il payout, ovvero le vincite dei giocatori;
- il 20% è l'aliquota fiscale, destinata ad un fondo statale per iniziative sociali;
- il restante 15% rappresenta il Gross Gaming Revenue degli operatori.

Macao

Macao, o Macau in lingua originale portoghese, è attualmente una regione a statuto amministrativo speciale della Repubblica Cinese. Il gioco d'azzardo, legato al turismo, ricopre un ruolo fondamentale dell'economia locale, generando un giro d'affari che supera addirittura il 50% del PIL e rappresenta oltre il 70% delle entrate fiscali.

A Macao il gambling è legale dal lontano 1847, quando i coloni portoghesi decisero di autorizzarlo al fine di raccogliere fondi per finanziare le attività. Così nacquero le prime case da gioco, di origine cinese, ma il primo vero casinò nacque nel 1937 con la concessione monopolistica alla società Xing Tai. Dopo un rapporto di collaborazione turistico con Hong Kong terminato nel 2001, il governo locale decise di chiudere il regime monopolistico nel 2002 aprendo le concessioni. Da qui in poi l'economia del gambling prese il volo facendo registrare in pochi anni la costruzione di 32 casinos in cui è possibile giocare a blackjack, baccarat, roulette, boule, Sic Bo, Fan Tan, keno, slot machine e poker (dal 2007). Oltre ai casinos, la penisola asiatica di Macao offre anche 2 grossi impianti nei quali è possibile effettuare scommesse sulle corse dei cavalli e dei cani.

Il mercato dei casinò è gestito e controllato da 6 operatori privati:

- Sociedade de Jogos de Macau (SJM);
- Galaxy Casinò;
- Wynn Resort;
- Las Vegas Sand;
- MGM Grand Macau;
- Melco PBL Entertainment (MPEL).

I 6 operatori si contendono il libero mercato, presentando nel 2009 le seguenti quote:

Share of market analysis – gross gaming revenues	Annual 2009
SJM	30%
Sands China	23%
Wynn Macau	15%
Galaxy	12%
MPEL	12%
MGM	8%

Source: BNP Paribas, 15 January 2010.

Figura 69. Ripartizione delle quote di mercato nel settore dei Casinò [fonte: Ernst & Young].

Il 2009 ha fatto registrare una raccolta complessiva al netto delle vincite di \$14,5 billion (10,25 miliardi di euro), in continua crescita rispetto al 2008 (\$13,5 billion, +7,4%) e al 2007 (\$10,3 billion, +31%). Gli analisti del settore sono fiduciosi e prevedono un'ulteriore crescita del settore, con un tasso composito di crescita stimato al 15,77% fino al 2015. Nel giro di pochi anni si prevede che il mercato dei casinò di Macau superi, in termini di raccolta, l'attuale leader del settore: gli USA.

Le slot machines a Macau sono esclusivamente collocate all'interno dei casinò. La raccolta, al netto delle vincite, registrata dalle 13.615 slot machines nel corso del 2009 risulta essere pari a \$790million, cioè 560 milioni di euro circa. Attualmente il numero degli apparecchi è aumentato del 5,87%, raggiungendo quota 14.491 AWP.

Il settore dei casinò al 2009 fornisce 42.983 posti di lavoro, di cui 14.363 dedicati al comparto delle slot machines.

2.2.4 – Oceania

Australia

Il gioco d'azzardo in Australia è permesso in ogni sua forma, dalle scommesse alle lotterie, dai casinos alle gaming machines fino al recente online gaming. Il gambling è diventato in Australia un'attività molto popolare, che coinvolge all'incirca l'80% della popolazione, siglando così un record mondiale. Purtroppo l'elevata attitudine al gioco d'azzardo ha comportato anche strascichi negativi, quali comportamenti patologici, criminalità ed illegalità. Una ricerca del 2006 pubblicata dalla BBC affermava che circa il 2% della popolazione australiana è afflitta da un grave problema con il gioco d'azzardo, e che la spesa media a giocatore era superiore della spesa media per benzina ed alcool e di poco inferiore a quella per l'abbigliamento.

L'Australia dunque presenta un mercato di notevole dimensione, di circa A\$ 161,2 billion (circa 121,3 miliardi di euro) nel 2009, accompagnato però da problemi sociali e criminalità. Problemi sociali aggravati anche dalla crescita e dalla diffusione dell'online gambling, il quale, come sostenuto nella "problem gambling-conference" tenuta nel 2010 presso il Federal Families Minister, presenta in Australia un mercato illegale di circa \$1 billion.

Il governo australiano suddivide il settore del gioco d'azzardo in 2 macro-categorie:

- Gaming, include le lotterie, il poker, il casinò, le gaming machines, il keno e gli interactive gaming;
- Betting, raccoglie al suo interno ogni genere di scommesse a base sportiva ed ippica.

La legislazione specifica dei singoli giochi è però definita a livello federale dalle singole regioni amministrativamente autonome dell'Australia.

La raccolta dell'intero comparto nel 2009, come detto, si è assestata sul valore di A\$ 161,2 billion, in crescita del 5,5% rispetto alla raccolta del 2008 di A\$ 152,7 billion.

Dal 1984 la raccolta in Australia ha sempre mostrato un forte trend crescita, con l'unica eccezione verificatasi proprio nel 2008, in cui si è registrata una leggerissima flessione dello 0,32%.

La macro-categoria del gaming ricopre il ruolo primario con una raccolta di A\$ 139,3 billion (circa 105 miliardi di euro), ovvero l'86,4% della raccolta totale. Il 13,6% spetta dunque al comparto delle scommesse, per una raccolta di circa A\$ 22 billion (16,5 miliardi di euro).

All'interno del comparto gaming, il settore delle gaming machines rappresenta il motore trainante in quanto genera una raccolta di A\$ 114,1 billion (85,87 miliardi di euro), ovvero l'82% della raccolta del comparto e quindi il 71% della raccolta dell'intero settore del gioco d'azzardo.

Il numero di AWP presenti in Australia nel 2009 è pari a 199.774, distribuite però in maniera non uniforme sul territorio nazionale. Tra le 8 regioni australiane, quella con la maggior concentrazione di apparecchi è il New South Wales (98.774, cioè il 49,5% degli AWP totali), seguita dalla vicina Queensland (45.451, cioè il 22,8%).

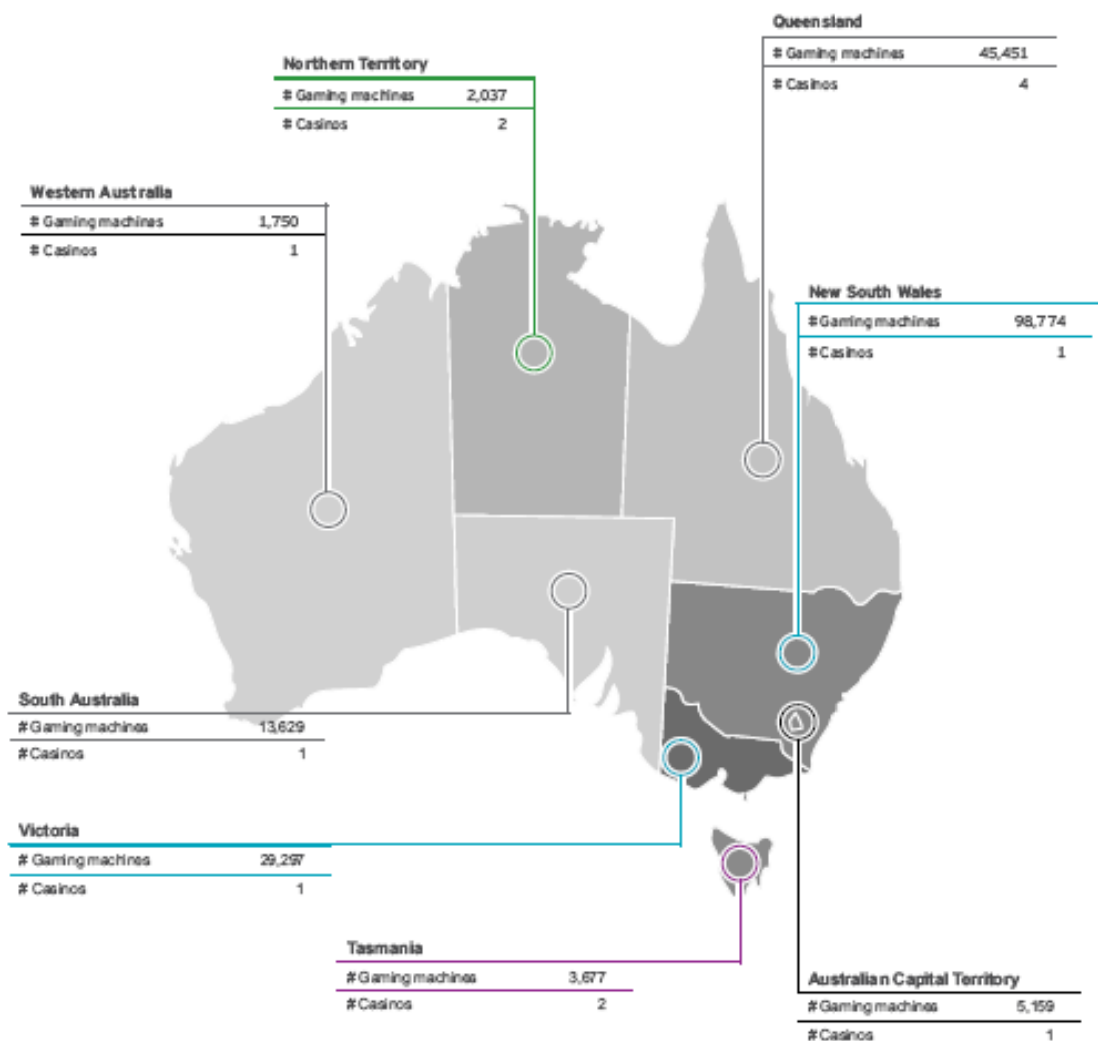


Figura 70. Distribuzione territoriale delle gaming machines in Australia nel 2009 [fonte: Australian Gambling Statistics 2009, 26th edition].

La spesa per il gioco degli australiani nel 2009 si assesta sui A\$ 19 billion (circa 14,3 miliardi di euro), cifra considerevole se rapportata in valore assoluto a quella degli altri Stati mondiali. Di questi A \$19 billion, ben A\$ 16,2 billion (85,3%) derivano dal settore gaming, di cui A\$ 10,5 billion (7,9 miliardi di euro) dalle gaming machines, mentre i restanti A\$ 2,8 billion dal settore betting.

Dal rapporto della spesa relativa alle gaming machines con la raccolta si evince che il payout medio associato alle AWP è del 90,8%.

Tale spesa ha permesso allo Stato australiano di raccogliere un'entrata fiscale di A\$ 5,2 billion (circa 3,9 miliardi di euro), di cui A\$ 4,8 billion derivanti dal gaming e A\$ 0,4 billion dal betting.

L'entrata fiscale associata alle gaming machines è di A\$ 3,074 billion (2,313 miliardi di euro), ovvero il 64% del comparto gaming ed il 59,1% dell'intero comparto giochi, ed è così ripartita nelle diverse regioni, in base alla spesa relativa per il gioco alle AWP:

(A\$ billion)	NSW	VIC	QLD	SA	WA	TAS	ACT	NT	Totale
Raccolta	57,510	27,664	18,189	7,900	n.d.	n.d.	2,085	0,769	114,1
Spesa	4,772	2,707	1,860	0,750	n.d.	0,124	0,175	0,078	10,5
Gettito fiscale	1,063	1,021	0,606	0,292	n.d.	0,033	0,034	0,025	3,074

Tabella 19. Raccolta, spesa e gettito fiscale relativi alle gaming machines nel 2009
[fonte: Australian Gambling Statistics].

Il sistema fiscale australiano è composto da due tipologie di entrate:

- un'aliquota fiscale applicabile alla spesa. Tale aliquota varia a seconda della tipologia di gioco:
 - 5,6% per il settore delle gaming machines;
 - 9,1% medio per i restanti settori del gioco;
- una somma derivante dai costi di licenza e dalle tasse amministrative e di gestione.

Il mercato delle gaming machines quindi è il mercato che contribuisce maggiormente alla raccolta in Australia con una diffusione che si può definire epidemica (agli inizi del nuovo millennio, la domanda interna di slot machines risultava essere 1/5 della fornitura mondiale), ma al contempo è il mercato al quale è associato il più elevato tasso di casi patologici, con circa il 15% dei giocatori (circa 300.000 persone) che presenta problemi derivanti dal gioco d'azzardo.

2.2.5 – Africa

La povertà e la presenza di molti stati di religione musulmana fanno sì che nel Continente Africano il gambling sia poco sviluppato e/o comunque concentrato in poche Nazioni. Anche l'offerta di gioco d'azzardo è decisamente più limitata; le tipologie di gioco più diffuse sono le lotterie e il casinò, mentre in pochi Paesi si praticano scommesse sportive e sui cavalli così come il gioco online ha trovato parecchie difficoltà ad essere attuato.

Il South Africa pare essere la Nazione più evoluta in materia di gambling, permettendo il gioco d'azzardo in tutte le sue forme. La prima legge riguardante il gambling risale al 1965, con la quale il governo permise la regolamentazione del gioco d'azzardo alle singole province le quali però diedero scarsa importanza a questo settore. Solamente negli anni '90, con la fine dell'apartheid, il gioco d'azzardo iniziò il suo sviluppo: furono istituite 2 commissioni, la Howard Commission nel 1992 e la Weinhard Commission nel 1995, con l'obiettivo di strutturare l'industria del gambling. Così nel 1997 venne redatta la *Lotteries Act*, con lo scopo di definire e regolare il settore delle lotterie, mentre nel 2004 venne stilato il testo legislativo ufficiale, denominato *National Gambling Act*, riguardante gli altri settori (Casinò, Bingo, Betting, Limited Payout Machines).

Così in South Africa sorgono ben 35 casinos, dotati di 22.460 slot machines (il 72,8% delle 30.857 presenti in tutto il continente africano), tavoli da poker, blackjack e roulette, e ben 12 ippodromi. Dal 2000 ha preso il via anche la lotteria Nazionale, accompagnata da giochi come il Lotto ed alcune varianti, come il Wina Manje e lo SportStake. Una ricerca³¹ locale, effettuata nel 2006, ha evidenziato che la lotteria è la forma di gioco più praticata in South Africa con un 86,9% di partecipazione, seguita in lontananza dai casinò/slot machines che hanno fatto registrare il 27,7%. Chiudono le corse sui cavalli con una partecipazione di minore, identificata intorno al 11,6% della popolazione.

La National Gambling Board del South Africa stila annualmente un report nel quale descrive e analizza i settori regolamentati dal solo *National Gambling Act*, escludendo quindi dall'analisi le lotterie.

Nel 2010 il settore evidenzia una raccolta di R 232,9 billion (23,3 miliardi di euro), di cui l'89,8% deriva dalla raccolta dei Casinò (R 209,263 billion, cioè 20,9 miliardi di euro).

³¹ Fonte: wikipedia - "Gambling in South Africa".

La spesa, ovvero il Gross Gaming Revenue (GGR), è stata di R 17,140 billion (1,7 miliardi di euro), con le seguenti quote:

- l'81,9% dei Casinò derivante da una raccolta di R 14,043 billion (1,4 miliardi di euro);
- l'11,7% delle scommesse con una raccolta di R 2 billion (200 milioni di euro);
- 5,3% delle Limited Payout Machines (LPM) con una raccolta di R 889 million (89 milioni di euro);
- 1,1% del Bingo con una raccolta di R 196 million (19,6 milioni di euro).

Tale spesa ha generato un prelievo fiscale di R 1,67 billion (167 milioni di euro).

Per quanto riguarda le LPM, ovvero le AWP dislocate negli ambienti autorizzati all'esterno dei Casinò, la raccolta è stata di R 8,653 billion (0,86 miliardi di euro) cioè solo il 3,7% della raccolta totale. La spesa è stata di R 889 million (89 milioni di euro) dalla quale lo Stato ha ricavato un'entrata fiscale di R 105 million (10,5 milioni di euro).

La legislazione ha previsto dal 2004 il rilascio di 50.000 licenze per la distribuzione delle LPM, suddivisa in 2 fasi successive da 25.000 l'una. Attualmente il mercato si trova nella fase iniziale e consta solamente di 5.381 LPM attivi rispetto alle 25.000 licenze rilasciate.

Il payout associato alle LPM ha subito una variazione nel corso del 2010, passando da 89,3% a 89,6%. Il settore LPM consta di 2,499 dipendenti.

L'economia dettata dal gioco d'azzardo in South Africa non ha rivali: già nel 2006 il mercato del gambling deteneva il 44,2% di quota dell'intero continente africano, seguito dalle isole Mauritius (11,3%) e Comoros (11%).

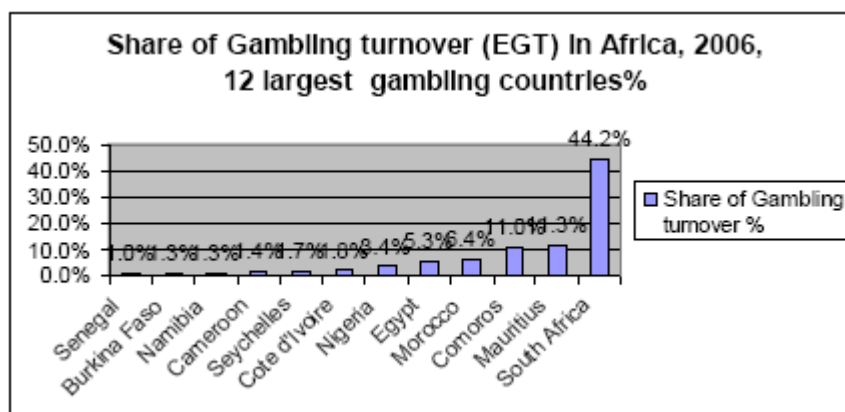


Figura 71. Quote di mercato dei 12 maggior Paesi africani [fonte: The Taxation of Gambling in Africa].

Altre Nazioni Africane³² che si caratterizzano per una, seppur parziale, liberalizzazione del gioco d'azzardo sono:

- la Nigeria: permette le lotterie dal 2004 e 2 casinos, ma presenta un forte mercato illegale;
- il Cameroon: con la riforma del 2005, permette i casinos, le lotterie, le scommesse sui cavalli e il gaming machine;
- le isole Comoros: l'arcipelago è costituito da 3 isole di cui solamente Anjouan ha stilato una regolamentazione in materia di gambling. Il gioco è controllato da un'unica società privata, Anjouan Corporate, la quale gestisce 4 casinò (2 online e 2 land based), le lotterie, le poker rooms e le scommesse sportive.
- il Ghana: autorizza la pratica delle lotterie (lotterie e Lotto), dei casinos (ne sono attivi 2), delle scommesse sportive e del gioco online (principalmente per il poker).
- l'Egitto: nonostante la fede musulmana, lo Stato ha permesso l'attivazione di 26 casinò localizzati nelle zone altamente turistiche, ovvero Il Cairo, Alessandria e Sharm El Sheik. Non sono presenti però altre forme legali di gioco d'azzardo.
- le isole Mauritius: autorizza la pratica delle principali forme di gioco d'azzardo, ovvero i casinò (9 operativi), la lotteria Nazionale e le corse dei cavalli, nonché il gioco online.
- il Senegal: concede la lotteria Nazionale e l'installazione di 4 casinos.
- la Tunisia: anche in questo caso il turismo ha prevalso sulla religione, con l'apertura di 4 casinò, 2 ad Hammamet, uno a Sousse ed uno a Djerba.
- la Tanzania: permette le lotterie e i casinos. Le lotterie sono attive dal 2005 e sono affidate, oltre che ad un operatore locale, Selcom Gaming, anche ad un operatore olandese, Openlot System. La lotteria locale più importante si chiama "The Big Sweep" ed è possibile anche il gioco del Lotto, prima Nazione Africana a commercializzarlo. Per quanto riguarda i casinos, attualmente ne sono operativi 8, distribuiti su tutto il territorio Nazionale.
- l'Uganda: la stipula nel 2004 del "The Casino and Gaming Bill" ha aperto il mondo del gioco d'azzardo anche in Uganda, dove attualmente sono autorizzate le scommesse sportive, le lotterie Nazionali e 3 casinos.

³² Fonte: "World Gambling Review" – <http://onlinecasinosuite.com/gambling>

- lo Zambia: permette i casinos (3), le lotterie (attive dal 2001, offrono anche il gioco del Lotto, denominato Kwachamania Big Bang) e lo slot machines.

Negli altri Paesi Africani il gioco è vietato, oppure concesso in minima parte con qualche lotteria Nazionale (vedi Sierra Leone, Namibia, Gambia, Benin) o con l'autorizzazione di qualche casinos (vedi Zimbabwe, Botswana, Guinea Equatoriale, Liberia, Gibuti, Mozambico, Rep. Democratica del Congo, Lesotho, Madagascar, Kenya).

Un'eccezione è rappresentata dallo Swaziland, la cui economia del gambling verte principalmente sul gioco online, con l'autorizzazione ad online casinos e poker rooms, accompagnata da una modesta lotteria Nazionale, sotto forma di Swazi Lotto, e da 3 casinò.

2.2.6 – America Latina (Centro/Sud)

I Paesi dell'America Latina offrono un mercato con forte potenziale di crescita e stanno attirando le attenzioni di molti operatori internazionali. Uno studio effettuato nel 2011 dalla Divine Works Ltd, partner sud-americano della società Media&Entertainment Consulting Network (MECN), ha individuato nella numerosità della popolazione (570milioni di persone), nel forte turismo, nella buone infrastrutture TLC locali, nella crescita economica generale (+ 4% nel 2010) e nella ottima penetrazione di Internet (più del 30%) e dei Mobile Phone (80%) i fattori chiave per lo sviluppo del mercato del gambling in America Latina.

Attualmente l'intero mercato centro/sud-americano, sia legale che illegale, genera un giro d'affari di circa \$ 150 billion, ovvero circa 106 miliardi di euro. Sempre lo stesso studio afferma che le maggiori 8 economie, sui 33 Stati esistenti, generano da sole una raccolta di circa \$33 billion, cioè 23,4 miliardi di euro. Si sta parlando di Costa Rica, Brasile, Messico, Argentina, Cile, Colombia, Perù, and Venezuela. I principali giochi d'azzardo praticati sono: slot machines, casinos, corse dei cavalli, lotteries, bingo e gioco online.

Il seguente grafico riassume i dati relativi alla raccolta dei principali Paesi sudamericani:

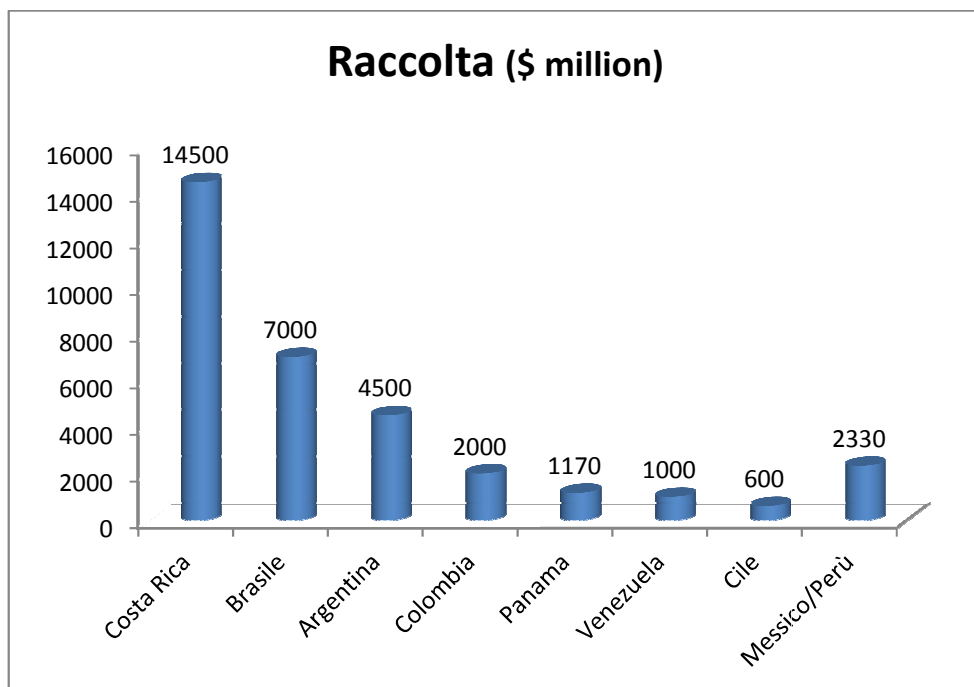


Figura 72. Ripartizione della raccolta in centro/sud America al 2010 [fonte: Divine Works Ltd].

Il Costa Rica risulta essere l'economia dominante di tutta la regione, con una raccolta che si aggira sui \$ 14,5 billion (10,35 miliardi di euro), grazie alle condizioni favorevoli delle online gambling policies.

Segue il Brasile con una raccolta superiore ai \$ 7 billion (5 miliardi di euro) derivanti in gran parte dal settore delle lotteries che hanno contribuito con una raccolta di \$ 4,1 billion (2,9 miliardi di euro), e quindi l'Argentina con una raccolta di \$ 4,5 billion (3,2 miliardi di euro).

L'Argentina risulta il Paese centro/sud americano con il maggior numero di slot machines (AWP) installate, pari a 19.040, mentre il leader Costa Rica ne possiede solo 2.403.

Ogni Paese mostra un tasso di crescita del gambling compreso tra il 6% e l'8%, al di fuori del Messico che invece viaggia con un rate del 4,1%.

E' interessante notare la presenza, praticamente in tutti i Paesi latini, dell'operatore spagnolo CODERE, attivo nel comparto giochi come concessionario anche in Italia.

2.3 – L’analisi di posizionamento

Il seguente paragrafo si propone di effettuare un’analisi qualitativa delle Industry precedentemente descritte. Gli output di tale analisi consteranno in mappature e matrici di posizionamento, in cui i vari Stati verranno ordinati relativamente a determinate proxy di valutazione. L’analisi mira ad individuare le scelte intraprese dai governi mondiali riguardo all’organizzazione in primis del settore del gioco d’azzardo e successivamente del comparto gaming machines (AWP). L’obiettivo è comprendere se vi è una preferenza, in termini di efficienza, da parte degli organi regolamentativi a strutturare il mercato secondo una determinata configurazione (es. con un monopolio piuttosto che con un sistema concessorio), oppure se le scelte fatte dipendano principalmente dal rispettivo contesto di ogni Paese (es. dalla cultura, dalla tradizione, dall’economia).

Tali scelte saranno quindi comparate con determinate caratteristiche del settore AWP, quali il grado di pervasività delle gaming machines nel territorio e la presenza univoca nei casinò, ed infine poste in relazione alla dimensione del mercato delle gaming machines, utilizzando come proxy il numero di AWP installati.

La prima analisi verte sull’intero settore del gioco d’azzardo e si pone l’obiettivo di mappare quali Paesi abbiano adottato un regime di Monopolio o un sistema di concessioni ad operatori privati relativamente al fatto che la regolamentazione legislativa del settore sia definita centralmente a livello nazionale, oppure sia definita localmente dalle diverse regioni/province autonome.

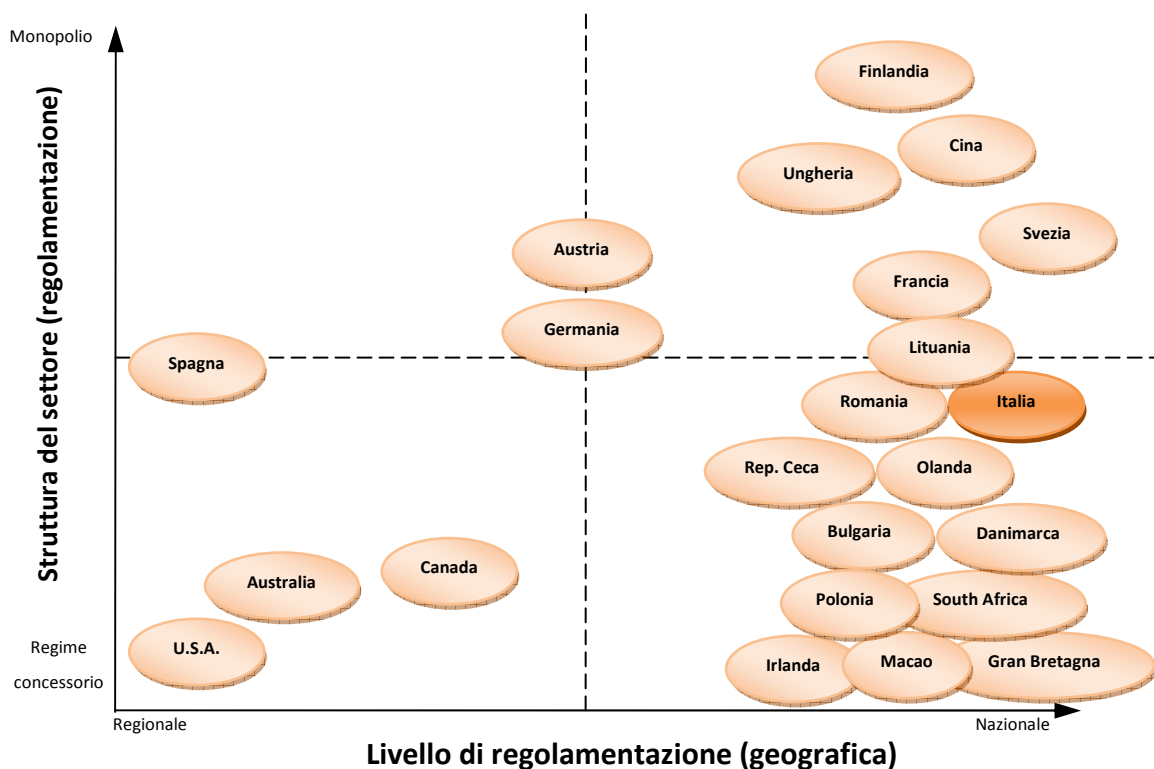


Figura 73. Matrice di posizionamento dei Paesi mondiali sulla base della struttura e del livello di regolamentazione del settore del gambling [fonte: elaborazione personale].

Dalla matrice si evince che la maggioranza dei Paesi non organizza ogni settore del gioco d'azzardo come un Monopolio ma preferisce adottare una logica concorrenziale o mista, affidando alcuni, o tutti, i settori di gioco alla gestione di più operatori privati ed altri a società monopolistiche.

Sono pochi gli Stati che hanno deciso di adottare un sistema monopolistico per ogni settore, ma la loro scelta deriva principalmente dalla loro cultura e tradizione in materia di gambling e da un'offerta di gioco limitata a poche tipologie.

Dall'analisi si deduce che una strutturazione non monopolistica del settore gambling comporti vantaggi derivanti da un sistema concorrenziale quali: una migliore e più vasta offerta di giochi, costi e payout convenienti al giocatore, maggiori introiti fiscali per lo Stato, avanguardia tecnologica ed un più intenso contrasto all'illegalità, contribuendo così ad un gioco più trasparente, sano e sicuro. D'altra parte la supervisione ed la regolamentazione centralizzata a livello nazionale pare garantire maggior controllo diretto, uniformità dei dati ed un processo decisionale/legislativo più leggero sul quale agire tempestivamente.

La matrice evidenzia quattro categorie di posizionamento:

- Monopolio regolato dalle regioni/province: ovviamente in questo quadrante non rientra nessuno Stato.
- Monopolio regolato a livello nazionale, centrale: rientrano in questa categoria la Finlandia (il mercato è suddiviso in 3 macro-settori, ognuno in mano a 3 società monopolistiche), la Svezia (mercato affidato a Svenska Spel ed altre 4 società) l'Ungheria (il mercato è suddiviso in diversi settori, gestiti da società a partecipazione statale), la Francia (il mercato è suddiviso in 3 macro-settori, 2 a Monopolio ed 1 a concessioni private).
- Concessioni ad operatori privati regolate dalle regioni/province: sono principalmente 3 le Nazioni che adottano questo sistema, in cui lo Stato definisce alcune leggi di livello generale lasciando alle regioni/province la piena responsabilità in materia di gambling, ovvero U.S.A., Australia e Canada.
- Concessioni ad operatori privati regolate a livello nazionale, centrale: la maggioranza dei Paesi adottano questo sistema, in cui lo Stato definisce la totale legislazione in materia di gambling, affidando però la gestione del mercato ad operatori privati. Lo Stato applica in questo modello le funzioni di controllo, regolamentazione e supervisione.

Esistono casistiche miste, in cui gli Stati hanno deciso di affidare solamente parte del mercato ad operatori privati, spesso i settori dei casinò e del betting: rientrano in questa categoria Spagna, Germania, Lituania ed Italia, in cui ad esempio il monopolio delle lotterie.

Esiste anche Stati che controllano centralmente alcuni settori del gioco d'azzardo, lasciando altri settori alla regolamentazione arbitraria delle regioni/province autonome (ad esempio Germania ed Austria).

Effettuata una overview generale del settore del gambling, le prossime analisi si pongono l'obiettivo di studiare il settore specifico delle gaming machines (AWP).

La seconda mappatura si propone dunque di categorizzare la Nazioni a seconda che queste richiedano o meno il possesso della licenza agli operatori AWP, relativamente al fatto che il settore sia organizzato con un Monopolio o con un sistema a concessioni.

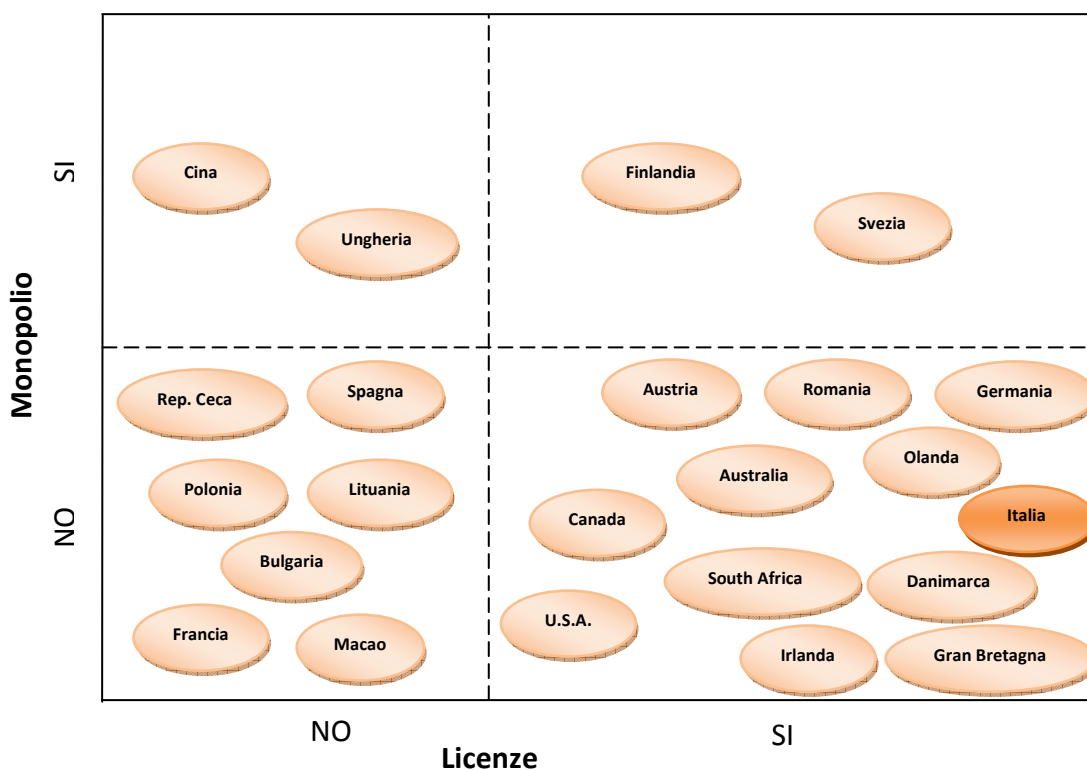


Figura 74. Mappatura dei Paesi mondiali sulla base della struttura del settore gaming machines e della regolamentazione riguardante il possesso di licenza per gli operatori della filiera [fonte: elaborazione personale].

Dall'analisi si nota che la maggioranza dei Paesi preferisca regolare il settore delle gaming machines attraverso un sistema a concessioni private. Tra queste vi è un numero preponderante di Nazioni che organizza le concessioni con un sistema a licenze, richieste a tutti gli operatori della filiera e rilasciate previo pagamento.

Di fatto l'utilizzo delle licenze garantisce il rispetto dei requisiti normativi e, di conseguenza, questa tipologia di sistema viene preferita da parte degli Stati, i quali si assicurano anche una buona fetta di entrate erariali.

D'altro canto, vi sono Paesi che prediligono adottare un sistema privo di licenze: ciò permette agli operatori di avere minori esborsi in imposte fisse e, di conseguenza, di poter investire maggiormente nella ricerca & sviluppo e di cogliere più rapidamente nuove opportunità, rendendo il mercato più appetibile e facilitandone la crescita.

La mappatura evidenzia quattro quadranti di posizionamento:

- Monopolio senza requisito di licenza: rientrano in questa categoria la Cina e l'Ungheria.
- Monopolio con requisito di licenza: solo Finlandia e Svezia adottano questo modello.
- Concessioni private senza requisito di licenza: sono diversi gli Stati che affidano la gestione del gioco AWP ad operatori privati, senza richiederne la licenza. Si tratta di Spagna, Rep. Ceca, Polonia, Lituania, Bulgaria, Francia e Macao.
- Concessioni private con requisito di licenza: la maggior parte degli Stati richiede e rilascia agli operatori la licenza a distribuire il gioco AWP. Si tratta di Austria, Italia, Romania, Germania, Australia, Olanda, South Africa, Danimarca, Irlanda, Gran Bretagna, Canada e U.S.A.

Le prossime analisi di posizionamento presenteranno in aggiunta un dimensionamento dei vari mercati in relazione alla spesa effettuata in ogni Stato.

Il dimensionamento della spesa utilizzerà un sistema a punteggio definito nel modo seguente:

- Superiore a 5 miliardi di euro: punteggio "4";
- Compresa tra 1 miliardi di euro e 5 miliardi di euro: punteggio "3";
- Compresa tra 500 milioni di euro e 1 miliardo di euro: punteggio "2";
- Inferiore a 500 milioni di euro: punteggio "1".

Eventuali Paesi in cui invece vige il divieto al gioco delle gaming machines, saranno inseriti nel grafico senza alcun dimensionamento.

La terza matrice di posizionamento relaziona, ancora una volta, l'organizzazione monopolistica o meno del settore gaming machines con il grado di pervasività delle gaming machines stesse. Con il termine "grado di pervasività" si intende la diffusione delle AWP nel territorio, utilizzando come proxy la numerosità di ambienti differenti in cui è autorizzato il gioco. Ad esempio, uno Stato in cui il gioco delle AWP è lecito nei bar, pub, ristoranti, sale giochi e casinò presenterà un maggior grado di pervasività rispetto a chi permette il gioco solo nei casinò e nelle sale giochi.

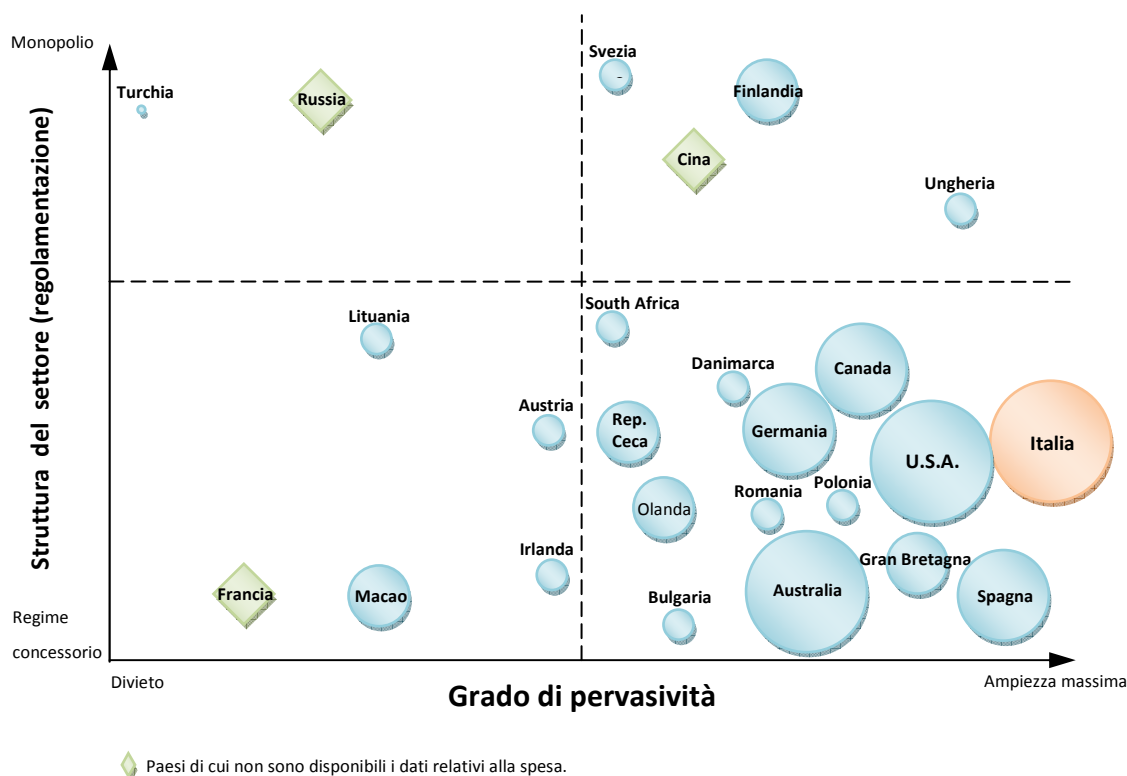


Figura 75. Matrice di posizionamento dei Paesi mondiali sulla base della struttura e del grado di pervasività delle gaming machines [fonte: elaborazione personale].

La preferenza delle diverse legislazioni mondiali è quella di avere un’elevata pervasività, ovvero di permettere il gioco delle gaming machines in un numero elevato di ambienti autorizzati. Solamente pochi Stati ne hanno limitato la diffusione concentrandoli in pochi locali.

La scelta di elevata diffusione territoriale delle AWP sembrerebbe andare in contrapposizione con i problemi annessi al gioco (patologie, criminalità, illegalità) ma la tendenza in atto ad offrire un gioco più sicuro, controllato e trasparente premia sicuramente tale decisione.

Il grafico mostra che i Paesi che presentano un livello di spesa più elevato sono caratterizzati da una struttura concessoria e da un alto grado di pervasività. Rientrano nel quadrante anche Stati con mercati minori, a causa di una ridotta numerosità di apparecchi installati. Un’eccezione è però rappresentata dalla Gran Bretagna, la quale mostra una spesa di modeste dimensioni: ciò è dovuto principalmente al fatto che i dati a disposizione si riferiscano agli apparecchi AWP controllati dalla Gambling Commission (112.442) e non al reale parco macchine installato (225.000).

Per quanto riguarda invece gli altri quadranti si evidenziano due Paesi in controtendenza:

- Finlandia: nonostante presenti una struttura monopolistica, il notevole grado di pervasività, abbinato all'appeal delle AWP, permette di generare una spesa superiore ai mercati strutturati similmente;
- Macao: nonostante il gioco delle AWP possa essere effettuato solo all'interno dei casinò, la spesa raggiunge valori considerevoli. Il dato risulta però distorto dall'elevato turismo del gioco presente nella penisola.

La matrice di posizionamento restituisce quattro categorie:

- Monopolio con basso grado di pervasività: il limite minimo è rappresentato dal divieto assoluto di erogare il gioco AWP (Turchia), mentre altri Stati sono caratterizzati da una bassa diffusione degli apparecchi, concentrati in pochi spazi dedicati al gioco, come la Russia (solo Casinò).
- Monopolio con elevato grado di pervasività: praticato in maniera ridotta da Svezia e Cina, ed in maniera considerevole da Finlandia ed Ungheria.
- Concessioni private con basso grado di pervasività: praticata principalmente dalle Nazioni che autorizzano il gioco delle AWP solo nei casinò, cioè Francia e Macao. La Lituania lo permette anche in altre 100 sale giochi così come l'Austria lo autorizza in pochi altri locali.
- Concessioni private con elevato grado di pervasività: è il modello utilizzato dalla maggioranza dei Paesi in esame, i quali sono ordinati progressivamente in base alle tipologie ed al numero di ambienti autorizzati al gioco. L'Italia, insieme con Spagna, Gran Bretagna ed U.S.A. rappresenta il massimo grado di pervasività.

A differenza della precedente, la quarta mappatura mira a raggruppare quali Stati permettano il gioco delle gaming machines in locali esterni ai Casinò, relativamente al fatto che il settore sia un monopolio o meno.

Si nota una chiara e decisa preferenza nel concedere il gioco AWP anche nei locali pubblici autorizzati, evidenziando una ovvia convenienza economica. La capillarità degli apparecchi consente una maggior frequenza di gioco, con una relazione positiva sulla raccolta e sulle entrate fiscali. L'esclusività del casinò è propria di Stati che hanno avuto in passato difficoltà connesse alle conseguenze sociali del gioco d'azzardo o che presentano un territorio piccolo e concentrato.

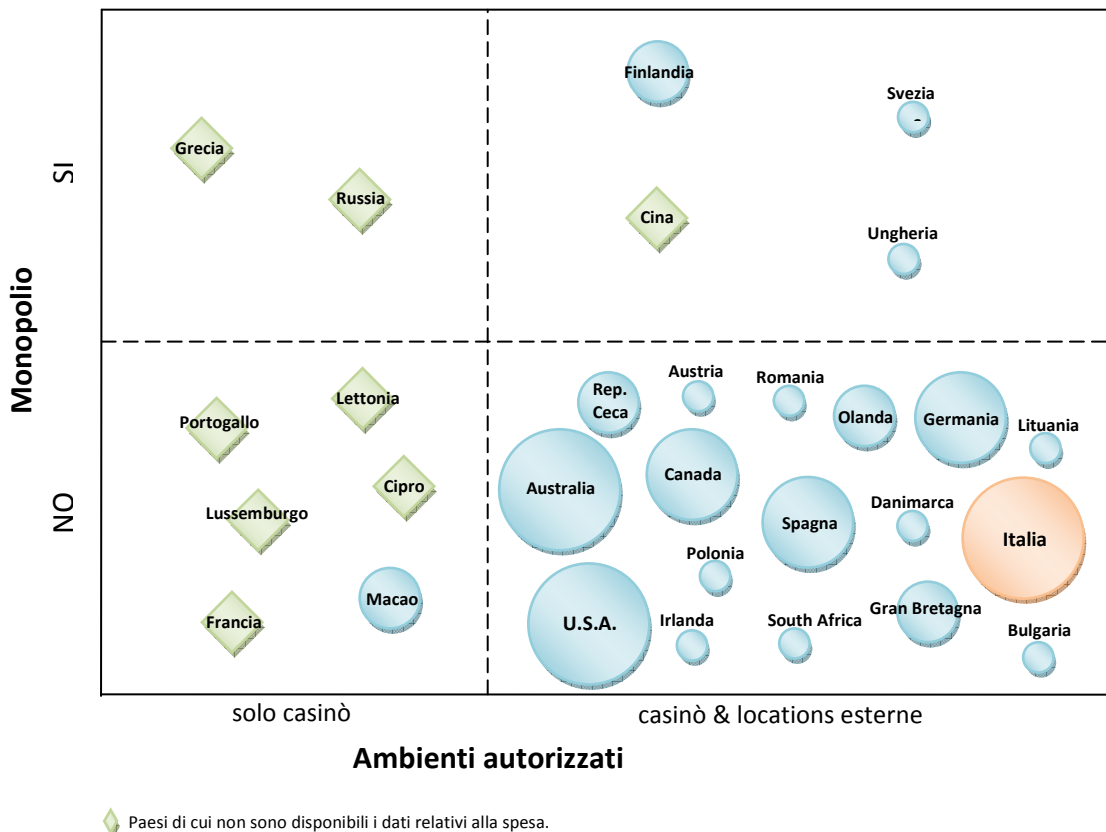


Figura 76. Mappatura dei Paesi mondiali sulla base della struttura e degli ambienti autorizzati al gioco delle gaming machines [fonte: elaborazione personale].

La convenienza economica derivante da una distribuzione delle AWP anche in locali esterni ai casinò è confermata dalla presenza nel quadrante dei Paesi con la spesa più elevata per il gioco: ciò permette di generare maggiori entrate erariali per lo Stato ed un maggior fatturato per gli operatori della filiera.

La mappatura raccoglie gli Stati presi in considerazione in quattro categorie:

- Monopolio con AWP solo nei casinò: rientrano in questa categoria Grecia e Russia.
- Monopolio con AWP nei casinò & locations esterne: quasi tutti gli Stati monopolistici nel settore permettono il gioco AWP all'esterno dei casinò, ovvero Finlandia, Svezia, Cina, Ungheria.
- Concessioni private con AWP solo nei casinò: oltre a Francia e Macao, anche altri Stati con mercati decisamente di minore rilevanza hanno adottato questo modello, ovvero Portogallo, Lussemburgo, Lettonia e Cipro.

- Concessioni private con AWP nei casinò & locations esterne: la quasi totalità degli Stati mondiali ha preferito rendere lecito il gioco delle gaming machines all'esterno dei casinò. Appartiene a questa categoria l'Italia, così come tutti gli altri grandi mercati quali U.S.A., Gran Bretagna, Australia, Spagna e Germania.

Di seguito è proposta una mappatura che mostra il posizionamento dei vari Paesi usando per caratteristica principale il numero di AWP, come proxy della dimensione del mercato. Nel grafico si prende in considerazione il posizionamento dei diversi Stati sulla base del parco apparecchi installati (inferiore/superiore alle 30.000 unità) in relazione con la situazione di Monopolio o regime concessorio che caratterizza il settore nazionale delle AWP.

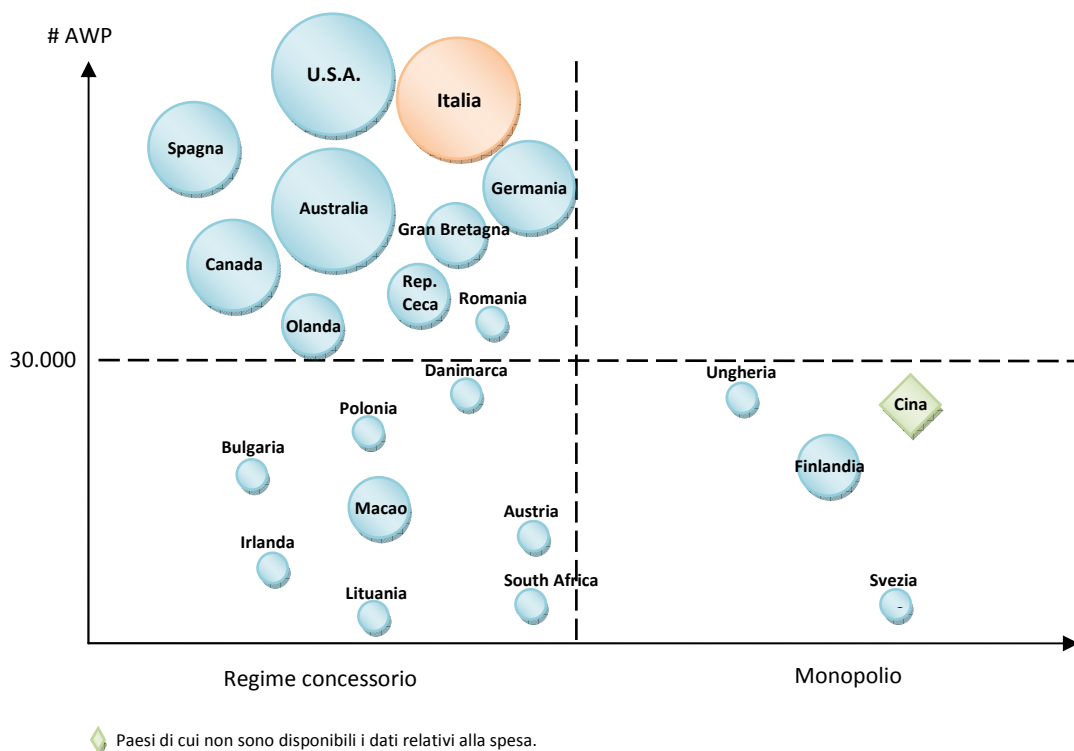


Figura 77. Matrice di posizionamento dei vari Paesi mondiali sulla base del numero di AWP installate e della struttura del mercato [fonte: elaborazione personale].

Dal grafico si può notare come la maggior parte dei Paesi mondiali siano caratterizzati da mercati concessori in cui le autorità statali svolgono esclusivamente un ruolo di supervisione e controllo, senza rapporti diretti con i destinatari finali del prodotto, ovvero i giocatori.

Mediante un'analisi di posizionamento si comprende come un mercato aperto agli operatori privati, sia nazionali che stranieri, permetta una crescita più rapida in termini di apparecchi installati, favorendo il volume della spesa per il gioco e di conseguenza le introiti per gli Stati (tasse) e per gli operatori della filiera (fatturato). Al contrario, in Paesi in cui lo Stato risulta monopolista del settore e controlla in modo diretto la fornitura delle AWP, i mercati sono caratterizzati da un numero di apparecchi decisamente inferiore.

La matrice mette in evidenza anche l'ovvia relazione presente tra il numero di AWP e la relativa spesa generata. Al crescere del numero di apparecchi installati aumenta la raccolta e quindi la spesa. La relazione presenta però 3 casi di discontinuità:

- Macao: nonostante il modesto numero di AWP (14.491), il Paese si assicura una spesa superiore ai 500 milioni di euro, in virtù dell'elevato turismo del gioco;
- Finlandia: il mercato finlandese è caratterizzato da un elevato tasso di giocatori, i quali permettono alle 19.683 AWP installate di generare una spesa superiore ai 500 milioni di euro;
- Romania: il notevole numero di apparecchi AWP installati non genera una spesa altrettanto considerevole; la causa potrebbe risiedere nella presenza della tassa sull'ingresso nei locali dediti al gioco rivolta ai giocatori, nonché dalla scarsa attitudine al gioco della popolazione stessa.

Dal grafico precedente si possono suddividere i Paesi mondiali in 4 categorie di posizionamento:

- concessioni private con bassa diffusione AWP (inferiore a 30.000 unità): Danimarca (27.100u), Polonia (19.190u), Bulgaria (16.613u), Macao (14.491u), Irlanda (10.105u), Austria (8.000u), Sud Africa (5.381u) e Lituania (2.358u);
- concessioni private con elevata diffusione AWP (superiore a 30.000 unità): USA (854.702u), Italia (342.431u), Spagna (239.992u), Germania (235.750u), Australia (199.774u), Gran Bretagna (112.442u), Canada (81.327u), Repubblica Ceca (57.000u), Romania (49.000u) e Olanda (36.045u);
- mercati monopolistici con bassa diffusione AWP (inferiore a 30.000 unità): Ungheria (26.292u), Cina (23.000u), Finlandia (19.683u) e Svezia (6.818u);
- mercati monopolistici con elevata diffusione AWP (superiore a 30.000 unità): Giappone(*) con 4,6milioni di apparecchi.

2.4 – L'analisi dei dati

Il paragrafo si propone di osservare i dati relativi agli apparecchi da intrattenimento nei principali mercati a livello mondiale. L'obiettivo è di comprendere e valutare la dimensione del settore Italiano rispetto alla grandi economie internazionali; si vedrà come l'Italia ricopra un ruolo di primo piano, attestandosi nelle prime posizioni in entrambi i settori, grazie alle sue 342.000 AWP e alle 27.503 VLT.

Al fine di comprendere al meglio le analisi quantitative, di seguito è riportata una tabella riassuntiva contenente i dati principali dei Paesi descritti nei paragrafi precedenti. Si osservi che per il continente africano e centro/sud americano si è considerato solamente il mercato più rilevante, ovvero rispettivamente South Africa ed Argentina, tralasciando dall'analisi le altre economie minori.

Nazioni	Dati generali		Intero Comparto Gioco d'Azzardo			Settore AWP - Gaming machines								
	Popolazione	Reddito Lordo pro-capite(€)	Raccolta	Spesa (GGR)	Prelievo fiscale	# AWP	# siti di gioco	Raccolta	Payout	Spesa (GGR)	% Spesa AWP / totale	Aliquota fiscale	Prelievo fiscale	# impiegati diretti
U.S.A.	307.000.000	€ 32.284,08	€ 64.794.510.858	n.d.	n.d.	854.702	n.d.	€ 41.500.000.000 ¹	80,0% ²	€ 8.300.000.000	n.d.	n.d.	n.d.	n.d.
Canada	33.740.000	€ 26.370,52	n.d.	€ 10.893.400.297	€ 6.366.272.901	81.327 ³	n.d.	n.d.	n.d.	€ 1.354.601.401	12,44%	n.d.	n.d.	117000
Gran Bretagna	61.800.000	€ 25.366,06	€ 96.250.000.000 ^{***}	€ 6.530.000.000 [*]	n.d.	112.442 ⁴	n.d.	€ 3.143.333.333	70,0%	€ 943.000.000 ⁵	14,44%	n.d.	n.d.	35000
Spagna	45.800.000	€ 22.274,88	€ 27.300.000.000	€ 9.239.490.000	€ 1.600.000.000	239.992	2.995	€ 11.338.690.000	70,0%	€ 3.377.180.000	36,55%	n.d.	n.d.	47000
Germania	82.000.000	€ 26.066,35	n.d.	€ 10.400.000.000 [*]	n.d.	235.750	60.000	€ 13.133.333.333	70,0%	€ 3.940.000.000	37,88%	16,00%	€ 630.400.000	70000
Italia: New Slot	60.000.000	€ 22.543,68	€ 61.400.000.000	€ 18.700.000.000	€ 9.000.000.000	342.431	100.000	€ 30.700.000.000	75,0%	€ 7.670.000.000	41,02%	12,062%	€ 3.600.000.000	100000
VLT	60.000.000	€ 22.543,68	€ 61.400.000.000	€ 18.700.000.000	€ 9.000.000.000	27.503	n.d.	€ 800.000.000	85%	€ 120.000.000	0,64%	2%	€ 400.000.000	n.d.
Francia	64.350.000	€ 24.015,00	n.d.	n.d.	n.d.	n.d.	n.d.	n.d.	n.d.	n.d.	n.d.	n.d.	n.d.	n.d.
Danimarca	5.500.000	€ 27.431,56	n.d.	€ 1.000.000.000 ^{**}	n.d.	27.100	3.700	n.d.	n.d.	€ 251.000.000	25,10%	40% - 70%	€ 88.400.000	2500
Svezia	9.300.000	€ 26.915,19	€ 4.500.000.000	€ 2.100.000.000	n.d.	6.818 ⁶	3.200	n.d.	n.d.	€ 225.000.000	10,71%	n.d.	n.d.	1050
Lituania	3.350.000	€ 12.244,46	€ 330.000.000	€ 52.800.000	€ 8.500.000	2.358 [*]	n.d.	n.d.	n.d.	€ 14.500.000	27,46%	1,044 €	n.d.	400
Finlandia	5.385.000	€ 24.955,79	n.d.	n.d.	n.d.	19.683	882	n.d.	n.d.	€ 513.000.000 [*]	n.d.	8,25%	€ 42.322.500	n.d.
Austria	8.200.000	€ 27.169,84	n.d.	n.d.	n.d.	8.000	3.000	n.d.	85,0%	€ 80.000.000	n.d.	n.d.	n.d.	9000
Olanda	16.500.000	€ 28.110,63	n.d.	n.d.	n.d.	36.045	14.984	€ 1.750.000.000	60,0%	€ 610.000.000	n.d.	29%	€ 176.900.000	2650
Irlanda	4.500.000	€ 23.371,30	n.d.	n.d.	n.d.	10.105 ^{***}	n.d.	n.d.	n.d.	€ 131.700.000	n.d.	n.d.	n.d.	920
Rep. Ceca	10.200.000	€ 16.934,29	n.d.	n.d.	n.d.	57.000	11.500	€ 2.150.000.000 ^{**}	76,0% ⁷	€ 509.000.000 ^{***}	n.d.	20% ⁸	€ 101.800.000	n.d.
Bulgaria	7.600.000	€ 9.379,64	n.d.	n.d.	€ 63.400.000	16.613	855	n.d.	n.d.	€ 119.613.600	n.d.	€ 1.000,00	€ 16.613.000	20000
Ungheria	10.100.000	€ 13.503,57	n.d.	n.d.	n.d.	26.292 [*]	13.701	€ 1.290.000.000	80,0%	€ 258.000.000	n.d.	40,00%	€ 103.200.000	24000
Polonia	38.400.000	€ 12.937,68	n.d.	n.d.	n.d.	19.190	11.288	n.d.	n.d.	€ 303.000.000	n.d.	45,00%	€ 228.000.000	6500
Romania	21.500.000	€ 10.285,07	n.d.	n.d.	n.d.	49.000 [*]	9.207	n.d.	n.d.	€ 318.500.000	n.d.	16%	€ 158.440.000	25000
Russia	141.850.000	€ 12.965,98	n.d.	n.d.	n.d.	n.d.	n.d.	n.d.	n.d.	n.d.	n.d.	n.d.	n.d.	n.d.
Cina	1.340.000.000	€ 4.873,74	€ 51.000.919.573	n.d.	n.d.	23.000 ⁶	1.000	n.d.	65,0%	n.d.	n.d.	20,00%	n.d.	n.d.
Giappone	127.560.000	€ 23.654,24	n.d.	n.d.	n.d.	4.600.000	15.000	€ 423.766.994.147	90,0%	€ 42.376.699.415	n.d.	n.d.	n.d.	n.d.
Australia	21.875.000	€ 27.240,57	€ 121.300.000.000	€ 14.300.000.000	€ 3.900.000.000	199.774	n.d.	€ 85.870.000.000	90,8%	€ 7.900.000.000	55,24%	5,60%	€ 2.313.000.000	n.d.
Macao	537.972	€ 40.595,60	n.d.	€ 10.250.000.000	n.d.	14.491	32	n.d.	n.d.	€ 560.000.000	5,46%	n.d.	n.d.	14363
South Africa	49.320.000	€ 7.109,00	€ 23.300.000.000	€ 1.700.000.000	€ 167.000.000	5.381	n.d.	€ 860.000.000	89,6%	€ 89.000.000	5,24%	n.d.	€ 10.500.000	2499
Argentina	40.276.000	€ 9.966,75	n.d.	€ 3.200.000.000	n.d.	19.040	n.d.	n.d.	n.d.	n.d.	n.d.	n.d.	n.d.	n.d.

Tabella 20. Tabella riassuntiva dei dati raccolti relativi al mercato AWP [fonte: elaborazione personale dei dati].

^{*} Dato relativo al 2009

^{**} Dato relativo al 2008

^{***} Dato relativo al 2007

¹ Dato stimato dalla raccolta dei Commercial Casinos.

² Dato stimato a partire dal payout medio restituito nei Commercial Casinos.

³ Dato aggregato New Slot & Vlt.

⁴ 112.442 è il numero di AWP controllate dalla Gambling Commission, rispetto ai 225.000 realmente in circolazione.

⁵ Dato relativo agli AWP controllati dalla Gambling Commission.

⁶ Dato relativo al solo mercato VLT.

⁷ Dato stimato dalla raccolta degli anni 2007-2008.

⁸ Dato relativo all'aliquota massima.

2.4.1 – New Slot

Le New Slot godono di un mercato estremamente ampio, presente nella maggior parte dei Paesi in tutto il mondo, raggiungendo un numero totale di apparecchi da gioco che si aggira sui 7 milioni. Rappresentano un prodotto di scala mondiale che, grazie al suo successo, ha attirato negli anni un numero sempre maggiore di persone che vi si sono appassionati.

Uno dei dati più importanti da considerare nell'analisi del settore è la diffusione delle New Slot nei diversi Paesi. Si può effettuare una prima distinzione tra le Nazioni che proibiscono il gioco delle gaming machines e quelle che lo regolamentano e lo controllano. Il Giappone, con i suoi oltre 4,6milioni di Pachinko, rappresenta nettamente il mercato più grande del Mondo, nonostante il gioco delle AWP con vincite in denaro sia fortemente proibito dalla legislazione nipponica in materia di gambling.

I Paesi che, invece, prevedono una regolamentazione del settore si possono a loro volta suddividere in base alla numerosità degli apparecchi installati sul territorio nazionale.

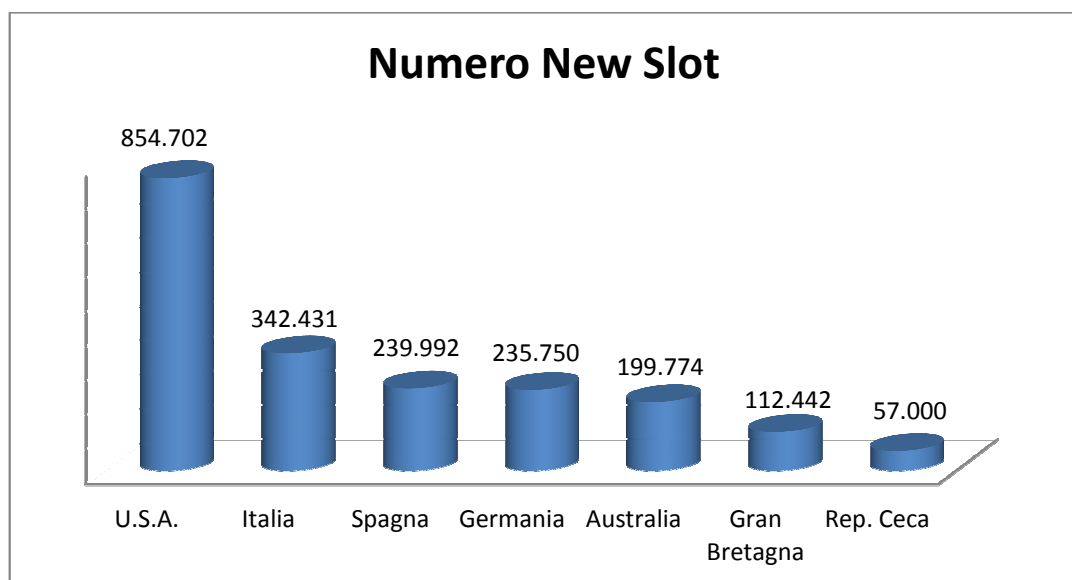


Figura 78. Numero di AWP nei Paesi con oltre 50.000 apparecchi [fonte: elaborazione personale dei dati].

I principali a livello mondiale, con una base apparecchi superiore alle 50.000 unità, sono:

- gli USA, con le sue 854.702 AWP, rappresentano il principale mercato regolamentato a livello mondiale. A favorire questa diffusione contribuisce la

lunga tradizione americana nell'ambito dei giochi d'azzardo e l'elevato numero di casinò presenti su tutto il territorio;

- l'Italia è il secondo paese a livello mondiale e il primo a livello europeo con 342.431 New Slot. Considerando il numero di licenze rilasciate, la quantità potrebbe addirittura superare le 383mila unità, ma la recente introduzione delle VLT renderà difficile che queste vengano sfruttate;
- la Spagna e la Germania vantano un parco macchine simile tra loro, con oltre 235mila AWP, attestandosi rispettivamente in terza e quarta posizione;
- l'Australia rappresenta il secondo paese extra-europeo con quasi 200mila apparecchi;
- seguono poi Gran Bretagna (112.442 unità) e Repubblica Ceca (57.000 unità).

Dall'analisi è stato escluso il Canada, nonostante sia un mercato di notevoli dimensioni in quanto il dato a disposizione si riferisce al numero totale di apparecchi (81.327 AWP), senza distinzione tra New Slot e VLT.

Vi sono poi altri Paesi in cui la pratica del gioco delle gaming machines è meno diffuso, con la conseguenza di possedere un parco macchine installate decisamente inferiore alle Nazioni descritte in precedenza.

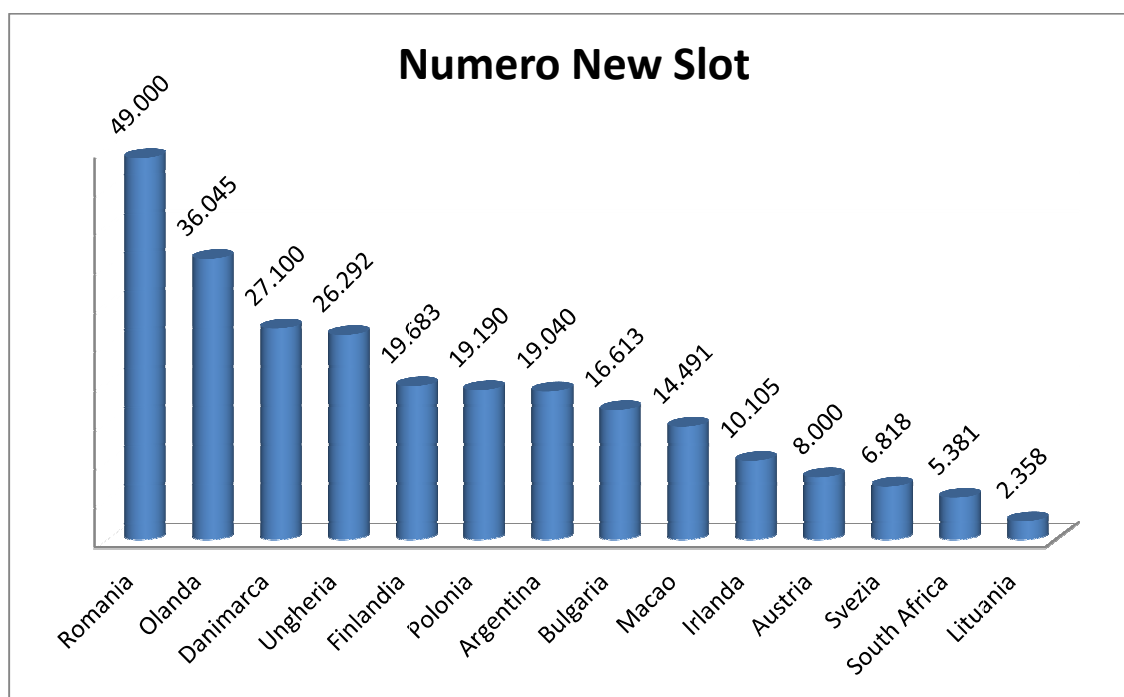


Figura 79. Numero di AWP nei Paesi con meno di 50.000 apparecchi [fonte: elaborazione personale dei dati].

In questi Paesi la diffusione delle AWP, come si può notare dal grafico precedente, è inferiore alle 50.000 unità. Si tratta di Stati con una minore tradizione nell’ambito del gioco d’azzardo che possono crescere notevolmente nei prossimi anni e che quindi rappresentano comunque importanti bacini di utenza a livello mondiale:

- tra i Paesi europei i principali mercati sono la Romania (49.000 unità), l’Olanda (36.045 unità), la Danimarca (27.100 unità) e l’Ungheria (26.292 unità);
- tra i Paesi extra-europei ricoprono un ruolo importante l’Argentina (19.040 unità) e Macao (14.491 unità tutte dislocate all’interno dei 32 Casinò nazionali).

La dimensione dei mercati, oltre che sulla base del numero di AWP, può essere analizzata anche in relazione alla raccolta realizzata al netto delle vincite ridistribuite ai giocatori.

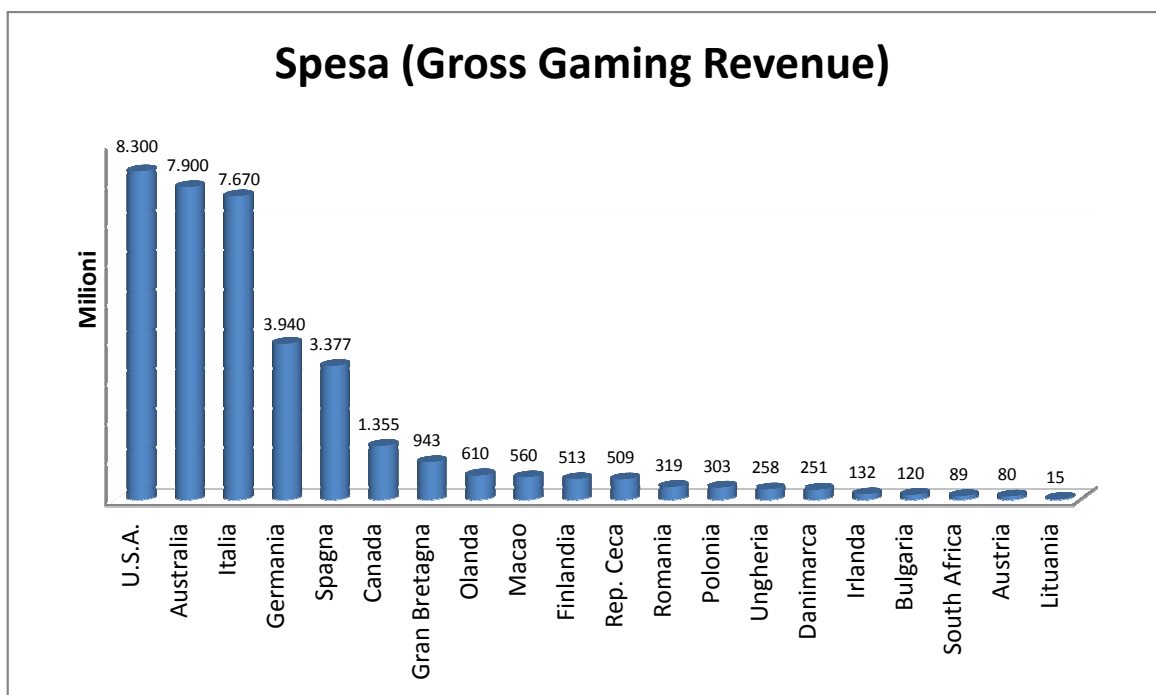


Figura 80. Spesa dei vari Paesi a livello mondiale [fonte: elaborazione personale dei dati].

Il Giappone, come già in precedenza, merita un discorso a parte in quanto, grazie ai suoi 4,6milioni di Pachinko, genera una spesa, in un mercato privo di regolamentazione, di oltre 42 miliardi di euro notevolmente superiore a qualsiasi altra Nazione a livello mondiale.

Tutti gli altri Paesi possono essere classificati in 3 categorie basandosi sulla spesa:

- elevata – superiore ad 1 miliardo di euro: gli U.S.A. guidano questa speciale classifica con oltre 8,3 miliardi di euro di spesa, seguita dall’Australia con 7,9 miliardi di euro e dall’Italia che, con i suoi 7,7 miliardi di euro si attesta in terza posizione a livello mondiale; vi sono poi la Germania (3,9 miliardi di euro), la Spagna (3,37 miliardi di euro) e il Canada (1,3 miliardi di euro);
- media – compresa tra 500 milioni di euro e 1 miliardo di euro: Gran Bretagna (943mln€), Olanda (610mln€), Macao (560mln€), Finlandia (513mln€) e Repubblica Ceca (509mln€);
- bassa – inferiore a 500 milioni di euro: Romania (318mln€), Polonia (303mln€), Ungheria (258mln€), Danimarca (251mln€), Irlanda (132mln€), Bulgaria (120mln€), South Africa (89mln€), Austria (80mln€) e Lituania (15mln€).

Il prossimo grafico mette in relazione i due precedenti indicatori riportando la spesa rispetto al numero delle New Slot installate.

L’indicatore rappresenta un indice di redditività e risulta particolarmente significativo poiché individua quanto un apparecchio da gioco contribuisce mediamente alla spesa totale, ovvero la quantità di denaro media raccolta da ogni New Slot nel corso dell’anno.

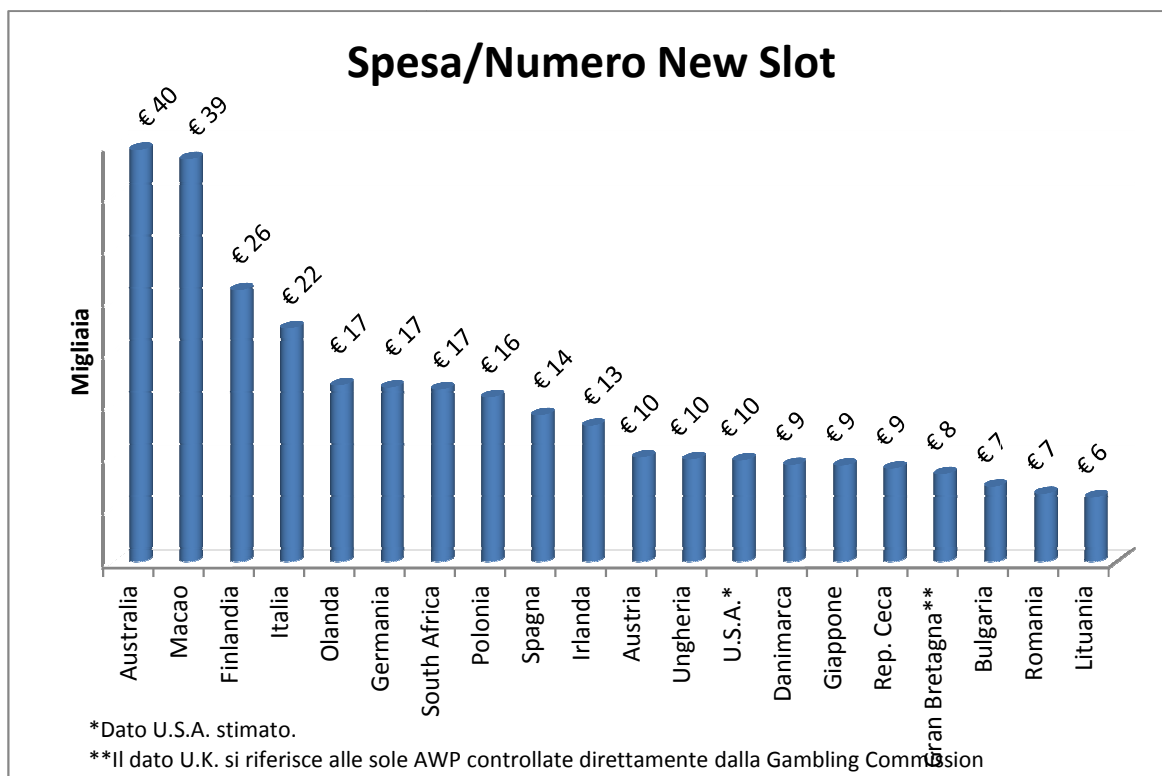


Figura 81. La spesa rapportata al numero di AWP dei vari Paesi mondiali [fonte: elaborazione personale dei dati].

L’Australia risulta essere la Nazione in cui le AWP sono più redditizie, capaci ognuna di raccogliere mediamente 39.545€ annui. Il dato evidenzia una forte predisposizione al gioco da parte della popolazione australiana, visto che l’elevata spesa (7,9 miliardi di euro) si spalma solamente su circa 200.000 New Slot. Segue lo Stato di Macao con un valore medio di 38.645€, caratterizzato da un considerevole rapporto in virtù del forte turismo del gioco ivi presente, mentre chiude il podio di questa particolare classifica la Finlandia. L’Italia si piazza in 4° posizione con un valore di 22.399€ mentre altri grandi mercati come U.S.A., Gran Bretagna, Spagna e Rep. Ceca hanno fatto registrare valori decisamente inferiori, così come il caso particolare del Giappone, le cui 4,6 milioni di New Slot hanno fatto registrare un indicatore di 9.212€, dovuto principalmente all’alto livello di payout (90%) associato ai pachinko/pachislot.

L’analisi permette di classificare i Paesi considerati in 3 categorie sulla base del rapporto spesa su numero di New Slot installati:

- superiore a 20.000€: sono 4 i Paesi con alta redditività a singolo apparecchio, cioè Australia (39.455€), Macao (38.654€), Finlandia (26.063€), Italia (22.399€).
- compreso tra i 20.000€ e i 10.000€: rientrano in questa categoria 7 Paesi, dall’Olanda (16.923€) all’Austria (10.000€). In mezzo vi sono Germania (16.713€), South Africa (16.540€), Polonia (15.789€), Spagna (14.072€) e Irlanda (13.033€).
- inferiore a 10.000€: il 40,9% dei Paesi considerati presenta un tasso medio di redditività della singola New Slot inferiore ai 10.000€. Appartengono a questa categoria: Ungheria (9.813€), U.S.A. (9.711€), Danimarca (9.262€), Giappone (9.212€), Rep. Ceca (8.930), Gran Bretagna (8.387€), Bulgaria (7.200€), Romania (6.500€), Lituania (6.149€).

Le prossime due analisi considerano i principali dati utilizzati finora, numero di AWP e spesa, in relazione con una variabile demografica relativa alla popolazione residente in ciascun Paese.

La prima si propone di quantificare il numero disponibile di New Slot ogni mille abitanti, cioè misura la concentrazione di apparecchi da gioco nel territorio nazionale, relativamente alla popolazione censita.

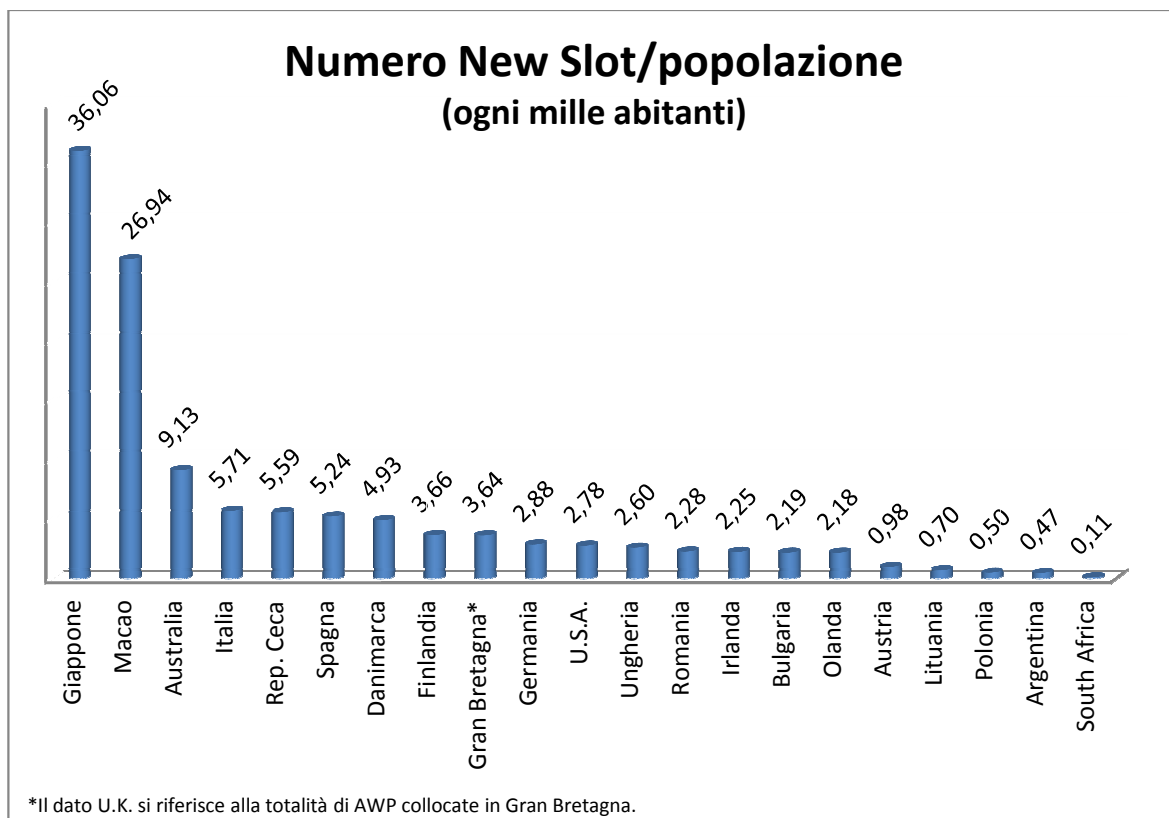


Figura 82. Rapporto tra numero di AWP e popolazione dei vari Paesi mondiali [fonte: elaborazione personale dei dati].

Il grafico risultante mette immediatamente in evidenza i valori distorti del mercato giapponese e dello Stato di Macao: la concentrazione di AWP in terra nipponica raggiunge il valore di 36 apparecchi ogni mille abitanti, derivanti da un mercato illegale di 4,6 milioni di pachinko/pachislot distribuiti in 15.000 parlours, mentre Macao, grazie al ricco turismo da gioco, sfiora le 27 New Slot ogni mille abitanti in un territorio di soli 538.000 residenti.

Escludendo dall'analisi questi due Paesi, si nota la grandezza del mercato Australiano in cui sono presenti 9,13 New Slot ogni mille abitanti, valore considerevolmente maggiore rispetto agli altri grandi mercati mondiali. L'Italia occupa nuovamente un ruolo di grande rilievo, posizionandosi proprio alle spalle dell'Australia, con un valore di 5,71, dovuto all'elevata diffusione e capillarità degli apparecchi da gioco.

E' quindi possibile classificare i Paesi in 3 categorie, in base al rapporto tra la numerosità del parco New Slot e la popolazione nazionale:

- superiore a 4,00: si trovano solo 5 Nazioni tra cui spicca l'elevato valore della Rep. Ceca (5,59) causato dalla presenza di 57.000 New Slot in una popolazione di

10.200.000 abitanti. Domina questa speciale classifica l’Australia (9,13), seguita da Italia (5,71), Spagna (5,24) e Danimarca (4,93).

- Compreso tra 4,00 e 1,00: vi fanno parte i grandi mercati mondiali, tra cui Gran Bretagna (3,64), Germania (2,88), e U.S.A. (2,78), oltre ai minori ma interessanti mercati europei: Finlandia (3,66), Ungheria (2,60), Romania (2,28), Irlanda (2,25), Bulgaria (2,19) e Olanda (2,18).
- Inferiore a 1,00: rientrano in questa categoria i piccoli mercati europei come Austria (0,98) e Lituania (0,70). Vi sono anche Paesi caratterizzati da un discreto numero di AWP distribuiti però su un territorio di larga scala come Polonia (0,50) ed Argentina (0,47) e Paesi in cui il mercato è ancora in fase di nascita, come il South Africa (0,11).

La seconda analisi, invece, consiste nel valutare la spesa pro-capite annuale di ciascun Paese, rapportando la spesa, generata dal settore delle gaming machines, con la popolazione di ogni specifico territorio.

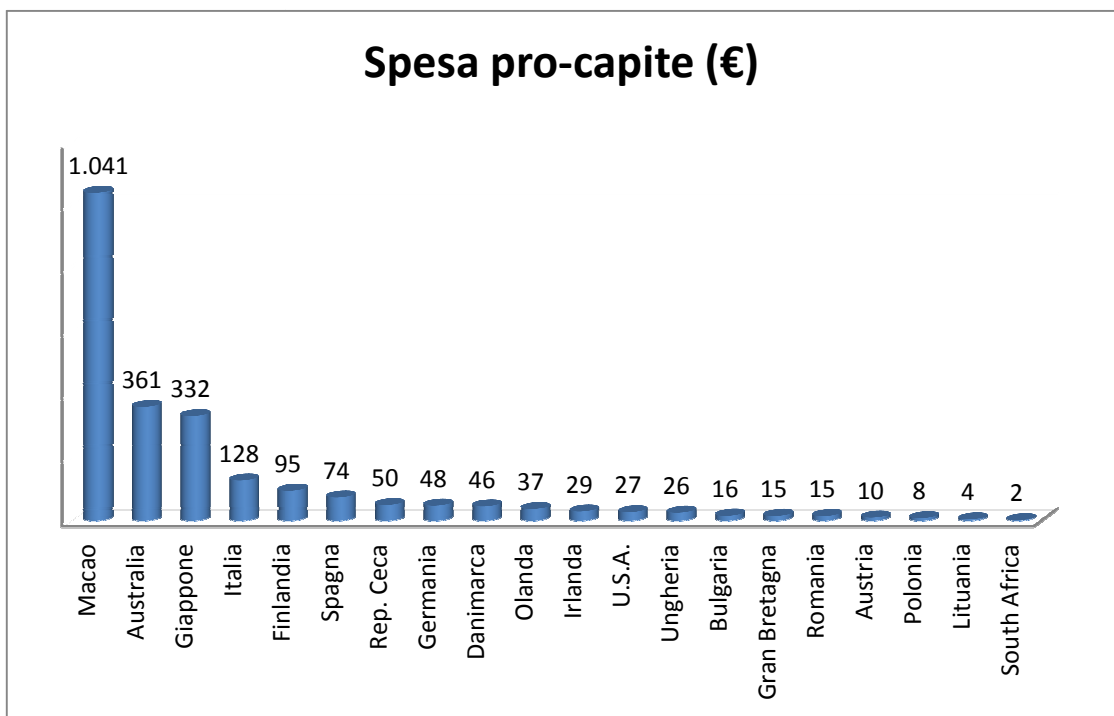


Figura 83. Spesa pro-capite annuale nei principali Paesi a livello mondiale [fonte: elaborazione personale dei dati].

Dal grafico precedente, si può immediatamente notare che i Paesi caratterizzati da i valori più elevati non sono tutti gli stessi che presentavano un numero di AWP e una raccolta superiore agli altri. Ne è un esempio Macao che, pur avendo una spesa modesta di 560 milioni di euro generata da una parco apparecchi composto solamente da 14.491 unità,

mostra una spesa pro-capite di oltre 1.000€ in quanto rapportata ad una popolazione residente di soli 537.972 abitanti: questo dato in realtà risulta gonfiato dalle giocate effettuate dai turisti, che rappresentano la principale risorsa del Paese.

Questa analisi permette di suddividere i Paesi mondiali mediante 3 categorie sulla base della spesa pro-capite annuale dei rispettivi abitanti:

- superiore a 100€: Macao rappresenta il Paese con il valore più elevato a livello mondiale (1.041€), quasi il triplo dell’Australia che invece si attesta in seconda posizione (361€); seguono Giappone (332€) e Italia che risulta il quinto Paese in ordine di valori (128€);
- compresa tra 30€ e 100€: la Finlandia, anch’essa come Macao caratterizzata da spesa (513 milioni di euro) e numero di AWP installate modeste (19.683 unità), presenta una spesa pro-capite piuttosto elevata (95€); seguono Spagna (74€), Repubblica Ceca (50€), Germania (48€), Danimarca (46€) e Olanda (37€);
- inferiore a 30€: Irlanda (29€), U.S.A. (27€) e Ungheria (26€) presentano i valori più alti di questa sotto-categoria. Seguono Bulgaria (16€), Gran Bretagna (15€), Romania (14,8€), Austria (10€), Polonia (8€), Lituania (4€) e, infine, il South Africa (2€) che mostra la spesa pro-capite annuale più bassa tra tutti i Paesi.

La spesa pro-capite annuale può essere valutata ulteriormente se rapportate al reddito medio lordo pro-capite di ciascun cittadino all’interno dei diversi Paesi.

Tramite la seguente analisi è quindi possibile individuare quanto spendono, nel gioco delle gaming machines, gli abitanti di ciascuna Nazione in termini percentuali rispetto al proprio reddito medio percepito in un anno.

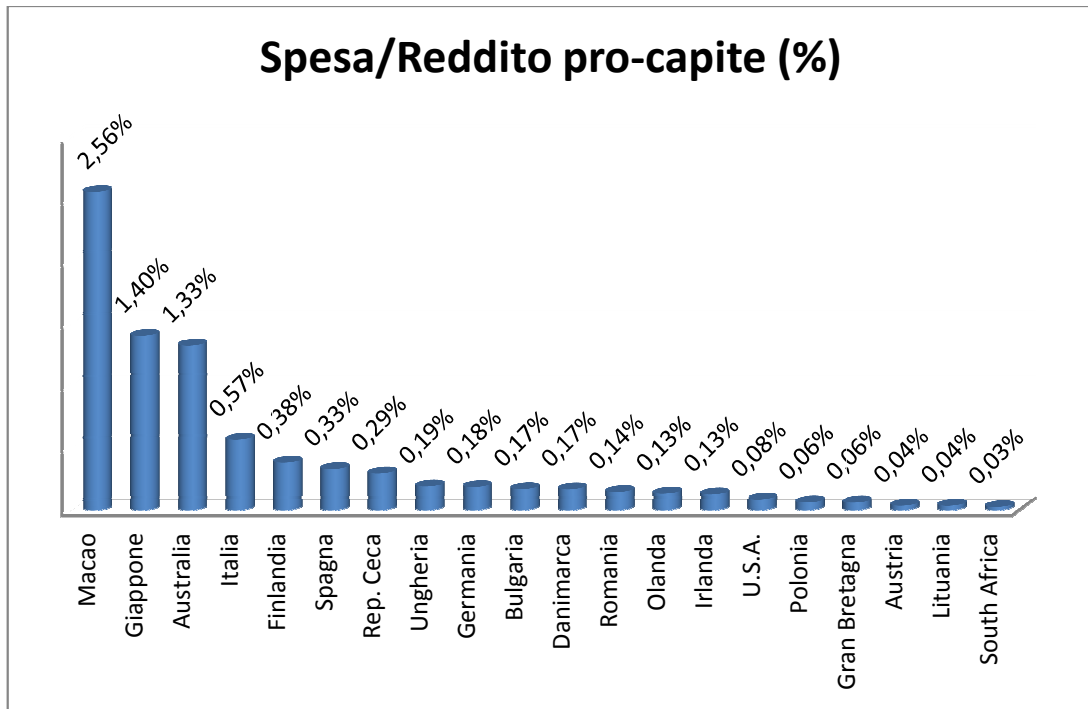


Figura 84. Spesa pro-capite rapportata al reddito pro-capite annuale di ogni abitante dei vari Paesi [fonte: elaborazione personale dei dati].

Anche in questa analisi possiamo suddividere i Paesi in 3 raggruppamenti sulla base del rispettivo rapporto tra spesa e reddito pro-capite annuale:

- superiore allo 0,5%: in prima posizione a livello mondiale si trova nuovamente Macao, che grazie alla spesa pro-capite estremamente elevata (comprensiva delle giocate effettuate dai turisti), presenta un rapporto percentuale nei confronti del reddito pro-capite annuale di oltre il 2,5%; il secondo posto è invece occupato dal Giappone (1,4%), seguito dall’Australia (1,33%) ed infine dall’Italia che raggiunge una percentuale comunque piuttosto elevata attestandosi sullo 0,57%;
- compreso tra 0,1% e 0,5%: Finlandia (0,38%), Spagna (0,33%), Repubblica Ceca (0,29%), Ungheria (0,19%), Germania (0,18%), Bulgaria (0,17%), Danimarca (0,17%), Romaniaa (0,14%), Olanda (0,13%) e Irlanda (0,13%);
- inferiore a 0,1%: U.S.A. (0,08%), Polonia (0,06%), Gran Bretagna (0,06%), Austria (0,04%), Lituania (0,04%) ed, in ultima posizione, come già notato nel grafico riguardante la spesa pro-capite, il South Africa con lo 0,03%.

2.4.2 – VLT

Le Videolotteries, differentemente dalle New Slot, presentano una diffusione non omogenea nel territorio globale. L'avanzata tecnologia e l'architettura infrastrutturale richiesta, abbinate alle moderne caratteristiche di gioco (maggiori puntate e maggiori vincite), ne hanno segnato un'evoluzione discontinua, dipendente in particolar modo dal contesto economico e dagli aspetti sociali/culturali di ogni Paese.

Vi sono Stati in cui le VLT sono state introdotte precocemente e che presentano un mercato consolidato, affiancato da quello più maturo delle New Slot (ad esempio Canada, U.S.A., Cina, Gran Bretagna e Svezia), e Stati in cui il mercato delle AWP si basa tuttora solamente sulle New Slot.

L'Italia, così come la Spagna, appartiene invece alla schiera dei Paesi che hanno recentemente regolamentato il settore VLT ed in cui il mercato si trova nella fase di crescita.

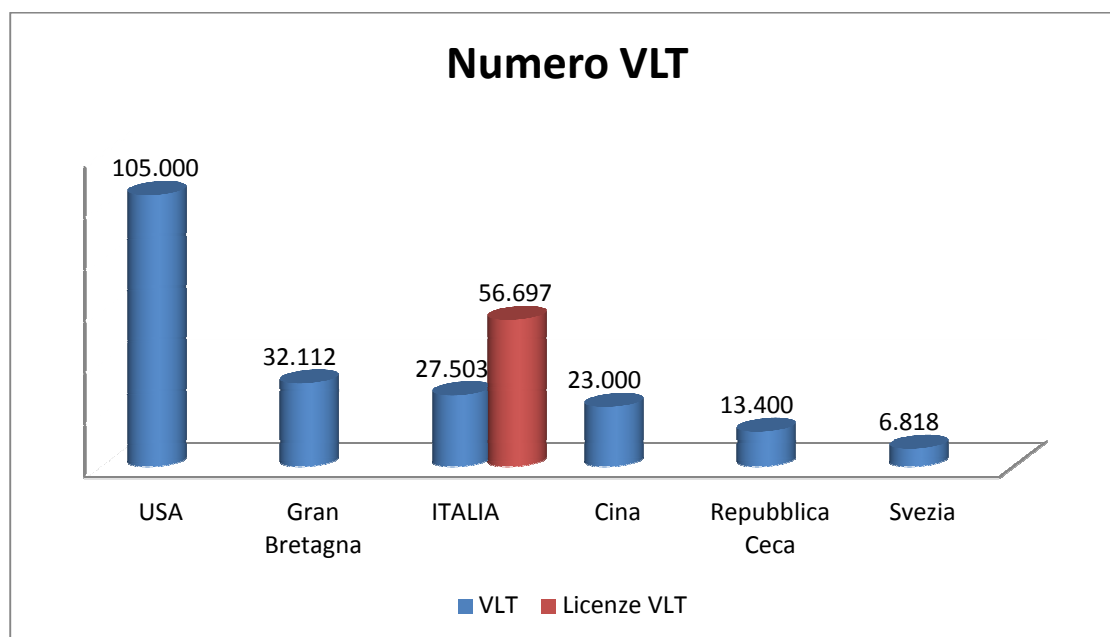


Figura 85. Numero di VLT nei principali Paesi mondiali [fonte: elaborazione personale dei dati].

Il grafico precedente riporta la diffusione delle Videolottery (VLT) nei principali Paesi a livello mondiale:

- nel mondo:
 - gli U.S.A. rappresentano anche in questo settore il maggiore mercato su scala mondiale con 105.000 apparecchi installati;
 - la Cina, con le sue 23.000 VLT si attesta al quarto posto globale;

- in Europa:
 - la Gran Bretagna rappresenta il mercato di riferimento con oltre 32mila VLT;
 - l'Italia è il secondo mercato con oltre 27mila unità e, considerando il numero di licenze assegnate (il 14% del totale delle NewSlot stabilito per legge), potrebbe nei prossimi anni raggiungere la quota di 56.697 apparecchi installati;
 - in Spagna e in Germania, invece, questa tipologia di apparecchi è ancora in fase di introduzione.

Come per le New Slot è interessante analizzare il rapporto VLT/abitanti: si può notare come la Repubblica Ceca abbia un valore molto elevato, addirittura superiore a quello che si raggiungerebbe in Italia qualora tutte le licenze venissero sfruttate.

Per quanto riguarda il dato degli U.S.A., invece, è stato calcolato considerando la popolazione solamente dei 9 stati in cui sono presenti.

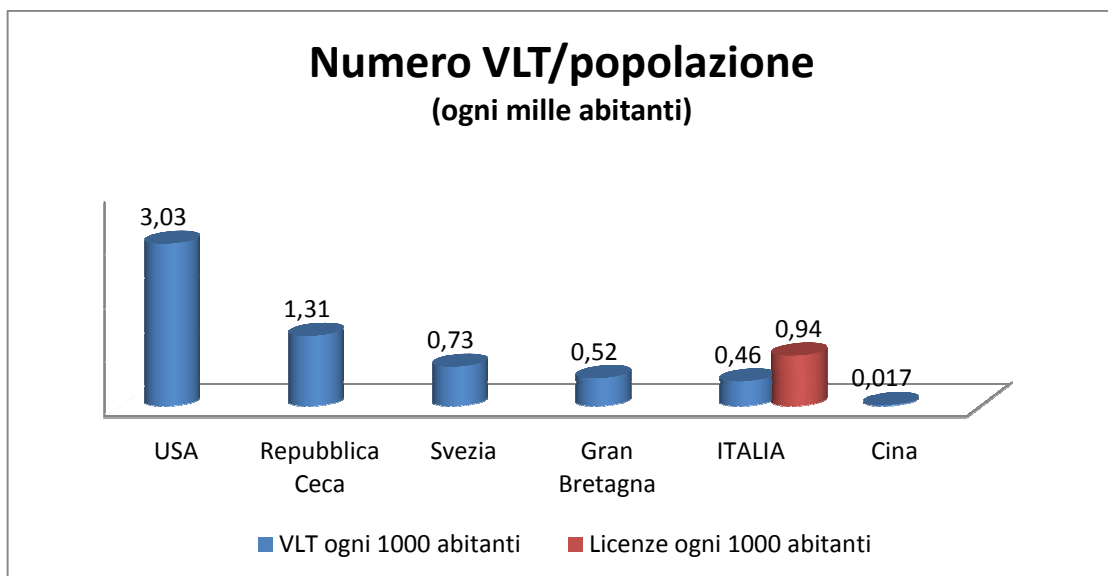


Figura 86. Rapporto tra le VLT e la popolazione nei principali Paesi mondiali [fonte: elaborazione personale dei dati].

Cap.3 – Casi di studio

3.1 B Plus Giocolegale Ltd



B Plus Giocolegale Ltd è una società di diritto europeo che opera a livello internazionale nell'offerta di intrattenimento. In Italia B Plus Giocolegale Ltd (ex Atlantis World Giocolegale Ltd) è presente dal 2004 in qualità di concessionaria dell'Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato (AAMS) per l'attivazione e la conduzione operativa della rete per la gestione telematica degli apparecchi da divertimento intrattenimento con vincita in denaro (New Slot). Nel 2006, nell'ottica di espansione e consolidamento della posizione di mercato, il gruppo B PLUS, ottiene la concessione dell'Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato (AAMS) per la gestione dei giochi pubblici, scommesse ippiche e sportive e per l'esercizio dei giochi a distanza. Nel 2008 il gruppo B PLUS stipula partnership strategiche con importanti Software House per lo sviluppo di nuovi prodotti di gioco della categoria Skill Games (giochi di abilità a distanza). Nel 2010 B Plus Giocolegale Ltd sottoscrive l'acquisto di 11.953 licenze, ovvero il 14% massimo consentito per legge, per la collocazione sul mercato Italiano delle VideoLotteries (VLT).

B Plus Giocolegale Ltd è strutturata in divisioni, secondo una logica di Business Unit.

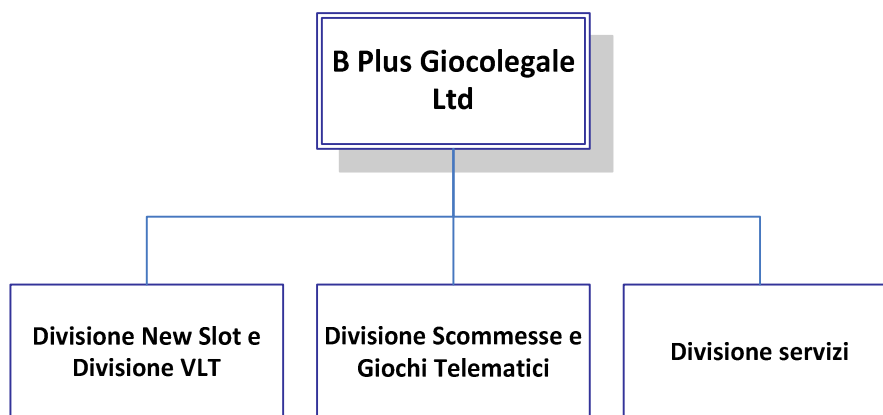


Figura 87. Organizzazione di B Plus Giocolegale per aree di business.

- **Divisione New Slot e Divisione VLT:** B Plus Giocolegale Ltd è leader nel settore degli apparecchi da divertimento ed intrattenimento con vincita in denaro. Tra tutti i partner selezionati dall'AAMS è il concessionario che gestisce la quota più ampia di apparecchi da intrattenimento e divertimento comma 6a (New Slot) e comma 6b (VLT): le New Slot gestite da B Plus sono 85.736, pari a circa il 23% degli apparecchi attualmente presenti sul mercato italiano, e generano una raccolta di gioco pari a circa il 30% del totale nazionale. Il numero complessivo di Gestori partner di B Plus è pari a circa 1.200 unità, mentre sono oltre 30.000 gli esercizi commerciali contrattualizzati. Inoltre, B Plus detiene il maggior numero di diritti di installazione dei nuovi terminali Videolotteries (VLT), circa 12.000, i quali saranno mano a mano resi attivi grazie agli accordi di partnership stipulati da B Plus con i più importanti fornitori di sistemi di gioco Videolottery: Novomatic, Apex Gaming, Bally Technologies, Merkur Inspired e Betstone. Il network delle locations di gioco VLT sviluppato da B Plus è composto:
 - dalla rete distributiva dei propri partner affiliati, gestori ed esercenti;
 - dalla rete delle sale dedicate "Happy Games Club" direttamente gestite;B Plus Giocolegale Ltd offre ai propri partner associati una serie di servizi per la gestione degli apparecchi Comma 6a e Comma 6b:
 - portale dedicato, per il controllo e la gestione telematica degli apparecchi;
 - BlackBerry, per la massima libertà di gestione degli apparecchi;
 - Manager Noleggio di Alo Software, per la gestione del proprio noleggio e per le ricevute esercenti;
 - software per la localizzazione delle flotte aziendali, implementato in partnership con Telecom Italia e integrato col Portale Gestori;
 - Posta Elettronica Certificata, utilizzabile ai termini di legge;
 - Help Desk, per assistenza tecnica, amministrativa e commerciale;
 - servizi di informazione, per la diffusione e aggiornamento di tutte le procedure operative e delle novità regolamentari e normative.
- **Divisione Scommesse e Giochi telematici:** La divisione scommesse e giochi telematici, gestita dalla controllata Skill Plus Giocolegale Srl, concessionaria AAMS, commercializza i prodotti di gioco (scommesse sportive ed ippiche, poker, skill

games, lotterie istantanee on-line) attraverso diversi canali: sito internet - www.betplus.it, telefonia mobile, agenzie e corner di gioco, totem di gioco.

- **Divisione servizi:** La divisione servizi, gestita dalla controllata Bplus servizi srl, offre supporto agli operatori di gioco del mercato italiano, con la fornitura di servizi di providing, di gestione di sistemi di conti gioco per operatori attivi nel mercato delle scommesse sportive e dei giochi a distanza. La divisione eroga servizi: a società del gruppo, a società partner commerciali di B Plus Giocolegale Ltd, a concessionari italiani e stranieri sul mercato italiano. (Gross Gaming Revenue 2,5 milioni di Euro nel 2009)

OBIETTIVI

B PLUS ha pianificato diverse azioni e importanti investimenti per lo sviluppo dei nuovi business collegati ai giochi a distanza e alle VLT. Complessivamente, la strategia di sviluppo del business è destinata a svilupparsi, nei prossimi anni, secondo le seguenti direttrici:

- consolidamento della leadership nel mercato degli apparecchi da intrattenimento (New Slot);
- sviluppo del business collegato con la nuova offerta di intrattenimento delle VLT (Video Lottery);
- consolidamento e sviluppo del business negli altri segmenti del mercato delle scommesse e dei giochi telematici;
- valorizzazione della rete distributiva attraverso la promozione di offerte commerciali che sfruttano le sinergie possibili tra i diversi business;
 - sviluppo di un'offerta di servizi di supporto per gli operatori del mercato italiano dei giochi pubblici;
 - valorizzazione delle opportunità di business in Italia e negli altri paesi dell'UE, direttamente o tramite partnership strategiche.

STRUTTURA SOCIETARIA

B Plus Giocolegale Ltd ha sede legale a Londra, nella quale prestano il loro servizio 81 dipendenti ed è interamente controllata dal gruppo AWG (Atlantis World Giocolegale Ltd), il quale gestisce anche una serie di casinò localizzati nell'area caraibica. La holding AWG opera da più di 25 anni nel settore dell'intrattenimento, avendo così acquisito una notevole esperienza del mercato e avendo sviluppato un'importante know-how.

Fino a pochi anni fa era la stessa AWG, con il proprio marchio, ad operare nel mercato Italiano. Il conferimento delle concessioni AAMS alla nuova società B Plus Giocolegale Ltd è avvenuto in una fase successiva, a seguito dell'espansione dei mercati serviti e dai problemi legali connessi ai rapporti con la mafia Italiana sostenuti dall'allora azionista Gaetano Corallo. Il passaggio delle concessioni AAMS per il controllo della rete telematica Italiana da Atlantis World a B Plus è avvenuto al termine di verifiche puntuali ed accurate da parte di AAMS stessa, secondo la quale la posizione del concessionario è stata meticolosamente verificata "dando esecuzione a tutti gli obblighi previsti dalla legge", non solo nella fase iniziale del rilascio della concessione, ma anche per "ogni singolo atto aggiuntivo che ha caratterizzato la 'vita' del concessionario e, ordinariamente, con periodica frequenza". Attualmente le partecipazioni azionarie di maggioranza del gruppo AWG sono in mano a Francesco Corallo, figlio incensurato di Gaetano Corallo, e di James Walfenzaio, consulente finanziario indipendente olandese ma di origini antillesi.

Le figure chiave nella gestione della società sono:

- Alessandro La Monica Amministratore Delegato Bplus Giocolegale
- Massimo Lipparoni Direttore generale Bplus Giocolegale
- Domenico Distante Direttore commerciale Bplus Giocolegale
- Cinzia Petrucetti Online Marketing Manager Bplus Giocolegale

Il quadro della composizione azionaria del gruppo AWG e, quindi, di B Plus Giocolegale Ltd è il seguente:

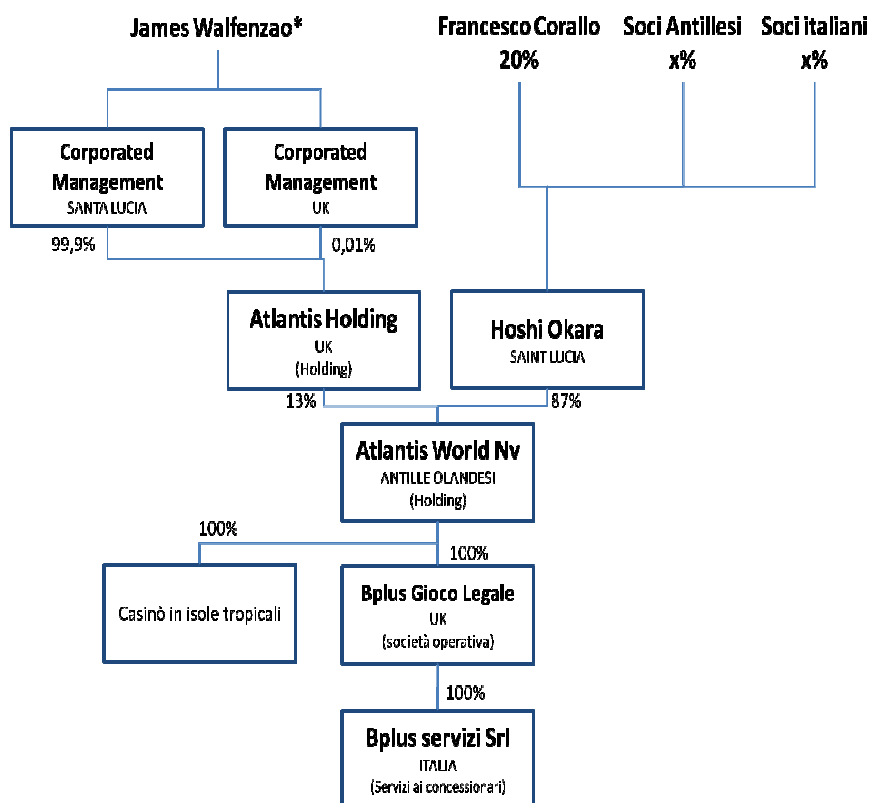


Figura 88. Struttura azionaria del gruppo AWG.

DATI ECONOMICO/FINANZIARI

Negli ultimi anni la società ha mostrato un trend di crescita, in linea con l’opera di espansione messa in atto, dal 2006 con l’entrata in qualità di concessionario nei giochi pubblici, scommesse e skill games, al 2010 con l’ingresso nel mercato VLT. Il triennio 2007-2009 mostra i seguenti dati, con un’importante crescita sia del Gross Gaming Revenue che dell’utile operativo; si è innalzato anche il ROI mentre è rimasto su ottimi livelli il ROE, nonostante la flessione subita nel 2008.

B Plus Giocolegale LTD			2009	2008	2007
Gross Gaming Revenue	[mln€]		111,7	24,1	18,8
EBITDA			52,1	7,0	5,0
EBITDA/Vendite			46.7%	29.1%	26.5%
ROI			0.9%	0.6%	0.5%
ROE			64.8%	55.1%	88.3%

Tabella 21. Dati economico/finanziari della società B Plus Giocolegale.

3.2 Cirsa



CIRSA International Gaming Corporation Sa è un gruppo internazionale leader nel settore del gioco e del divertimento costituito da due major holdings: *CIRSA*, specializzata nel settore del gioco e del divertimento e *LG*, dedicata alle attività e ai servizi complementari. Fondata in Spagna nel 1978 da Manuel Lao Hernández, CIRSA attualmente è presente nei cinque continenti attraverso un network composto da oltre 300 società dedicate alla fabbricazione, alla commercializzazione e alla gestione di prodotti e di centri per lo svago ricreativo e interattivo. L'insieme delle aziende integrate in un'unità d'affari indipendenti e complementari, crea una struttura stabile e solida senza concorrenza nel proprio settore. Ogni unità è specializzata in un'attività concreta del divertimento o del settore ricreativo. Il Gioco è l'interesse primario di CIRSA Business Corporation. Per questo nel 1996 è stata fondata la Holding Leisure & Gaming Corporation, che coordina il business internazionale dei Casinò, dei bingo, delle macchine da intrattenimento, dei Centri di divertimento familiare (Big Fun), delle sale da gioco (City Fun) e dell'industria dei prodotti per il divertimento familiare (IAMC).

CIRSA è organizzata in 6 divisioni:

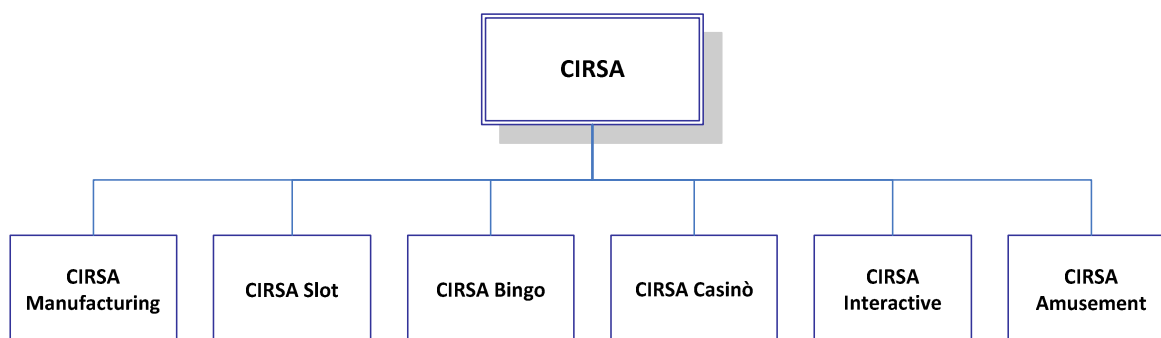


Figura 89. Organizzazione del gruppo Cirsa per aree di business [fonte: Cirsa].

La società si avvale dunque di un Gruppo solido formato da diverse direzioni che, in modo personalizzato, rapido ed efficace, risponde ed offre soluzioni per qualsiasi necessità funzionale alle diverse aziende. CIRSA opera, in staff, in diversi settori: Economico Finanziario, Legale, Societario e Fiscale, Tecnologie dell'Informazione, Opere e Patrimonio, Risorse Umane, Auditing Interno e Procedure, Comunicazione ed Immagine. Questa sette funzioni di staff offrono un servizio comune ed un grande supporto logistico alle diverse divisioni di affari. Tale strategia di organizzazione si è rivelata estremamente efficace per offrire ai mercati, partner e clienti, la massima soddisfazione. Il gruppo CIRSA copre tutte le fasi di sviluppo di un nuovo prodotto o di un nuovo centro, dalla Ricerca & Sviluppo al Customer Service.



Figura 90. Copertura del gruppo Cirsa sul processo di creazione di un nuovo prodotto [fonte: elaborazione dati Cirsa].

CIRSA vanta gran parte del proprio successo nell'attività di Ricerca & Sviluppo, vero e proprio pilastro del gruppo. Cirsa la ritiene fondamentale in quanto una ricerca permanente dell'innovazione e delle capacità di adattamento con l'obiettivo di proporre un'offerta qualitativamente superiore su mercati altamente competitivi è un fattore distintivo. Nel solo 2007 CIRSA ha speso circa 15 milioni di euro in Ricerca & Sviluppo, per un totale di 45 milioni di euro considerando il triennio 2004-2007. Tali investimenti hanno permesso a CIRSA di registrare 500 brevetti, ottenuti dall'intenso lavoro svolto nei 2 centri R&S del gruppo, nei quali lavorano 160 addetti, tra tecnici qualificati ed ingegneri.

La Storia di Cirsa, dalla sua nascita, nel 1978, ad oggi, è stata caratterizzata da una crescita costante che l'ha portata ad avere oggi circa 15.000 dipendenti e più di 5.000 clienti sparsi in tutto il mondo. Nel 2007 CIRSA presentava i seguenti numeri:

Cifre del gruppo (dati 2007)	
Numero dipendenti	15.000
Presenza Internazionale	70 paesi
Numero di aziende	370
Totale apparecchi di intrattenimento venduti	29.122
Numero sale Bingo	102 (di cui 60 in Spagna)
Numero di Casinò	25 (5 in Spagna)

Tabella 22. Cifre del gruppo Cirsa al 2007.

CIRSA ITALIA

CIRSA Italia nasce nell'aprile del 1996 con Unidesa, l'attuale Area Manufacturing di CIRSA, ossia il dipartimento di ricerca, sviluppo e innovazione del gruppo. Nel 2000 è nata infatti CIRSA Bingo e, a seguire, CIRSA Interactive per garantire un'offerta completa: dalla produzione al servizio di assistenza, alla interconnessione delle macchine prodotte. Le diverse aree di attività e una forte componente tecnologica permettono a CIRSA Italia di garantire una straordinaria offerta di servizi globali. In Italia, quindi, vi sono dipartimenti di 3 diverse divisioni di CIRSA:

- **CIRSA Slot**, la divisione operativa del Gruppo, gestisce macchine da gioco in locali pubblici e sale ricreative, coprendo tutte le funzioni di controllo: servizio di assistenza tecnica, incasso e promozione commerciale.
- **CIRSA Interactive** disegna, sviluppa, commercializza e realizza terminali e sistemi on-line per lotterie istantanee, sale da Bingo interconnesse, scommesse sportive, software di valore aggiunto per internet, TV interattiva e giochi di nuova generazione. Questa divisione dispone di tre centri di Ricerca e Sviluppo e utilizza un proprio sistema on-line capace di gestire e controllare, in modo centralizzato e a distanza, qualsiasi suo dispositivo di gioco e procedura.
- **CIRSA Bingo** gestisce le sale bingo del gruppo.

CIRSA Italia è controllata al 100% da CIRSA International Gaming Corporation Sa, Holding spagnola del Gruppo. L'azionista di riferimento è Manuel Lao Hernández con il 95% delle quote. Il restante 5% è detenuto dal top management. CIRSA Italia ha sede ad Assago (Mi) e dispone di 15 filiali dislocate in tutto il centro-nord Italiano, per un totale di 245 dipendenti.

Le figure chiave di CIRSA Italia sono:

- Osvaldo Mattion Amministratore Delegato
- Simone Amabile CFO
- Andrea Giussani CIO
- Davide Pisacane Responsabile Area Slot
- Gabriele Busato Direttore di Unidesa
- Alessandro Corboud Rome Branch Manager
- Donatella Reati HR Director

Dal 2004 CIRSA Italia ha acquisito i diritti per la commercializzazione di 18.453 New Slot (di cui ne ha installate e attive circa 7.000) e di 2.583 VLT, il 14% del parco New Slot consentito dalla legge. La società ha le idee ben chiare riguardo al nuovo settore delle VideoLottery: «...la nuova linea di business delle Videolottery (VLT), che con caratteristiche tecnologiche nuove, parametri di business simili ma con dinamiche diverse rispetto alle AWP e distribuzione concentrata in sale dedicate, comporterà la necessità di creare processi di analisi e decisionali differenti dal tradizionale mercato delle AWP e dunque nuovi flussi gestionali. La nuova linea di Business VLT rappresenta un'importante opportunità di miglioramento della redditività in quanto i parametri del business si caratterizzano per un forte investimento iniziale, dovuto al pagamento dell'Una Tantum ad AAMS, dell'hardware dei terminali VLT e dei sistemi di Sala, ma con un livello di imposta PREU molto inferiore rispetto alle tradizionali AWP. La capacità di allocare correttamente i terminali nei punti di vendita sarà dunque fondamentale per ricavare il miglior risultato da questa opportunità offerta dal mercato. In considerazione dell'ingente investimento, l'obiettivo della società è quello di posizionarsi con un ottimale mix di offerta (tanto nei terminali VLT come nelle piattaforme), puntando inoltre su una distribuzione ad alta redditività. L'esperienza maturata in anni di gestione delle AWP

permette di ben sperare su un adeguato ritorno dell'investimento. L'attrattività delle VLT consente di prevedere un rilevante incremento delle somme giocate e contestualmente un processo di cannibalizzazione sui risultati delle AWP, che stimiamo nell'ordine del 12%, a valle di un'approfondita analisi, tramite mappatura delle future sale VLT e dei punti vendita ad oggi nostri clienti. Con riferimento all'attuale posizione competitiva di Cirsa Italia ed al know-how sviluppato, un ulteriore obiettivo della gestione è certamente difendere il patrimonio attivo di cui disponiamo con le AWP, ottimizzando dunque le due linee di Business, riposizionando la realtà delle AWP sui rimanenti clienti ad alta redditività ed acquisendo nuovi clienti sfruttando le AWP liberate dall'installazione delle VLT».

DATI ECONOMICO/FINANZIARI

Negli ultimi anni CIRSA Italia ha mostrato una buona crescita, trainata dal trend positivo del settore apparecchi da intrattenimento, New Slot. La società ha registrato un aumento del Gross Gaming Revenue, dell'EBITDA e dell'attivo di bilancio, il tutto accompagnato da un incremento del patrimonio netto. Utile netto ed indicatori di gestione invece mostrano un andamento più altalenante ma in ogni caso pienamente positivo. Di seguito sono riportati i dati relativi al triennio 2007-2009 di CIRSA Italia:

CIRSA ITALIA SPA	2009	2008	2007
Gross Gaming Revenue [mln €]	170,7	152,6	142,4
EBITDA	18,2	14,1	14,5
EBITDA/Vendite	10.4%	9.3%	10.2%
ROS	2.3%	2.2%	4.4%
Utile Netto	2,1	1,8	2,5
Totale Attività	81,0	68,2	60,2
Patrimonio Netto	31,9	29,8	28,0
PFN	6,3	-4,3	-1,8
ROI	5.0%	4.8%	10.5%
ROE	6.5%	5.9%	8.7%
Rotaz. cap. investito	2.1%	2.2%	2.4%
Debt/Equity	0.44	0.08	0.14
Debt/EBITDA	0.78	0.17	0.28

Tabella 23. Dati economico/finanziari di Cirsa Italia nel triennio 2007-2009.

3.3 Codere



Codere è una società multinazionale, leader nel mondo del gioco lecito, quotata alla Borsa di Madrid con 30 anni di esperienza nel settore e con più di 15.000 persone impiegate nel gruppo. Codere iniziò la propria attività negli anni '80 con la produzione di slot machines in Spagna per poi espandersi nell'America Latina ed, infine, in Italia. Ma il salto di qualità per Codere arriva nel 1990, in Argentina, dove diventa in breve il più grande gestore di sale da bingo nella provincia di Buenos Aires (14 sale), per poi proseguire la sua espansione nei paesi latini, primo fra tutti, nel 1998, il mercato messicano dove stringe una collaborazione con due importanti partner locali: il Grupo Caliente e Corporación Interamerica de Entretenimiento, nota anche come CIE. Nel 2000 Codere acquisisce Bingo Canoe di Madrid in Spagna e inizia la sua espansione sul mercato italiano dove attualmente gestisce 13 sale tra le più prestigiose del Paese. Oggi Codere è presente con 140 sale bingo in 5 paesi: Italia, Argentina, Messico, Colombia e Spagna.

Gli anni 2000 invece rappresentano l'espansione di Codere, grazie alla maestosa crescita del mercato AWP. Dopo essere penetrata nel mercato dell'America Latina e nel mercato spagnolo, Codere nel 2004 si aggiudica il bando Italiano e diventa concessionario di rete per la filiera New Slot. Ad oggi, Codere opera in questi mercati con 53.572 AWP. Nel 2010 partecipa e si aggiudica il bando per le concessioni VLT in Italia, ampliando così la propria offerta.

I dati ufficiali di fine 2010, riportati dal gruppo Codere sul sito Internet, evidenziano la seguente ripartizione nei diversi mercati delle sale bingo e delle gaming machines:

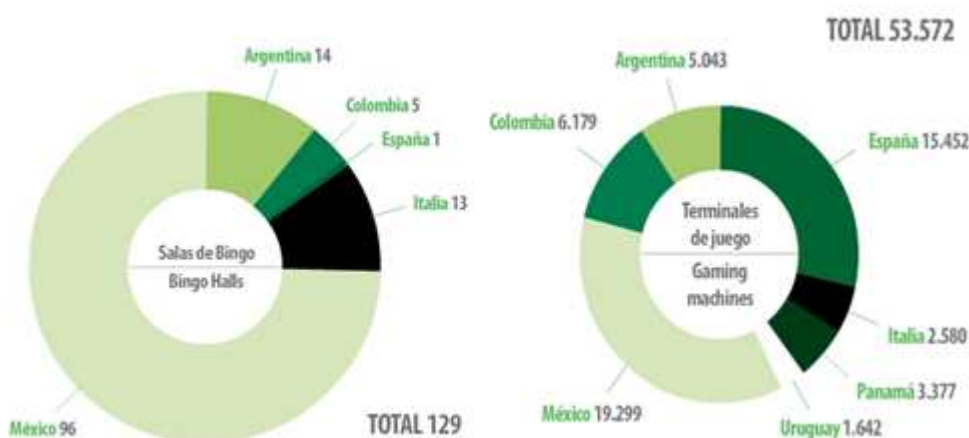


Figura 91. Distribuzione delle sale da Bingo e delle gaming machines di Codere nel mondo [fonte: Codere].

Codere, quindi, fonda il proprio business sul bingo e sugli apparecchi da intrattenimento (principalmente AWP) ma in realtà opera su 5 business:



Figura 92. Aree di business del gruppo Codere.

L'entrata nei settori delle scommesse, dei casinò e dei giochi a base ippica ha preso avvio negli anni '90, parallelamente al successo di Codere nel bingo e negli apparecchi da intrattenimento.

Per quanto riguarda il business delle scommesse, Codere registra la maggior parte delle proprie attività nel mercato Spagnolo, aggredito da pochi anni, superando così i mercati storici del Messico e dell'Uruguay. Altri mercati aggrediti e che presentano un buon tasso di espansione sono il Brasile e Panama. La distribuzione delle agenzie di scommesse di Codere, al 2011, è la seguente:



Figura 93. Distribuzione delle agenzie di scommesse di Codere nel mondo [fonte: Codere].

Dal 2002 Codere opera nella storica Maroñas Horse Race Track in Uruguay, in collaborazione con partner locali; nel 2005 ha ottenuto la licenza per operare in Panama, nella Presidente Remón Racetrack mentre dal 2007 co-dirige la Las Américas Racetrack in Messico, dopo aver portato a termine l'acquisizione del 49% di ICELA, società locale impegnata nel settore.

Infine Codere è presente anche nel business dei casinò, grazie alle sue 13 strutture dislocate tra Panama, 11 casinò, e Colombia, 2 casinò. A breve Codere approderà anche nel mercato dell'Uruguay, dopo aver acquisito nel 2009 la licenza per la ristrutturazione dell'Hotel Casinò Carrasco di Montevideo.

Dal 2010 Codere è entrata nel business del gaming online (gioco a distanza) mettendo disponibile in rete il proprio core business, ovvero il bingo.

Ricapitolando i business di Codere con i dati ufficiali del 2010, la società multinazionale opera nel gambling market con 53.572 gaming machines, 129 sale bingo, 3 ippodromi, 597 agenzie di scommesse e 13 casinò.

L'evoluzione della presenza di Codere nei diversi settori, dal 2004 al 2009, è stata la seguente:

	2004	2005	2006	2007	2008	2009
Gaming machines	30.211	38.274	42.744	49.581	54.818	53.711
Bingo halls	65	89	116	128	137	141
Casinos	6	6	5	5	6	7
Horse Racetracks	1	2	2	3	3	3
Betting shops	34	41	50	55	106	238

Figura 94. Evoluzione della presenza di Codere nei diversi business dal 2004 al 2009 [fonte: Codere].

Il 2010 ha visto la riduzione del numero di sale bingo controllate con la chiusura di 12 strutture, ma parallelamente ha visto l'investimento contingente in casinò, con l'acquisto di 6 casinò in Panama dal valore complessivo di 94.8 milioni di euro, e l'espansione delle agenzie di scommesse (+109,5% rispetto al 2009) prevalentemente in Spagna.

STRUTTURA SOCIETARIA

Il gruppo Codere ha sede a Madrid ed è valutata nella borsa spagnola, Madrid Stock Exchange. La società non è scalabile, in quanto il 51,3% delle azioni sono di possesso della Masampe Holding, una società di diritto olandese controllata per il 75% da Jose Antonio Martinez Sampedro e per il 25% dai 2 restanti membri della famiglia, e il 17,8% è suddiviso tra i board members, tra cui compare un altro 12,4% in mano al chairman José Antonio Martinez Sampedro. Appare evidente come la società sia sotto il presidio di José Antonio Martinez Sampedro, che controlla quindi in modo diretto ed indiretto il 63,8%

della società. Solo il restante 30,2% delle azioni sono scambiabili sul mercato azionario mentre il top management detiene lo 0,7% delle azioni.

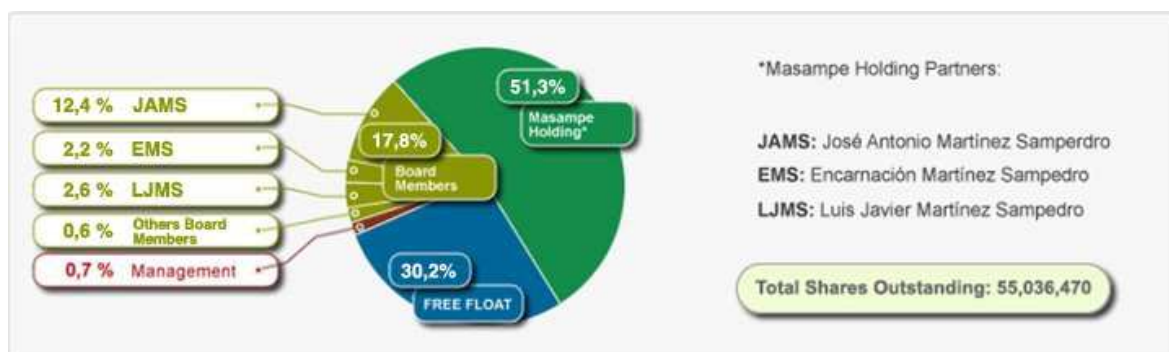


Figura 95. Azionariato del gruppo Codere.

DATI ECONOMICO/FINANZIARI

Il report annuale stilato da Codere evidenzia un 2010 in netta ripresa rispetto al negativo anno precedente, sia in termini di Gross Gaming Revenue (+16,4%) sia in termini di EBITDA (+4,3%), presentando un tasso di crescita composto dal 2000 ad oggi del 15,3% per il Gross Gaming Revenue e del 14,9% per l'EBITDA.

La società ha sostenuto nel 2010 importanti investimenti, dal valore complessivo di 141,3 milioni di euro, finanziati attraverso un debito di 100 milioni di euro chiesto al mercato azionario. Gli investimenti sono dovuti in parte all'acquisto di 6 casinò Panamensi (valore: 94,8 milioni di euro) ed in parte al miglioramento e alla manutenzione delle strutture (valore: 46,5 milioni di euro).

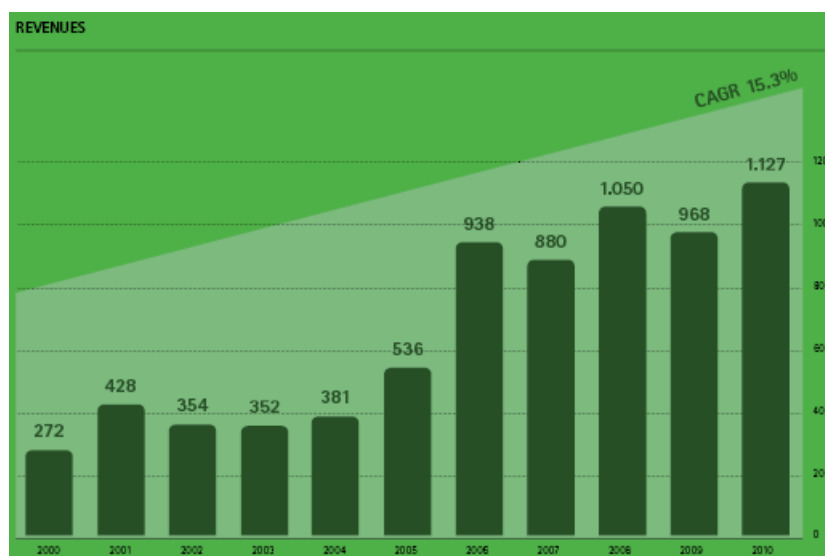


Figura 96. Evoluzione temporale dei ricavi del gruppo Codere [fonte: Codere].

La crescita economica del gruppo e la fiducia degli investitori hanno fatto sì che, per la prima volta nella storia della società, il valore delle azioni si apprezzasse, da 6,48€ del 2009 al 8,66€ del 2010, ovvero un apprezzamento del 34%.

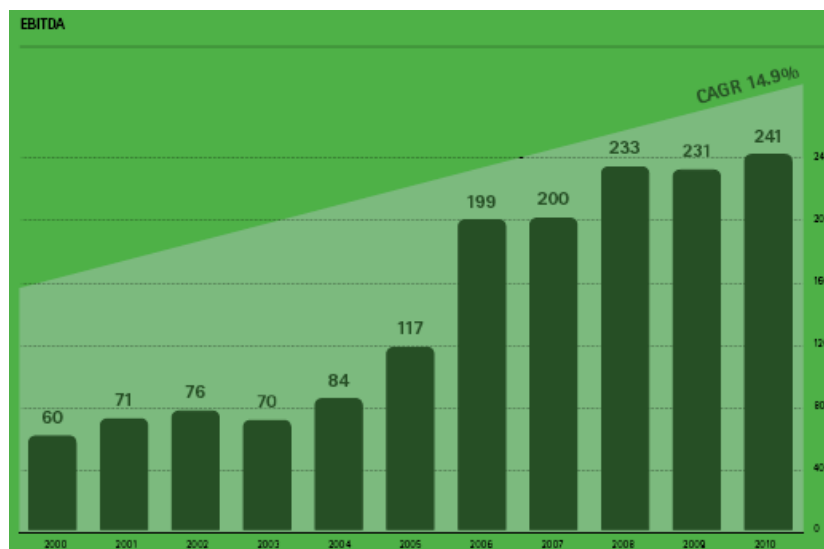


Figura 97. Evoluzione temporale dell'EBITDA del gruppo Codere [fonte: Codere].

CODERE ITALIA

Il gruppo Codere opera in Italia in soli 3 business: il bingo, le gaming machines e il gioco online. Ad oggi Codere gestisce in Italia 13 sale bingo, oltre alle 2 piattaforme bingo online lanciate nel 2010 ed è in possesso di 9.707 diritti New Slot (di cui però solo 2.178 sono gli apparecchi regolarmente attivi) e di 1.359 diritti VLTs (di cui solo 402 attivi).

Codere sbarca in Italia nel 2000 a seguito dell'emissione da parte di AAMS (Amministrazione Autonoma Monopoli di Stato) del Bando per operatori di Bingo, frutto del D.M. 31 gennaio 2000. La spinta ad affacciarsi sul mercato italiano nasce certamente dalla conoscenza approfondita del business acquisita in Spagna con la gestione del Bingo Canoe e in America Latina, dove CODERE è leader di mercato. Nel 2001 instaura un'alleanza manageriale con la società Operbingo Halls dalla quale nel 2005 acquisisce 8 sale bingo. Nel 2002 però nasce a Roma la prima sala bingo firmata Codere: Bingo RE. Ad oggi Codere possiede 13 sale da gioco, di cui 12 sono state acquistate e mantenute con il marchio originale, mentre 1 sola sale bingo è stata realizzata ex novo alla quale è stato apportato il marchio Bingo RE. CODERE è uno dei membri fondatori di ASCOB, Associazione Concessionari Bingo, la prima e più grande associazione di settore italiana.



Nel 2004, anno del bando per le concessioni New Slot, Codere intravede l'opportunità di entrare nel settore ed acquista, grazie alla stessa precedente alleanza, un operatore italiano: Opergiochi, già in possesso di circa 2500 apparecchi da intrattenimento attivi e collocati nel nord Italia. Nel 2006 il gruppo Codere acquisisce il 100% di Rete Franco Italia, l'allora concessionario, diventando così concessionario di rete con l'attuale denominazione Codere Network. Nasce quindi Codere Network, la divisione Italiana del gruppo spagnolo per il settore gaming machines. Codere Network è dunque la società Italiana che si occupa di tutte le attività operative del Gruppo Codere in Italia. Codere Network è una rete dinamica e all'avanguardia che permette ai gestori di ottenere rendimenti elevati grazie al continuo e costante monitoraggio delle AWP collegate in tempo reale e alla possibilità di gestire il proprio parco macchine da remoto grazie ad una serie di servizi che vengono messi a disposizione. Codere Network è anche membro fondatore di ACADI, l'associazione di settore dei Concessionari di Rete alla quale fanno parte 5 dei 10 concessionari.

Codere Network è interamente controllata dal gruppo Codere, ma a sua volta controlla al 100% un'altra società, Codematica. Questa si occupava della gestione diretta di alcune sale Slot, con un Gross Gaming Revenue al 2006 di 0,9 milioni di euro ma dall'incorporo del 2006 nel gruppo Codere la maggior parte delle attività sono passate sotto al presidio di Codere Network, lasciando a Codematica poche funzionalità.

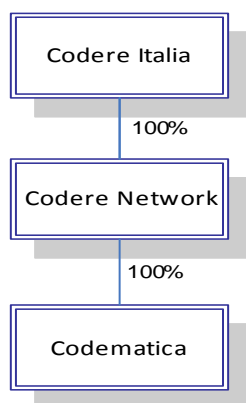


Figura 98. Struttura societaria del gruppo Codere Italia.

Le figure chiave della società sono:

- Alejandro Pascual Gonzalez Amministratore Delegato Codere Network
- Encarnation Martinez Sampedro Presidente Codere Network
- Massimo Ruta Country Manager
- Paolo Marchi Head of Online Business

Ma la campagna di espansione di Codere in Italia non pare fermarsi: nel 2009 Codere Network partecipa e si aggiudica il bando per le concessioni VLTs, attive da Ottobre 2010. Codere Network acquisisce il diritto di 1.359 licenze, pari al 14% relativo al parco New Slot massimo consentito dalla legge, ma ad oggi ha reso attivi nel territorio Nazionale solamente 402 apparecchi dislocati in 10 delle 13 sale bingo controllate.

Nel 2010 Codere Italia decide di aprire le porte ad un nuovo business: l'online gaming. Così la società esporta su piattaforma Playtech il bingo. Codere Italia è anche fondatore, insieme a Sisal, del network Piazza Bingo, un'altra piattaforma di gioco online.

In accordo alla strategia di crescita in Italia nel settore degli apparecchi da intrattenimento, il gruppo Codere ha recentemente stipulato l'acquisto del 75% di Gaming Service srl, società italiana con sede a Roma. L'acquisto, avvenuto nel luglio 2011, consente al gruppo Codere di controllare un importante operatore New Slot detentore di 1235 congegni, posizionati per il 95% presso i bar e dislocati in 6 regioni: Piemonte, Lombardia, Liguria, Toscana, Lazio ed Emilia-Romagna. L'accordo di equity partnership permetterà a Codere di collaborare con operatori professionisti ed esperti conoscitori del territorio, con un ampio network di contatti. D'altro canto, Gaming Service usufruirà del know-how e delle elevate conoscenze internazionali di Codere per meglio focalizzarsi sul mercato. L'acquisto di Gaming Services arriva 2 mesi dopo un altro importante acquisto, ovvero l'acquisizione del 51% di GAP GAMES, società con sede a Vicenza, anch'essa operatore della filiera New Slot. GAP GAMES offre una decennale esperienza nel settore e i suoi apparecchi da intrattenimento sono dislocati in tutto il Veneto.

DATI ECONOMICO/FINANZIARI in ITALIA

Codere Network ha sede a Roma e nel 2010 ha registrato un Gross Gaming Revenue di 137,49 milioni di euro e un EBITDA di 14,2 milioni di euro, entrambi in crescita rispetto al 2009.

Il 2010 ha fatto registrare un importante balzo positivo del Gross Gaming Revenue e dell'EBITDA dopo diversi anni in cui le voci economiche mostravano un andamento di stallo. L'incremento è principalmente dovuto all'introduzione delle VLTs, con il conseguente aumento delle vincite medie nette, e dall'acquisto di una nuova ed importante sala bingo; oltre al naturale incremento dettato dalla crescita dell'intero settore in Italia. Il bingo invece ha contribuito con un tasso negativo rispetto al 2009, a causa delle modifiche al regolamento fiscale e al naturale, seppur leggero, declino del settore.

Di seguito sono riportati i dati di Codere Network dal 2006 al 2009:

CODERE NETWORK SPA	2009	2008	2007	2006
Gross Gaming Revenue [mln€]	77,3	76,0	76,0	4,8
EBITDA	8,3	1,3	--0,4	1,9
EBITDA/Vendite	10.0%	1.6%	-0.6%	18.5%
ROS	8.1%	-0.3%	-12.1%	-7.4%
Utile Netto	6,1	-0,8	-9,7	-2,2
Totale Attività	55,2	23,3	20,0	22,4
Patrimonio Netto	23,4	1,5	2,3	2,0
PFN	-6,5	-1,6	-3,4	-1,5
ROI	12.2%	-1.1%	-46.3%	-3.4%
ROE	26,2%	-53.7%	n.s.	-111.8%
Rotaz. cap. investito	1.40	3.26	3.79	0.21

Tabella 24. Dati economico/finanziari di Codere Network dal 2006 al 2009.

3.4 Cogetech



Cogetech S.p.A. è una realtà nata da pochi anni ma sicuramente tra le più dinamiche del settore. Nata nel 2004 dalla joint venture di Cogemat S.p.A. e Gtech Global Services Corporation con lo scopo di ricoprire il ruolo di concessionario di rete per la filiera New Slot, nel giro di pochi anni Cogetech ha diversificato il proprio business entrando ad operare in quasi tutti i settori del comparto giochi Italiano, grazie ad una serie di alleanze e di finanziamenti equity ottenuti da alcune società di venture capital europee, affermandosi così uno tra i principali player nel settore dei giochi.

Cogetech nasce quindi nel 2004 per operare nel core business delle AWP, a valle del bando vinto per la concessione della gestione della rete telematica AAMS, partecipata al 65% da Cogemat S.p.A. e al 35% da Gtech Global Services Corporation. Cogetech prende parte alla realizzazione della rete telematica della quale attualmente detiene una quota superiore al 10%. L'attuale divisione Cogetech dedicata al settore New Slot è denominata Plug&Win.

Nel dicembre 2005 prende il via il processo di diversificazione e di espansione: grazie alla certificazione delle sue piattaforme di gestione, Cogetech viene inserita da AAMS nell'elenco dei Service Provider autorizzati per le scommesse ippiche e sportive. L'iscrizione all'albo permette a Cogetech di partecipare al bando indotto nel marzo 2006 e di aggiudicarsi la concessione per la raccolta delle scommesse ippiche e sportive. Concessione che si allarga poco dopo anche al canale telematico online, inaugurato da Cogetech nel gennaio 2006 per la vendita online di servizi a valore aggiunto (PayMat™), registrato sotto il marchio di MisterToto™, sito web dedicato agli scommettitori.

Nel settembre 2006 varia la struttura azionaria di Cogetech: il ramo Gtech Italia passa interamente nelle mani di Gtech Global Services Ltd così la totalità delle azioni di Cogetech termina sotto il controllo di Cogemat S.p.A.

Nel maggio 2007 Cogetech amplia la propria offerta introducendo nel marchio web MisterToto™ i “Gratta & Vinci online” mentre il mese successivo Cogetech si impegna in una joint venture con la casa da gioco Casinò de la Vallée di Saint Vincent costituendo la società 4games S.r.l., partecipata da Cogetech al 49%.

Il 2007 è un anno importante, in quanto Cogetech firma un accordo di partnership con l’agenzia di scommesse Eurobet per la fornitura in esclusiva della rete telematica New Slot in ogni suo corner. Cogetech istituisce una nuova divisione, chiamata BetSolutions™, con l’obiettivo di supportare e collegare le diverse piattaforme di scommesse.

Il 2008 vede l’entrata di Cogetech nel mondo degli skills games con il Poker online attraverso la piattaforma PowerPoker.

Cogetech si aggiudica anche il bando del 2009 per la concessione VLTs, ottenendo la licenza per 5.300 diritti. La capacità manageriale di Cogetech, il dinamismo e il portafoglio di business attirano l’interesse di diversi fondi europei, così nell’ottobre 2009 Cogetech cede il 45% delle proprie azioni a due fondi Private Equity, Orlando Italy e Accord Management. Il mese successivo però è il maggior fondo europeo, Investindustrial SA, a trovare un accordo con Orlando Italy ed entrare nel capitale sociale di Cogetech per una quota congiunta del 55%. L’ingresso dei nuovi soci mette a disposizione di Cogetech risorse finanziarie dal valore di 90 milioni di euro.

Cogetech utilizza parte del finanziamento per istituire il nuovo marchio JzÍ Play™, piattaforma virtuale e brand dei minicasinò e delle sale gioco VLT di Cogetech, nonché per acquistare il 100% della catena di negozi Ladbrokes in Italia. L’operazione, costata 5,25 milioni di euro ed avvenuta nell’aprile 2010, ha fruttato a Cogetech l’intero circuito patrimoniale di Ladbrokes composto da 82 negozi e 51 punti di rivendita sparsi nel territorio nazionale.

Ad oggi, Cogetech è presente in Italia con due sedi principali, quella Legale e Amministrativa di Milano e quella operativa di Roma. Cogetech gestisce una rete di oltre 26.000 punti di gioco e 500 punti vendita per lo sport e scommesse ippiche. Impiega circa 400 dipendenti tra le sedi di

Milano, Roma ed è presente in modo capillare su tutto il territorio italiano mediante una rete commerciale costituita da 15.000 pubblici esercizi con circa 38.000 apparecchi da intrattenimento collegati ai punti vendita sparsi su tutto il territorio. La rete di raccolta scommesse ippiche e sportive è composta di 89 negozi e 100 corner (con i marchi MisterToto™ e JzÍ Play™) distribuiti su tutto il territorio nazionale. Cogetech è inoltre attiva con una piattaforma B2B che collega più di 300 betting shops connessi al network BetSolutions™ e alcuni tra i più importanti operatori di scommesse online. Attraverso la piattaforma PayMat™, Cogetech dispone di una rete di commercializzazione di servizi a valore aggiunto che raggiunge più di 5.000 punti vendita distribuiti sull'intero territorio.

Cogetech opera in vari settori nel mercato dei giochi sia in ambito B2B, come service provider per altri concessionari e operatori, sia in ambito B2C con una propria offerta diretta agli utenti finali.

Cogetech S.p.A. è attiva in 5 business: New Slot & VLT, scommesse sportive, giochi a base ippica, skills games e lotterie.

Cogetech opera lungo questi 5 business con 6 marchi:

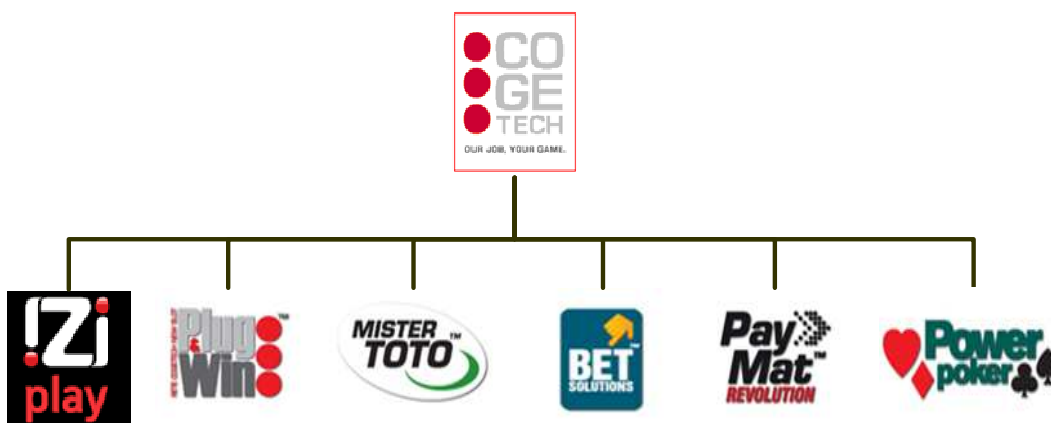


Figura 99. Brand utilizzati da Cogetech [fonte: Cogetech].

In particolare i prodotti e servizi di Cogetech sono:

- la rete telematica Plug&Win attraverso la quale Cogetech collega e gestisce più del 10% degli apparecchi da intrattenimento sia tradizionali che di nuova generazione (New Slot 2) autorizzati da Aams. Oltre al collegamento degli apparecchi dei clienti alla rete, Cogetech offre loro un Help Desk e un portale attraverso il quale consultare i dati aggiornati degli apparecchi.

- MisterToto™, il brand attraverso il quale Cogetech si rivolge direttamente agli utenti finali come concessionario per la raccolta di scommesse ippiche e sportive, sia attraverso i punti vendita che online attraverso il sito www.mistertoto.it.
- PowerPoker, il circuito con il quale Cogetech opera nel mondo del poker online; la poker room è stata sviluppata con Playtech e fa parte del network di I poker Italia.
- La piattaforma BetSolutions™, con cui Cogetech offre servizi di service providing, supporto e collegamento, nel mercato delle scommesse ippiche e sportive ai concessionari autorizzati dall'Aams.
- La piattaforma PayMat™, attraverso la quale Cogetech offre ai propri clienti B2B, servizi per gestire la rete di vendita e la distribuzione di prodotti a valore aggiunto come ricariche telefoniche per cellulari e carte servizi, ricariche digitale terrestre, ricariche dei conti gioco scommesse MisterToto™ e ricariche delle carte di credito prepagate PayMat™.
- Izi Play™ è il nascente brand della Società Cogetech che identificherà tutti i nuovi punti vendita diretti del gruppo e l'offerta di gioco online, con il portafoglio completo di prodotti Cogetech.

STRUTTURA SOCIETARIA

Come descritto precedentemente, Cogetech S.p.A. è controllata al 100% dalla holding Cogemat S.p.A., a sua volta controllata da 2 fondi di Private Equity, dai board members e da altri investitori privati esterni. Inoltre Cogetech, grazie all'acquisizione portata a termine nell'aprile 2010, controlla pienamente la rete italiana dell'agenzia di scommesse Ladbrokes.

La struttura societaria pertanto è la seguente:

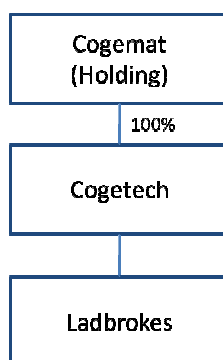


Figura 100. Struttura societaria di Cogeteck.

Per quanto riguarda l'azionariato, il grafico seguente mostra le percentuali di possesso. Le due società di Private Equity controllano il gruppo, mentre i board members detengono l'8,2%. La quota restante è nelle mani di investitori privati, esterni al gruppo Cogemat.

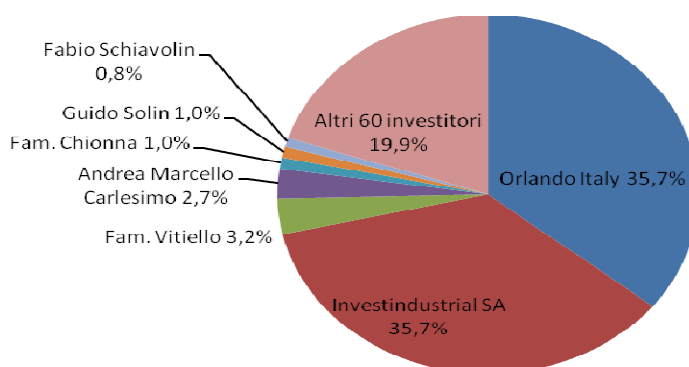


Figura 101. Azionariato del gruppo Cogemat.

Le figure chiave della società, ovvero il top management, sono:

- Fabio Schiavolin Amministratore Delegato
- Giovanni Quaglia Presidente
- Andrea Nappa Vicepresidente
- Michele Sessa Direttore Business Unit Slot

DATI ECONOMICO/FINANZIARI

Cogetech S.p.A. mostra un trend di crescita dal 2008 al 2010 per quanto riguarda il Gross Gaming Revenue, l'attivo di bilancio e il patrimonio netto, mentre EBITDA, Utile Netto ed indicatori di gestione hanno fatto registrare andamenti altalenanti. La seguente tabella evidenzia una notevole crescita del Gross Gaming Revenue dall'anno 2008 all'anno 2009, spiegabile con una diversa contabilizzazione dei ricavi derivanti dal settore New Slot. Fino al 2008, Cogetech registrava a bilancio i ricavi già depurati del compenso spettante ai gestori e agli esercenti della filiera, mentre dal 2009 viene registrato il valore del Gross Gaming Revenue al lordo di tali compensi, al netto solo del PREU e delle vincite.

CODERE NETWORK SPA	Giu 2010	Giu 2009	Giu 2008
Gross Gaming Revenue [mln €]	383,1	308,1	48,3
EBITDA	15,9	4,8	5,2
EBITDA/Vendite	4.1%	1,2%	10.6%
ROS	1.6%	1.6%	2.7%
Utile Netto	0,9	5,0	-0,9
Totale Attività	196,8	99,0	61,4
Patrimonio Netto	30,7	11,5	4,9
PFN	-0,9	-0,06	3,8
ROI	3.3%	0,9%	2.1%
ROE	3.0	43.5%	-18.9%
Rotaz. cap. investito	1.95	0.62	0.79
Debt/Equity	1.29	0.91	2.91
Debt/EBITDA	2.50	0.91	2.74

Tabella 25. Dati economico/finanziari di Cogetech nel triennio 2008-2010.

Il valore di 383,1 milioni di euro registrato a giugno 2010 è dettato principalmente dalla raccolta New Slot (le VLT ancora non erano attive, partendo ad ottobre 2010), al lordo dei compensi per gestori ed esercenti, dal valore di 359 milioni di euro circa. Il compenso spettante alla filiera si aggirava sui 316 milioni di euro, pertanto i ricavi netti di Cogetech derivanti dalla raccolta New Slot sono del valore di 43 milioni di euro. I restanti 24 milioni di euro di ricavi derivano invece dagli altri business di Cogetech, in particolare scommesse e poker online. I servizi B2C e i giochi a base ippica contribuiscono ai ricavi con una componente di piccola entità.

La prossima tabella mostra nel dettaglio la composizione dei ricavi di Cogetech nel 2009-2010:

Descrizione	Importo
Corrispettivo Concessionario	316.385.712
Canone concessione AAMS	22.903.127
Compenso Concessionario	18.389.095
Ricavi Sport Quota Fissa Nuovo Bando	13.268.706
Poker Net Revenue	3.760.867
Ricavi scommesse Sport qf	3.572.700
Aggio Gaming	1.337.766
Servizi Provider	1.247.205
Corrispettivi per ricariche telefoniche	976.033
Corrispettivo Accordi quadro Gaming	237.505
Corrispettivi Ippica Nazionale e Ippica Tot.NB	246.609
Corrispettivi Ippica Tot. (Riv)	127.805
Ricavi noleggio Pos	108.573
Altro	564.473
Totale	383.126.176

Tabella 26. Ripartizione dei ricavi 2009 di Cogetech.

Aggregando e suddividendo i ricavi per brand, si osserva quanto già anticipato, ovvero che la maggior entrata perviene dall'area New Slot, cioè dal brand Plug&Win, con circa 43 milioni di euro. Segue il brand MisterToto™, al quale è stato aggregato il brand dedicato al poker PowerPoker, con un Gross Gaming Revenue di 21 milioni di euro circa. BetSolutions™, PayMat™ e la voce Gaming (racchiudente il nuovo brand JzI Play™) chiudono questa speciale classifica con poco più di 1 milioni di euro di ricavi cadauno.

Totale Ricavi e Proventi	Esercizio 2009/2010	%	Esercizio 2008/2009	%	Delta %
Totale Ricavi New Slot	359.375		283.106		27%
<i>di cui Compenso Filliera</i>	<i>316.386</i>		<i>248.276</i>		<i>27%</i>
Totale Ricavi Netti New Slot	42.989	62,7%	34.830	58,0%	23%
Totale Ricavi Mister Toto	20.950	30,6%	19.960	33,3%	5%
Totale Ricavi Bet Solution	1.686	2,5%	2.256	3,8%	-25%
Totale Ricavi Paymat	1.301	1,9%	1.800	3,0%	-28%
Totale Ricavi Gaming	1.587	2,3%	1.168	1,9%	36%
Totale Ricavi	384.898		308.291		25%
Totale Ricavi Netti	68.512	100%	60.015	100%	14%

Relativamente alla variazione percentuale rispetto al precedente esercizio, si possono effettuare le seguenti osservazioni:

- l'aumento del fatturato New Slot del 23% è da imputare, oltre che alla crescita del numero totale di apparecchi gestiti, ad un netto miglioramento dell'incasso medio/giorno per AWP ed alla riduzione degli apparecchi in magazzino;
- la crescita (5%) dei ricavi MisterToto rispetto all'esercizio 2008/2009, a fronte di una sostanziale stabilità dei ricavi per la vendita di scommesse, è principalmente dovuta allo sviluppo del poker on line;
- la rilevante contrazione (25%) dei ricavi Bet Solutions è riconducibile alla perdita di un importante cliente al quale facevano capo diverse Agenzie;
- l'importante diminuzione (28%) dei ricavi della BU Paymat è dovuta alla risoluzione del contratto con un importante partner commerciale;
- l'evoluzione positiva (36%) dei ricavi relativi alla gestione diretta di AWP è frutto dell'incremento del numero di apparecchi gestiti e, conseguentemente, della raccolta complessiva (si ricorda però che nel 2008/2009 tale BU era stata attiva per soli nove mesi).

Tabella 27. Ripartizione dei ricavi 2009 di Cogetech per brand/aree di business.

SETTORE NEW SLOT & VLT

Entrando nel dettaglio del business New Slot & VLT, si osserva che l'esercizio 2009/2010 si è chiuso con una raccolta complessiva del settore di 2,862 miliardi di euro (le VLT hanno preso avvio nell'ottobre 2010, pertanto non rientrano nel Gross Gaming Revenue). Grazie ai suoi 37.329 apparecchi New Slot sparsi nel territorio attraverso la rete commerciale di circa 15.000 esercenti, Cogetech ha Gross Gaming Revenue circa 359 milioni di euro. Di questi, 23 milioni di euro spettano di diritto a Cogetech come canone per la gestione della rete telematica, 18,5 milioni di euro derivano dall'1% spettante per legge al concessionario sulle giocate effettuate per ogni ciclo di ognuno dei 37.329 apparecchi New Slot controllati da Cogetech; infine i restanti 317 milioni di euro rappresentano la quota parte spettante ai gestori e agli esercenti, sulla base degli accordi presi con Cogetech.

Ricavi New Slot	Esercizio 2009/2010	Esercizio 2008/2009	Delta %
Raccolta New Slot	2.862.891	2.239.266	27,8%
Quota Totale Concessionario New Slot	18.451	16.805	9,8%
Canone di Concessione AAMS New Slot	22.903	17.910	27,9%
Corrispettivo Concessionario New Slot	317.840	249.387	27,4%
Totale Ricavi di competenza	359.194	284.102	26,4%
Compenso Terzi Incaricati alla Raccolta	(316.386)	(248.276)	27,4%
Aggio Gestione Diretta (BU Gaming)	(1.454)	(1.111)	
Totale Ricavi Netti	41.354	34.715	19,1%

L'ammontare totale dei ricavi di competenza di Cogetech S.p.A per l'attività di concessionario per la gestione delle rete telematica degli apparecchi da intrattenimento è pari alla raccolta complessiva al netto del PREU e delle vincite. Tale importo è comprensivo quindi del compenso dei terzi incaricati alla raccolta (Gestori ed Esercenti) che viene, ad eccezione dell'aggio della BU Gaming, contestualmente registrato tra i costi d'esercizio; i ricavi caratteristici netti, oltre ad eventuali proventi diversi non riconducibili alla raccolta degli apparecchi, sono quindi rappresentati dal Canone AAMS e dalla Quota richiesta dal Concessionario per il servizio di collegamento alla rete e di gestione della stessa.

Tabella 28. Composizione del fattura 2009 di Cogetech.

Per quanto riguarda il nuovo settore VLT, Cogetech ha acquisito i diritti per il controllo telematico di 5.226 apparecchi. Cogetech commercializzerà le proprie VideoLotteries in parte con il brand *¡z! Play™* ed in parte con il nuovo brand *Vincendo™*, nato dalla joint venture di Cogetech e Casinos Austria International AG. L'operazione, avvenuta nel Gennaio 2011, ha dato vita ad una nuova società, *Azzurro Gaming S.p.A.*, controllata al 75% dal leader austriaco di casino e al restante 25% da Cogetech, con sede a Milano. *Azzurro Gaming* quindi aprirà e gestirà le sale VLT in Italia con il marchio *Vincendo™*.

Cogetech ha ritenuto necessaria l'alleanza con la società austriaca al fine di acquisire il know-how mancante nella gestione delle sale da gioco, mettendo a disposizione l'elevata conoscenza del settore del gioco di Cogetech stessa, dalla normativa al comportamento dei giocatori. L'idea è quella di realizzare un nuovo concept di sale da gioco, sulla falsa riga delle più grandi sale da gioco internazionali, con l'obiettivo di attrarre target più specifici.

3.5 G.Matica



G.MATICA nasce all'inizio 2004, frutto di un consorzio, o meglio di un Raggruppamento Tecnologico di Imprese (RTI), al fine di partecipare al bando per le concessioni della gestione della rete telematica per il settore degli apparecchi da intrattenimento indetto da AAMS. Le imprese fondatrici di G.MATICA, rientranti nell'RTI, sono:

- **Gruppo COS³³** (60% di quota), leader nel settore dei contact center di proprietà della famiglia Tripi;
- **Inspired Gaming Group (IGG)**, provider inglese di servizi di rete nel settore del gioco;
- **Gesteg s.r.l.**, azienda di Granarolo Emilia attiva nella produzione di apparecchi da intrattenimento con vincita in denaro;
- **Gestori Italia s.p.a.**, azienda di Imola attiva nella gestione di apparecchi da intrattenimento con vincita in denaro.

La collaborazione del gruppo inglese Inspired Gaming fu fondamentale al gruppo COS in quanto, per poter aggiudicarsi il bando, era necessario dimostrare esperienza nel settore del gioco e nella gestione di reti telematiche; il vincolo di gara prevedeva una passata gestione di almeno 2.500 apparecchi da intrattenimento collegati tra loro in rete. IGG garantiva la soddisfazione di questo requisito, oltre ad assicurare al gruppo COS un elevato know-how tecnico e del settore.

Inoltre, la partecipazione di due soggetti Italiani, già legati al settore del gioco, garantiva al gruppo COS una buona copertura della filiera, grazie alla conoscenza tecnica e al possesso degli impianti di produzione di Gesteg e grazie alla conoscenza territoriale e al network di Gestori Italia. Queste caratteristiche, aggiunte alla solidità finanziaria e alle

³³ L'acquisizione da parte del Gruppo COS di Finsiel, società di outsourcing nel settore dell'informatica di proprietà di IBM, ha dato origine nel 2005 ad Almaviva.

conoscenze CRM e di servizi del gruppo COS, permisero quindi a G.MATICA di aggiudicarsi il bando e di diventare concessionario di rete AAMS per la gestione in Italia degli apparecchi da intrattenimento. Nel 2007 G.MATICA viene interamente acquisita dal gruppo Almoviva, leader italiano nei servizi IT.

Il core business di G.MATICA quindi è il settore New Slot, nonostante nel 2006 abbia ampliato la propria offerta aggiudicandosi il bando (decreto Bersani) per la “concessione per l’esercizio delle attività e funzioni in materia di gioco pubblico su base ippica e sportiva nonché dei giochi di abilità a distanza”. L’entrata in questo business però fu visto da G.MATICA più un atto dovuto che una reale opportunità, così per diversi anni l’online rimase un business dormiente: solo dal 2009 la società permise le scommesse sportive online sulla piattaforma proprietaria G.Play mentre le agenzie di scommesse, il cosiddetto “online terrestre”³⁴, assunsero una focalizzazione regionale operando nelle sole Marche. Tutto sommato G.MATICA decise di non investire particolarmente su questo business ma si preoccupò principalmente di crescere nel settore New Slot.

Ad oggi, G.MATICA ha acquisito i diritti per la gestione di 15.971 apparecchi New Slot e nel 2009 ha partecipato e vinto la gara per la concessione della rete telematica VLT, di cui ha acquisito 2.236 licenze.

La crescita del settore del gioco online e le nuove frontiere concesse dalla legislazione (Poker cash e casinò games) hanno spinto però G.MATICA a rivedere gli equilibri del proprio portafoglio di business. L’obiettivo del top management della società è di dare vigore a questa linea di business, effettuando investimenti ed aprendo le porte agli skills games, con l’assunzione di base che il gioco “online terrestre” stia per scomparire a favore del solo online virtuale. Attualmente il 90% del Gross Gaming Revenue di G.MATICA deriva dal settore New Slot & VLT mentre solo il 10% dei ricavi viene dal settore online (betting + skill games); a fine 2011 la composizione del Gross Gaming Revenue dovrebbe mostrare un incremento dei ricavi derivanti dalle VLT e dal gioco online, mentre le New Slot dovrebbero contribuire in maniera decrementale, concorde con la tesi di una contrazione del settore. L’obiettivo di G.MATICA è quindi quello di puntare sul gioco online e sulle VLT, riducendo gradualmente l’attenzione sul business New Slot.

³⁴ Con il termine “Online terrestre” si intende il punto vendita che raccoglie le giocate degli scommettitori e le rende attive utilizzando la stessa piattaforma online; il punto vendita esercita quindi un ruolo di mediazione, tra lo scommettitore e il sito online.

COMPOSIZIONE DEL GROSS GAMING REVENUE	DEL	Gioco (Online + fisico)	New Slot	VLT
2011		20%	40%	40%
2010		10%	60%	30%

Tabella 29. Composizione del Gross Gaming Revenue in percentuale nel biennio 2010-2011. [fonte: G.MATICA].

Il modello di business adottato da G.MATICA pertanto si basa su 3 divisioni:

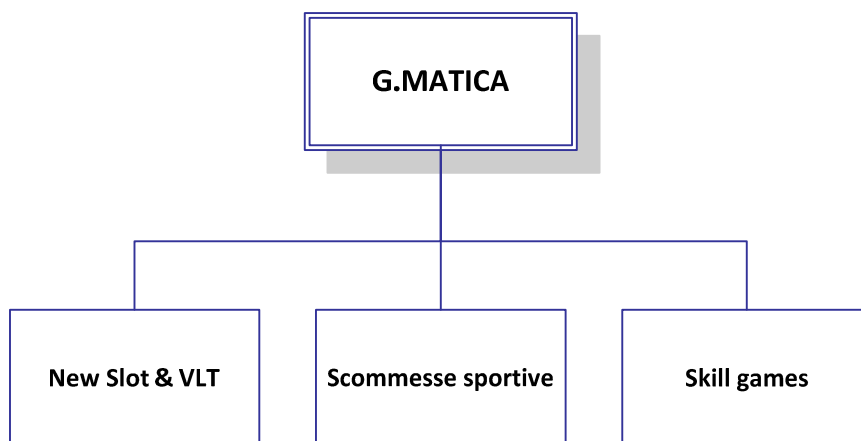


Figura 102. Aree di business di G.MATICA.

La divisione **New Slot & VLT** è il core business della società, nella quale viene impiegato circa il 70% del personale, cioè circa 50 dipendenti. Per quanto riguarda il settore New Slot, la divisione può contare su di un network di circa 450 gestori affiliati, operanti in tutto il territorio nazionale, mediante i quali ha collegato i 15.971 apparecchi New Slot di competenza tra bar ed esercizi commerciali. G.MATICA tende a precisare l'importanza ricoperta dai gestori, i quali, grazie alla loro esperienza e ai loro contatti territoriali, assicurano la continuità funzionale del parco macchine presidiando ed eseguendo una costante manutenzione e garantiscono un valido supporto decisionale nello sviluppo commerciale individuando i punti vendita potenzialmente più redditizi e progettando l'offerta di giochi più adeguata alle esigenze dei consumatori (tipologie di giochi, logiche di distribuzione dei montepremi).

Inoltre il know-how tecnico dei gestori permette loro di individuare il technology provider da cui rifornirsi al fine di acquistare apparecchi con determinate soluzioni tecniche; infine i gestori si interfacciano con la Pubblica Amministrazione locale per il rilascio dei nulla osta di messa in esercizio.

Data la rilevanza dei gestori, G.MATICA da diversi anni ha istituito un'area web a loro dedicata a fini amministrativi e comunicativi; inoltre recentemente G.MATICA ha avviato

un progetto per rivedere la propria infrastruttura di comunicazione, con l'adozione di un sistema Web Based di gestione del parco macchine, con l'obiettivo di creare un sistema di gestione e di controllo più efficiente, capace di permettere il conseguimento di maggiori economie di scala.

Riguardo al settore **VLT**, i tempi brevi imposti dallo Stato per la realizzazione della rete e l'elevato investimento iniziale per l'acquisto delle licenze (15.000€/licenza) hanno costretto G.MATICA ad instaurare un rapporto di partnership con un operatore estero, dall'elevata esperienza nel settore: Novomatic.

Il colosso austriaco ha supportato G.MATICA nel finanziare l'acquisto delle 2.236 licenze e si occuperà della fornitura delle VLT e della gestione delle sale da gioco. Quest'ultimo aspetto sarà svolto dalla controllata Italiana di Novomatic, la società Adria Gaming, la quale avrà il compito di individuare le aree più redditizie e formulare l'offerta di gioco a più potenziale. Il compito di gestione delle sale da gioco non spetterà però interamente a Novomatic, by Adria Gaming, in quanto G.MATICA ha affidato una quota parte delle licenze ai gestori affiliati di maggior importanza, con l'obiettivo di consolidare i rapporti anche nel settore VLT, grazie alle loro elevate conoscenze territoriali.

Dall'accordo strategico con Novomatic, G.MATICA mira ad acquisire le competenze specialistiche nello sviluppo e nella gestione degli apparecchi VLT.

Il business **Scommesse Sportive**, come detto, viene erogato online, attraverso la piattaforma G.Play sviluppata internamente, disponibile al sito web www.gbet.it, e fisicamente ("online terrestre") in 14 punti vendita localizzati nelle Marche, principalmente in provincia di Ancona. La focalizzazione nella sola regione della Marche ha permesso a G.MATICA di ottenere economie di scala nella promozione territoriale dei punti vendita.

Infine il business degli **Skill Games**, in fase di sviluppo grazie alla volontà di G.MATICA di puntare con decisione al settore del gioco online. Con molta probabilità anche questo business utilizzerà la piattaforma proprietaria G.Play per distribuire la propria offerta.

STRUTTURA SOCIETARIA

G.MATICA ha sede a Roma, conta circa 70 dipendenti ed è controllata al 100% dalla gruppo Italiano Almaviva, leader Italiano nel mercato dell' Information & Communication Technology. Nel 2010 il gruppo Almaviva ha Gross Gaming Revenue circa 900 milioni di euro, ha alle sue dipendenze circa 24.000 lavoratori (15.000 in Italia, 9.000 all'estero) dislocati in 41 sedi (36 in Italia, 3 in Brasile, 1 in Cina e 1 in Tunisia).

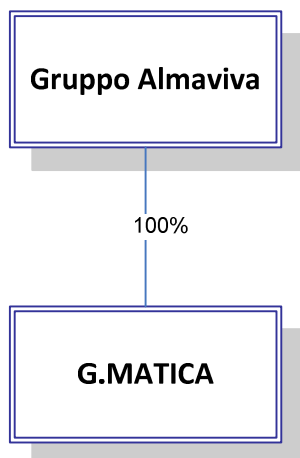


Figura 103. Struttura societaria di G.MATICA.

Il gruppo Almaviva, oltre a G.MATICA, è organizzato secondo altre 8 business unit: Alicos, Almaviva Contact, Almaviva Do Brasil, Almaviva TSF, Almwave, Almwave Do Brasil, CCID-Almaviva Information Technology Shanghai Co, Cos-Tunisie.

L'azionariato del gruppo è composto al 75% dalla Famiglia Tripi ed al 25% da Vittoria Tolotti, cofondatrice di Almaviva.

Le figure chiave di G.MATICA, ovvero il top management, sono:

- Luca Contiello Amministratore Delegato
- Francesco Marino Direttore Generale
- Giulia De Rosa Business Development & Communication Director
- Antonio Martello IT Manager

DATI ECONOMICO/FINANZIARI

I dati a disposizione mostrano l'andamento di G.MATICA nel triennio 2007-2009, con un Gross Gaming Revenue in lieve crescita accompagnato però da un EBITDA e da un Utile Netto altalenanti.

G.MATICA SRL	2009	2008	2007
	(solo 9 mesi)		
Gross Gaming Revenue [mln €]	179,1	246,8	173,7
EBITDA	2,5	6,6	5,8
EBITDA/Vendite	1.4%	2.6%	3.2%
ROS	0.4%	1.8%	-3,0%
Utile Netto	1,6	4,0	-8,1
Totale Attività	44,6	55,1	44,7
Patrimonio Netto	3,6	5,7	-3,2
PFN	-4,4	-8,0	-4,5
ROI	1.5%	8.1%	-11.9%
ROE	44.3%	70.0%	n.s.
Rotaz. cap. investito	4.01	4.47	3.89
Debt/Equity	0.00	0.00	-0.05
Debt/EBITDA	0.00	0.00	0.03

Tabella 30. Dati economico/finanziari di G.MATICA nel triennio 2007-2009.

La raccolta New Slot nei primi 9 mesi del 2009 ha generato una raccolta di circa 700 milioni di euro, dai quali si è generato un PREU di circa 88 milioni di euro. I 179,1 milioni di euro derivano in gran parte dal settore New Slot ma sono comprensivi degli introiti derivanti dal settore Scommesse sportive, attivo proprio dal 2009. Gli 88 milioni di euro di PREU sono compresi nei 179,1 milioni di euro di Gross Gaming Revenue, per cui andranno sottratti al fine di ottenere il valore dell'EBITDA.

VISIONE SETTORE NEW SLOT & VLT

G.MATICA ha espresso diverse perplessità riguardo la politica attuata nello sviluppo dei due mercati. Il settore New Slot è nato con vincoli stringenti relativi al numero di macchine installate a scadenze definite dal bando di gara, ciò ha letteralmente provocato da parte dei concessionari una “corsa al gestore” nel tentativo di accaparrarsi le prestazioni del maggior numero di gestori. Il problema è che questa “corsa al gestore” si è tramutata in una competizione basata sul prezzo e non sulla qualità del servizio offerto. I gestori accettavano giustamente gli accordi più remunerativi comportando di fatto un rallentamento degli investimenti da parte dei concessionari sulla rete telematica, sui sistemi di gestione delle New Slot e sulla qualità del servizio offerto. Solamente negli ultimi anni, dopo aver concluso la “corsa al gestore” e aver raggiunto le contrattualizzazioni necessarie, i concessionari hanno potuto virare l’attenzione al miglioramento delle infrastrutture e della qualità, nonché rivedere le politiche di affiliazione dei gestori facendo leva sui livelli di servizio della rete.

Per quanto riguarda il più recente mercato VLT, le scadenze temporali stringenti legate alla necessità dello Stato di raccogliere fondi per far fronte al deficit pubblico e l’elevato investimento iniziale per l’acquisto delle licenze (15.000€/licenza) collegato alla scarsa sensibilità del sistema bancario verso il settore, di fatto ha impedito la creazione di una filiera italiana. I concessionari obbligatoriamente si sono dovuti rivolgere all’estero, stipulando partnership con grandi produttori VLT per l’approvvigionamento di hardware e per il finanziamento delle licenze. Si è persa quindi l’occasione di formare un indotto Italiano, con la nascita di distretti tecnologici ad alta intensità di investimenti R&S.

3.6 HBG



HBG è una società Italiana, con sede a Roma, nata nel 2000 ed operante nel comparto giochi. Nel corso degli anni ha diversificato la propria offerta, in un'ottica di crescita orizzontale nel settore, iniziando nel business del bingo per poi approdare nel settore New Slot e quindi entrare nel mondo degli skill games e dei giochi a distanza.

HBG group viene fondata nel 2000 con la mission di divenire uno tra i maggiori operatori nel settore del Bingo. In breve tempo, grazie all'inserimento di personale di formazione spagnola esperto del settore, acquisisce importanza ritagliandosi un ruolo da protagonista. Nel 2003 incrementa notevolmente la propria posizione nel mercato, completando l'acquisizione di Bingo Plus S.p.A. di proprietà del gruppo Lottomatica. Ad oggi HBG group gestisce 20 sale bingo tra le migliori presenti nel mercato Italiano con un ricavo, al 2009, di circa 110 milioni di euro.

Nel 2004 prende avvio il processo di diversificazione: HBG partecipa per la concessione per l'attivazione e la gestione della rete telematica delle New Slot costituendo un RTI³⁵ con le società Cambridge srl, operatore nel settore del gioco, ed Ericsson Telecomunicazioni S.p.A.. La presenza di Ericsson risultò fondamentale nell'aggiudicarsi il bando di gara, in veste di partner tecnologico ad alta affidabilità a cui spettava la realizzazione dell'infrastruttura di rete. Nel 2008 l'RTI conferisce la concessione ad una nuova società, HBG Connex S.p.A, per il presidio delle attività legate al settore degli apparecchi da intrattenimento. Ad oggi HBG Connex ha acquisito i diritti per collegare in rete circa 35.000 congegni comma 6a, di cui attivi circa 25.000. Tali apparecchi sono distribuiti in una rete commerciale di circa 12.000 esercizi, nonché nelle proprie 20 sale bingo, avvalendosi dell'affiliazione di oltre 400 gestori partner, ai quali fornisce un'avanzata piattaforma web per la gestione e l'amministrazione delle New Slot.

³⁵ Con il termine "RTI" si intende un Raggruppamento Temporaneo d'Imprese".

Nel 2009 HBG decide di aggredire anche il mercato del gioco online, progettando in collaborazione con Microgame la piattaforma Smartgames (raggiungibile al sito www.smartgames.it) nella quale offre servizi di scommesse sportive e ippiche, poker online, lotterie istantanee, giochi numerici a totalizzatore e skill games. In pratica HBG offre su questa piattaforma l'intero pacchetto dei giochi online, al di fuori del bingo online, ritenuto strategico nella sola presenza terrestre.

Infine nel 2009 HBG si aggiudica anche la concessione per la gestione della rete telematica delle VLT, acquisendo le licenze per il collegamento di 4.798 apparecchi sul mercato Italiano (cioè il 14% del parco New Slot al 2009). Il business viene conferito nella gestione alla società HBG Connex.

L'offerta si completa con la fornitura di librerie di giochi tra le più complete oggi presenti sul mercato e con una delle piattaforme più tecnologicamente avanzate al mondo, dedicata al monitoraggio ed al controllo remoto delle Videolottery.

Ricapitolando, HBG opera su 3 business, ricoprendo però un ruolo in quasi tutti i settori del comparto giochi Italiano:

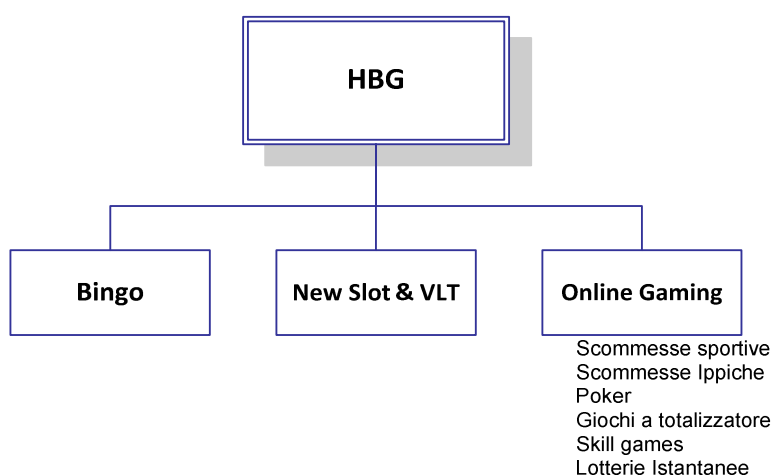


Figura 104. Organizzazione per segmenti di business di HBG [fonte: HBG].

STRUTTURA SOCIETARIA

HBG group ed HBG Connex sono controllate al 100% dalla holding Tikal, società nelle mani del Presidente ed Amministratore Delegato Antonio Porsia. Tikal ha anch'essa sede a Roma e presenta una forza lavoro di circa 620 dipendenti. La holding detiene, oltre il controllo di HBG group ,dedicata al bingo, e HBG Connex, dedicata alle New Slot & VLT, il controllo di altre due società, sempre relative al business del bingo: Latina Bingo e Bingo Plus.

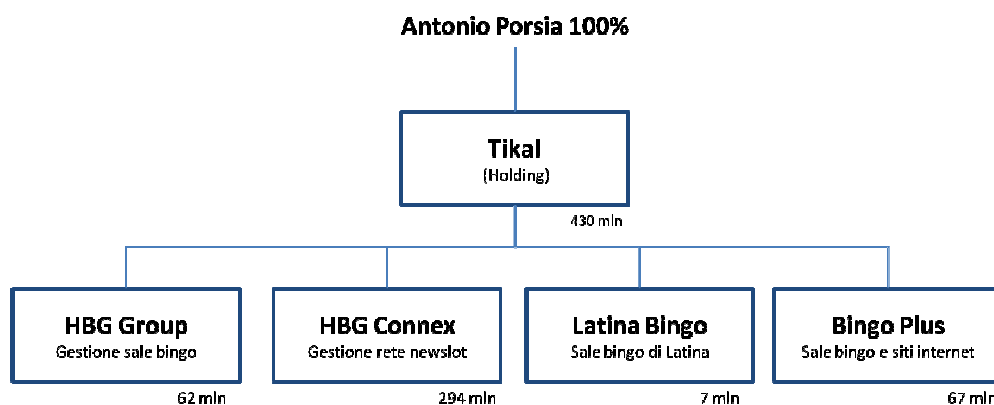


Figura 105. Struttura societaria di HBG.

Come riportato anche dal grafico, la maggior parte dei ricavi del gruppo Tikal proviene dal business New Slot & VLT, ovvero da HBG Connex, capace di fatturare nel 2009 (con le sole New Slot) circa 294 milioni di euro, cioè il 68% circa dell'intero Gross Gaming Revenue del gruppo.

DATI ECONOMICO/FINANZIARI

La holding Tikal nel 2009 ha fatto registrare un Gross Gaming Revenue di circa 430 milioni di euro, gran parte derivante dal settore New Slot. Il gruppo ha chiuso l'esercizio contabile con un EBITDA positivo ma ha registrato una perdita di Utile Netto, probabilmente dovuto agli investimenti sostenuti per aggredire il mercato del gioco online.

Nel 2009 il bilancio aggregato del gruppo presentava i seguenti valori:

TIKAL Srl	2009
Gross Gaming Revenue [mln €]	429,5
EBITDA	13,9
EBITDA/Vendite	3.2%
ROS	-0.5%
Utile Netto	-5,9
Totale Attività	218,8
Patrimonio Netto	3,5
PFN	-22,3
ROI	-0.9%
ROE	n.s.
Rotaz. Cap. investito	1.96

Tabella 31. Dati economico/finanziari della holding Tikal al 2009.

La scomposizione del Gross Gaming Revenue mette chiaramente in evidenza l'importanza ricoperta dal ruolo delle New Slot, le quali hanno contribuito con un ricavo complessivo di circa 297 milioni di euro (ricavo diretto + aggio). Segue il bingo con un Gross Gaming Revenue complessivo di circa 110 milioni di euro (ricavo diretto + aggio), mentre il business degli skills games (gioco online), appena nato, ha contribuito in maniera marginale.

Descrizione	Periodo Corrente
Ricavi raccolta di gioco NewSlot	293.450.194
Ricavi vendita cartelle Bingo	105.919.004
Aggio su ricavi vendita cartelle	23.505.980
Aggio da NewSlot Sale Bingo	3.603.415
Ricavi Food	2.034.205
Ricavi Skill Games	176.905
Ricavi da locazione immobili	204.800
Altri Ricavi delle Vendite	657.828
Totali	429.552.332

Tabella 32. Scomposizione dei ricavi della holding Tikal al 2009.

Come detto, il business New Slot & VLT è gestito dalla divisione HBG Connex S.p.A. Nata nel 2008 dal conferimento del Raggruppamento Temporaneo d'Impresa (RTI) di HBG srl, Cambridge srl e Ericsson Telecomunicazioni S.p.A. che si aggiudicò il bando di gara nel 2004, HBG Connex ha subito mostrato un buon trend di crescita. La società ha sede a

Roma, conta di 70 dipendenti, gestisce circa 25.000 apparecchi New slot (su 34.270 licenze) e possiede 4.798 licenze VLT. La rete commerciale di HBG Connex è costituita da circa 12.000 esercizi presidiati da più di 400 gestori partner. Inoltre HBG può sfruttare la presenza nel settore del bingo per piazzare gli apparecchi da intrattenimento nelle 20 sale bingo in suo possesso.

Per la gestione della rete telematica delle NewSlot, HBG Connex S.p.A. offre ai gestori partner i propri servizi con elevati standard di qualità: un risultato importante ottenuto grazie alla professionalità del team di lavoro e ad una costante attenzione riposta nell'ascolto del cliente e nell'analisi delle sue esigenze. Un Servizio Clienti ed un Help Desk Tecnico estremamente competenti, insieme ad un Team dedicato di Specialisti, affiancano i gestori partner del Gruppo HBG al fine di garantire loro la migliore assistenza possibile su tutta la gamma dei servizi per la rete telematica delle NewSlot.

I dati economico/finanziari di HBG Connex nel biennio 2008-2009 sono di seguito riportati:

HBG Connex Spa	2009	2008
Gross Gaming Revenue [mln €]	294,0	64,7
EBITDA	13,9	11,4
EBITDA/Vendite	4.7	15.0%
ROS	1.1%	11.9%
Utile Netto	0,352	0,134
Totale Attività	184,6	81,5
Patrimonio Netto	15,6	15,2
PFN	-20,1	-6,9
ROI	1.7%	11.0%
ROE	2.2%	0.8%
Rotaz. cap. investito	1.59	0.79

Tabella 33. Dati economico/finanziari di HBG Connex nel biennio 2008-2009.

3.7 Sisal



Il gruppo Sisal è una delle realtà storiche del mercato contemporaneo dei giochi, con oltre sessant'anni di attività e con oltre 20 milioni di consumatori italiani. Attualmente il Gruppo occupa oltre 1.200 dipendenti ma è importante notare che Sisal è un gruppo articolato che ha diversificato la sua attività e che non opera solo nei giochi, ma anche nel mercato dei Servizi alle imprese e ai cittadini.

La storia di Sisal ha inizio nel 1946, quando crea il mercato Italiano dei giochi commercializzando la "schedina Sisal", divenuta nel tempo Totocalcio. Nel 1948 inventa il Totip per poi crescere e differenziarsi in tutti i settori del comparto giochi, dalle scommesse al bingo, dalle Slot alle lotterie.

Nel 2010 Sisal è entrata a far parte del gruppo delle prime 10 aziende attive a livello mondiale nel settore lotteries ed entertainment, grazie agli 11 miliardi di euro gestiti, e rappresenta un esempio di "made in Italy" di altissimo livello qualitativo. L'azienda si distingue da sempre per l'elevato livello di innovazione: dopo aver inventato il Totocalcio e il Totip, recentemente ha creato il SuperEnalotto e la lotteria Win for Life.

Sisal, pur avendo raggiunto una dimensione e una credibilità internazionali, opera prevalentemente in Italia e occupa una storica posizione di leadership nel mercato di riferimento, uno dei più importanti al mondo sia come cifre d'affari complessive (circa 61 miliardi nel 2010), sia come completezza di portafoglio offerto ai consumatori, sia per la severa regolamentazione che lo caratterizza.

DATI STORICI

Il gruppo Sisal vanta una storia di grande successo e di lunga generazione, basata sulla forza dell'innovazione e del gioco sicuro. Sisal è la società che nel 1946 ha introdotto in Italia il mercato moderno dei giochi, con il concorso a pronostici "schedina Sisal", divenuta successivamente Totocalcio; mentre nel **1948** Sisal inventa il Totip, concorso a pronostici collegato alle corse dei cavalli. Dopo un lungo periodo stagnante dell'economia del comparto giochi, negli anni '90 il gruppo Sisal torna prepotente: nel **1993**, SISAL appronta un sistema che permette di trasmettere i dati di ogni giocata in modo telematico e nel **1997** inventa il SuperEnalotto, fenomeno mediatico e di coinvolgimento popolare senza precedenti, capace di contrastare la supremazia delle lotterie Nazionali gestite dalla rivale Lottomatica.

Nel **1997** nasce SISAL TV, una business TV satellitare privata e criptata, presente in circa 14.000 punti vendita interamente dedicata ai giochi.

A partire dal **1998** la rete viene interamente sostituita e riprogettata con SISAL EXTREMA: un terminale che lavora in una rete protetta dotata di tecnologia online - realtime.

Nel **2000** SISAL SpA ottiene l'affidamento dell'accettazione di Formula 101, scommessa a totalizzatore sul campionato mondiale automobilistico di Formula 1. Nel **2003**, nasce Formula 101-GP che prevede la possibilità di scommettere anche sulle gare di Motociclismo nelle specialità di Moto GP, Superbike, Motocross e Supermoto.

Dal Campionato di Calcio della stagione **2003/2004**, Sisal è provider per conto di AAMS per la gestione della raccolta dei concorsi pronostici sul calcio, Totocalcio e Totogol e della scommessa Big Match. Il 1° gennaio **2004** Sisal S.p.A. diventa titolare del marchio Matchpoint.

Nel **2005** fanno il loro esordio le scommesse a totalizzatore Big Race Auto-Moto, Big Race Bici, Big Race Sci e Big Show; dal **2006** il SuperEnalotto si arricchisce dell'opzione di gioco SuperStar.

Dal **1° luglio 2006** nasce Sisal Slot, la nuova realtà nel mercato delle New Slot mentre il **29 settembre 2009** Sisal lancia Vinci per la vita - Win for Life il gioco giornaliero che cambierà in modo radicale le abitudini di gioco degli italiani. Il **27 luglio 2010** nasce il nuovo sito Sisal dedicato al gioco online: www.sisal.it.

STRUTTURA SOCIETARIA

Le principali società facenti parte del gruppo Sisal sono:

Sisal Holding Finanziaria S.p.A.

Oltre a essere la holding del Gruppo Sisal con funzioni di direzione e coordinamento delle Società che ne fanno parte, svolge l'attività di prestazione di servizi di incasso e pagamento nei confronti del pubblico, essendo iscritta nell'Elenco generale degli intermediari finanziari di cui all'art. 106 del D. Lgs. 385/93 (T.U.B.). Ha presentato istanza a Banca d'Italia per poter operare come Istituto di Pagamento. Sisal Holding Finanziaria S.p.A. ha sede legale a Milano, in via di Tocqueville 13.

SISAL Holding spa è posseduta al 100% da Gaming Invest Sarl, società di diritto lussemburghese. A sua volta, Gaming Invest Sarl è posseduta da:

- Apax e Permira, fondi di private equity internazionali
- Clessidra, fondo di private equity italiano
- La famiglia del Socio fondatore Molo
- L'Amministratore delegato e i Dirigenti della Società
- Global Leisure Partners LLP (GLP) società di consulenza finanziaria

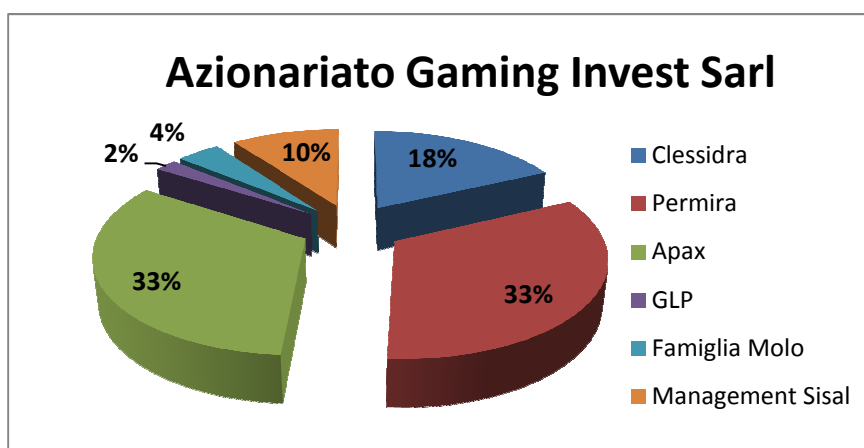


Figura 106. Azionariato della società Gaming Invest Sarl, proprietaria del gruppo Sisal [fonte: Sisal].

Sisal S.p.A.

Controllata da Sisal Holding Finanziaria, è attiva nel settore dei giochi, in particolare con SuperEnalotto e Vinci per la vita Win for Life, e offre un'ampia gamma di servizi al Cittadino rappresentati da prodotti terzi (come ricariche cellulari, carte telefoniche,

bollettazione, esazione, distribuzione fisica e altro) per i quali Sisal gestisce l'attività di commercializzazione. Gli oltre 360 servizi che tramite Sisal sono offerti al Cittadino sono disponibili nei quasi 45.000 punti vendita collegati online grazie a una rete moderna e tecnologicamente avanzata. Ne usufruiscono annualmente oltre 20 milioni di Clienti.

Nel Settembre 2010 Sisal ha siglato con la Pubblica Amministrazione un protocollo di intesa per il progetto "Reti Amiche", una sinergia tra Reti pubbliche e private per aumentare i punti di contatto tra il Cittadino e gli Enti. In questo modo Sisal ha messo a disposizione la propria Rete per consentire al Cittadino di usufruire dei servizi della Pubblica Amministrazione attraverso un'infrastruttura presente capillarmente sul territorio e di facile accesso grazie a strumenti di semplice utilizzo. Il Gross Gaming Revenue 2010 ammonta a 275,3 milioni di euro.

Sisal Match Point S.p.A.

Opera nel settore delle scommesse basate su eventi sportivi, ippici e di costume attraverso 4.000 punti vendita, di cui 160 tra agenzie e negozi diretti (55 gestiti direttamente e 105 in franchising), nonché attraverso i canali Internet e mobile, ricoprendo una quota di mercato del 10%. Inoltre, Sisal Match Point distribuisce la scommessa Tris, il Totocalcio, il Totogol e Big Match.



Figura 107. Distribuzione in Italia dei 160 negozi e agenzie Sisal [fonte: Sisal].

Svolge inoltre attività di service providing a favore di altri concessionari, di agenzie di scommesse ippiche e sportive. Oltre a ciò, Sisal Match Point S.p.A. è titolare delle convenzioni di concessione per l'esercizio dei giochi pubblici. Sulla base di tali convenzioni, la Società raccoglie, presso la propria Rete di punti vendita, le scommesse

ippiche e sportive a quota fissa e a totalizzatore, quelle per l'ippica nazionale e i concorsi a pronostico sportivo. Sisal Match Point S.p.A. è autorizzata alla raccolta a distanza (raccolta telematica) dei giochi di cui è concessionaria e per i quali, a oggi, è possibile effettuare tale particolare tipologia di raccolta (scommesse sportive e ippiche). Sempre con riferimento alla raccolta a distanza, la Società è autorizzata all'esercizio delle attività di raccolta delle lotterie telematiche (Gratta e Vinci online) e dei giochi di abilità (Skill Games), completando la sua offerta nel mondo dell'e-gaming anche attraverso il Poker online.

L'offerta di gioco è completata attraverso le attività online, tramite internet e mobile, effettuate con Sisal Poker, Sisal Bingo, Sisal Skill Games e Sisal Casinò. La società Sisal Match Point è controllata al 100% da Sisal S.p.A e nel 2010 ha registrato un Gross Gaming Revenue di 108,4 milioni di euro.

Sisal Bingo S.p.A.

Dalla seconda metà del 2007 la Società opera nel mercato delle sale Bingo e attualmente anche nel Bingo online. La società è sotto il totale controllo della holding Sisal Finanziaria con un Gross Gaming Revenue al 2010 di 6,7 milioni di euro.

Sisal Slot S.p.A.

È la Società del Gruppo attiva nel mercato degli apparecchi da intrattenimento. Opera sia direttamente sia tramite circa 400 gestori distribuiti sul territorio nazionale con oltre 30.000 apparecchi collegati al proprio sistema centrale, dei quali 10.000 di proprietà. Dal Settembre 2010 sono attive sul mercato le Sisal Wincity, spazi di intrattenimento basati sul concept "Eat, Drink, Play", dove è possibile mangiare, bere, giocare o assistere a performance ed eventi all'interno di un ambiente piacevole e sicuro. Le Sisal Wincity sono ambienti particolarmente curati, confortevoli e dotati di tecnologie all'avanguardia dove il pubblico ha a disposizione l'intera offerta di gioco Sisal, dalle Videolotteries di ultima generazione fino al SuperEnalotto, Win for Life, oltre alle Scommesse e ai Servizi al Cittadino. Le prime 2 sale Wincity sono state aperte a Milano e a Roma, ma sono previste ulteriori aperture a Torino, Brescia e Pescara. La società è controllata al 65% da Sisal S.p.A. e per il restante 35% direttamente dalla holding. Il Gross Gaming Revenue 2010 ammonta a 336,9 milioni di euro.

Riassumendo, la struttura del gruppo Sisal, controllato dalla Società Gaming Invest Sarl, è la seguente:

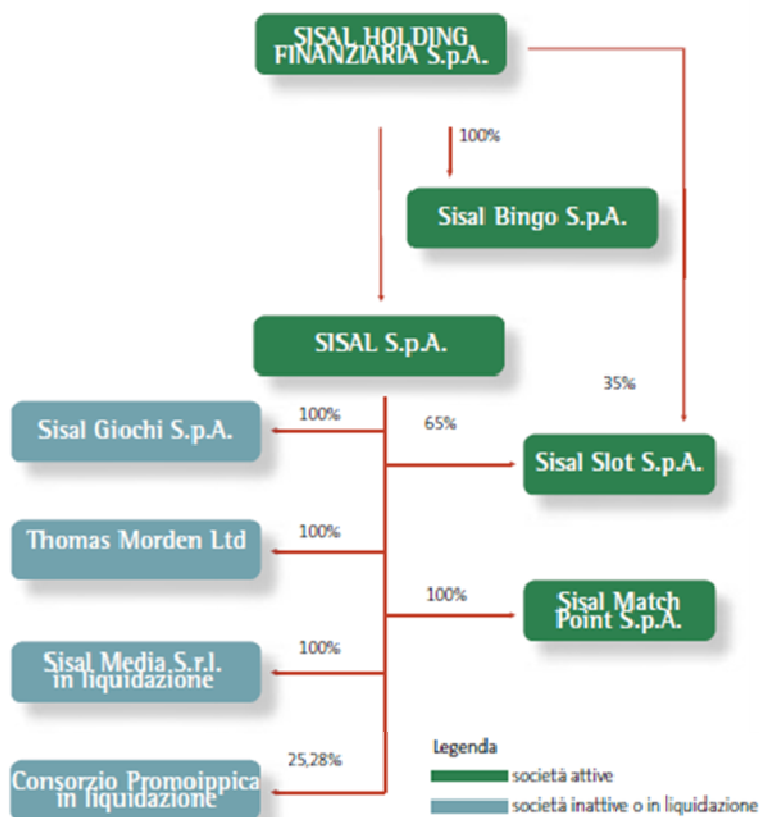


Figura 108. Struttura del gruppo Sisal [fonte: Sisal].

Le figure chiave della società sono:

- Augusto Fantozzi – Presidente SISAL Holding S.p.A. - politico e docente universitario italiano, ex ministro (Finanze, Bilancio, Commercio estero)
- Emilio Petrone – AD SISAL Holding e Presidente SISAL Slot – 1963
- Francesco Durante – AD SISAL Slot – 1971
- Andrea Orlandini – Direttore risorse umane e organizzazione SISAL S.p.A.
- Maurizio Dell'Oca – CIO e CTO SISAL S.p.A.

RETE DISTRIBUTIVA

Il gruppo Sisal si avvale di una rete distributiva complessiva di circa 44.000 punti vendita abilitati alla raccolta dei giochi in concessione e ai servizi offerti ai Cittadini. La rete è presente su tutto il territorio Nazionale, nel dettaglio:

- 39.098 punti vendita dei prodotti gioco numerico a totalizzatore e Servizi al Cittadino (tra questi sono inclusi 3.849 corner ippici e sportivi)
- 4.693 punti vendita dedicati solo agli apparecchi da intrattenimento (New Slot e VLT)
- 160 agenzie e negozi Match Point
- 2 sale Sisal Wincity aperte nel 2010



Figura 109. Distribuzione ricevitorie sul territorio Nazionale e portafoglio di business del gruppo Sisal [fonte: Sisal]

I BRAND DEL GRUPPO SISAL

Sisal opera nel mercato dei giochi con i seguenti marchi:



DATI ECONOMICO/FINANZIARI

Sisal Holding S.p.A. ha fatto registrare nel 2010 un Gross Gaming Revenue di 736 milioni di euro, in accordo con il trend positivo rispetto al biennio 2008-2009. Nel 2009 il Gross Gaming Revenue era di 570 milioni di euro con una crescita rispetto all'anno precedente di oltre 8 punti percentuali. L'EBITDA, con i suoi 166.5 milioni di euro, risulta estremamente positivo e in consistente aumento rispetto al 2008, mentre l'utile netto si è assestato su valori negativi.

Interessante notare come il valore del patrimonio netto sia passato dai 37 miliardi di euro del 2008 agli oltre 126 miliardi di euro del 2009. L'obiettivo di questo incremento consiste probabilmente nella volontà del management di ridurre progressivamente il rapporto di leva D/E, restituendo parallelamente anche parte del debito che passa dai 740 milioni di euro del 2008 ai 734 milioni di euro dell'anno successivo.

SISAL HOLDING spa	2010	2009	2008
Gross Gaming Revenue [mln €]	735,975	570,8	526,1
EBITDA	166.562	152.7	129.2
EBITDA/Vendite	n.d	23,4%	24,0%
ROS	9,6%	11,5%	20,7%
Utile Netto	-12,874	-13,1	9,7
Totale Attività	n.d	1.923	1.527
Patrimonio Netto	n.d	126,6	37,2
PFN	n.d	376,2	530,8
ROI	6,1%	3,8%	7,2%
ROE	-11,3%	-10,3%	26,1%
Rotaz. cap. investito	n.d	0,3	0,3
Debt/Equity	n.d	5,8	19,9
Debt/EBITDA	n.d	4,7	5,7

Tabella 34. Dati economico/finanziari del gruppo Sisal Holding S.p.A. [fonte: Sisal]

Risulta più interessante osservare l'andamento economico/finanziario della società Sisal Slot, focalizzata sul business degli apparecchi da intrattenimento, sia New Slot che VLT, in quanto il 41,6% del Gross Gaming Revenue totale del gruppo proviene proprio dalla società Sisal Slot. Questo dato dimostra come il business delle slot machines sia estremamente florido e funga da traino per l'intero gruppo industriale.

Il Gross Gaming Revenue di Sisal Slot si attesta sui 237 milioni di euro con un incremento del 10% rispetto al 2008. L'EBITDA e l'utile netto risultano entrambi positivi anche se leggermente in diminuzione nell'anno corrente. Anche gli indicatori ROI e ROE mostrano ingenti flessioni, probabilmente dovute agli investimenti sostenuti per attrezzarsi al nuovo mercato delle VideoLotteries.

SISAL SLOT spa			2009	2008
Gross Gaming Revenue	[mIn €]		237,7	216,0
EBITDA			26,1	37,4
EBITDA/Vendite			11,0%	16,6%
ROS			366%	709%
Utile Netto			4,4	12,1
Totale Attività			186,2	93,7
Patrimonio Netto			54,5	46,2
PFN			24,4	7,4
ROI			4,7%	17,0%
ROE			8,2%	26,1%
Rotaz. cap. investito			1,3	2,3
Debt/Equity			0,8	0,3
Debiti vs banche/fatt.			0,0%	5,8%
Debt/EBITDA			1,6	0,4

Tabella 35. Dati economico/finanziari della società Sisal Slot S.p.A. [fonte: Sisal]

3.8 Snai



SNAI S.p.A. è una società per azioni Italiana che si occupa della gestione di scommesse e di concorsi a pronostici. Si tratta di uno dei principali operatori a livello Nazionale: ha la più ampia rete di accettazione scommesse d'Italia, con oltre 6.000 tra agenzie e corner, dove è possibile giocare anche ai concorsi totocalcio e totogol.

Snai S.p.A. è concessionaria di stato anche per il collegamento in rete degli apparecchi "New Slot", nonché per le VLT, ed offre tecnologie e servizi ad alto valore aggiunto per sale bingo. Essa gestisce canali televisivi satellitari dedicati alle corse ippiche e la trasmissione di programmi di approfondimento su temi legati al gioco e alla scommessa.

Tramite il suo sito internet www.snai.it è possibile effettuare scommesse, partecipare a concorsi e cimentarsi con gli "skill games". Snai è, inoltre, proprietaria degli ippodromi del galoppo e del trotto di San Siro e dell'ippodromo del trotto di Montecatini, e vanta partecipazioni negli ippodromi del galoppo di Roma e Pisa.

DATI STORICI

Il gruppo Snai nasce nel **1990** con il nome di Snai Servizi srl come operatore per le scommesse ippiche e per la trasmissione televisiva delle corse stesse. Gli anni '90 sono caratterizzati da un focus assiduo e da un progetto di integrazione orizzontale sul business dei giochi a base ippica. Nel **1998** Snai inizia il processo di diversificazione ampliando l'offerta delle scommesse ippiche con le scommesse sportive: le agenzie ippiche diventano i "punti Snai". Nel **2001** lancia il gioco del bingo e dà vita al progetto Global Service mentre nel **2004** acquisisce i diritti (36.088 al 2009) per la gestione della rete telematica New Slot. Nel **2005** ottiene la concessione per ampliare le scommesse anche su eventi di costume e per effettuare scommesse a totalizzatore; in seguito a questa

concessione Snai Service rivede la sua struttura organizzativa e costituisce Snai S.p.A., completamente dedicata al business delle scommesse. Gli anni successivi vedono opere di ampliamento della rete distributiva e l'entrata nel gioco satellitare e digitale, fino al **2008** anno in cui Snai introduce gli online skill games, tra cui anche il poker (www.pokersnai.it). Nel **2010** completa il suo attuale portafoglio d'offerta aggiudicandosi il bando di gara per le VideoLotteries ed acquisendo 5.052 licenze.

STRUTTURA SOCIETARIA

Il gruppo Snai è controllato dalla società Global Games S.p.A., la quale recentemente ha avanzato un OPA per acquisirne la quota di maggioranza. Attualmente Global Games S.p.A. detiene il 67,18% delle quote di Snai Service S.p.A., il 17% in più rispetto a quelle possedute al 2010, ma a breve potrebbe controllarne il 100%.

A sua volta Snai S.p.A controlla direttamente ed indirettamente 15 società, di cui 2 in liquidazione.

Le società facenti parte del gruppo Snai sono:

Teleippica s.r.l. - gestisce le trasmissioni tv dirette ai punti di accettazione scommesse, oltre ai canali unire verde, unire grigio, unire blu e Snai tv (visibili solo all'interno delle agenzie di scommesse), e al canale Snai Sat (su Sky).

Festa s.r.l. - opera nel settore dei servizi multimediali e ict (inbound e outbound), con specializzazione nell'attività di contact center: help desk, customer care, telemarketing e teleselling. A sua volta Festa controlla il 100% di Faste s.r.l.

Immobiliare Valcarenga s.r.l. - proprietaria di impianti ippici, si occupa della gestione e dell'affitto delle strutture.

Società Trenno s.r.l. - gestisce l'attività degli ippodromi di San Siro a Milano (trotto e galoppo) e di Sesana a Montecatini (trotto). Trenno controlla il 100% di Autostarter s.r.l., al momento inattiva.

Mac Horse s.r.l. - opera nel settore editoriale, principalmente per la realizzazione di materiale informativo e per l'archiviazione dei dati su corse e cavalli da corsa.



Figura 110. Struttura societaria di Snai S.p.A. [fonte: Snai]

Snai Olé s.a. - incaricata di gestire le attività del gruppo Snai in Spagna; attualmente in fase di avvio.

Snai France s.a.s. – istituita al fine di ottenere la concessione per il gioco online in Francia.

Solar s.a. - società collegata di diritto lussemburghese, partecipata al 30% da Snai s.p.a. ha reperito le risorse finanziarie necessarie per l'acquisizione di rami d'azienda.

Hippogroup Roma Capannelle s.p.a. - gestisce l'ippodromo del galoppo di Roma.

Alfea s.p.a. - gestisce l'ippodromo del galoppo e il centro di allenamento di Pisa.

Lexorfin srl - società partecipata, gestisce le attività ippiche e le proprietà immobiliari presso l'ippodromo di Pisa.

Connex - commercializza e installa sistemi e apparecchiature informatiche.

Attualmente le persone chiave della società sono:

- Alberto Lucchi - Presidente ed AD SNAI Servizi S.p.A. – attraverso suoi familiari, possiede il 2,3% di Snai Servizi S.p.A.
- Francesco Ginestra - Vice presidente SNAI Servizi S.p.A. e SNAI S.p.A. - possiede direttamente il 3% di Snai Servizi S.p.A.
- Maurizio Ughi - Presidente ed AD SNAI S.p.A. - possiede direttamente l'1,3% di Snai Servizi S.p.A. e attraverso i suoi familiari, possiede un ulteriore 4,5% di Snai Servizi S.p.A.
- Luciano Garza - Direttore generale SNAI S.p.A.
- Stefano Marzullo - Direttore amministrativo SNAI S.p.A.

Come detto, la società Global Games S.p.A. potrebbe a breve lanciare un OPA per acquisire l'intero pacchetto azionario di Snai Service S.p.A. alla cifra di 140 milioni di euro; l'Enterprise Value (EV) di Snai è stato stimato intorno ai 502 milioni di euro. Attualmente il passaggio di Snai a Global Games è subordinato ad alcune azioni sospensive, quali il rilascio dei nulla osta da parte di AAMS e di AGCM e il sistema di rifinanziamento dell'attuale debito di Snai. In tal caso l'assetto societario del gruppo Snai assumerebbe la seguente forma:

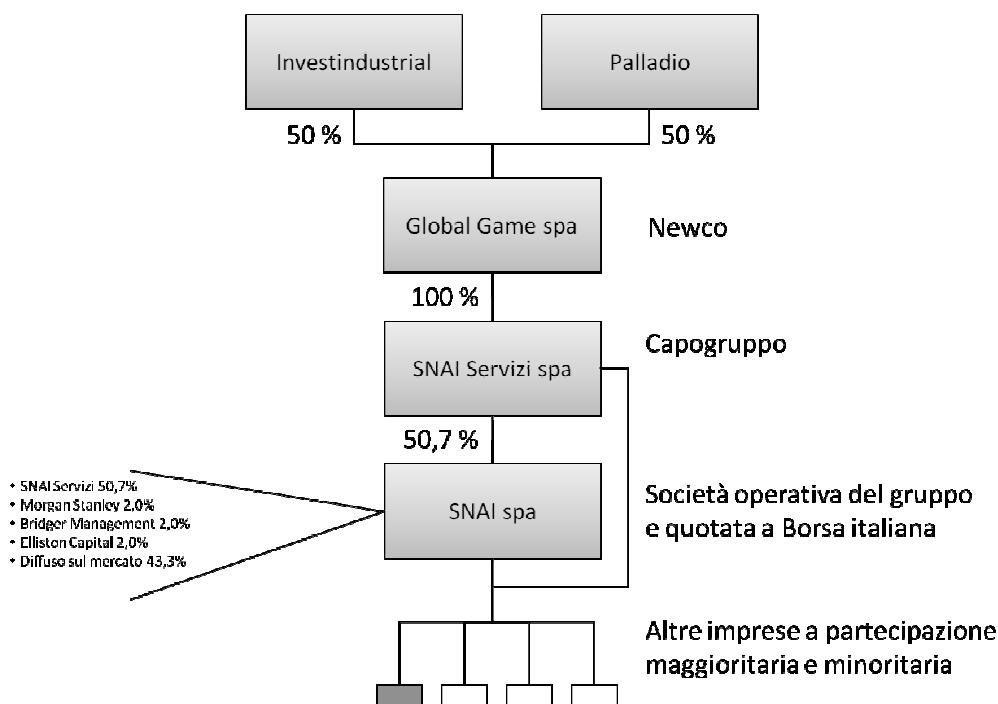


Figura 111. Ipotetica configurazione societaria di Snai dopo l'OPA di Global Games.

RETE DISTRIBUTIVA

La rete dei punti Snai comprende più di 5.200 agenzie e corner di proprietà di Snai s.p.a., oltre a ulteriori agenzie collegate per la fornitura di tecnologia e servizi. Si tratta della più grande rete di accettazione scommesse attiva sul territorio italiano: nel suo complesso, arriva a oltre 6.000 punti scommesse, diffusi in tutto il paese.

Snai offre la completa fornitura di hardware e software per l'accettazione di scommesse, concorsi e gioco del bingo, oltre l'installazione e la gestione delle "new slot", le slot machines legali autorizzate dall'amministrazione autonoma dei monopoli di stato.

Garantisce, inoltre, il collegamento in tempo reale con Sogei, che rappresenta la struttura informatica dell'amministrazione autonoma dei monopoli di stato.

La figura riportata di seguito evidenzia la dislocazione geografica dei "punti Snai" lungo tutto il territorio Nazionale:



Figura 112. Distribuzione geografica - regionale dei punti e corner attivi Snai [fonte: Snai]

Ricapitolando, Snai S.p.A. opera in quasi tutti i settori del comparto giochi, sia in modalità fisica/terrestre sia in modalità online. Nata per il business ippico, negli anni ha diversificato la propria offerta, dalle scommesse sportive al bingo, dalle new slot agli skill games. La tabella sottostante riassume la presenza di Snai nella leisure industry italiana:

	Presenza
Punti vendita	6.000
Concessioni possedute	36.088
Concessioni per VLT	5.052
Bingo	Online
Gioco a base ippica	Online/punti Snai
Gioco a base sportive	Online/punti Snai
Lotterie	Online
Lotto	-
Giochi numerici a total.	Online/punti Snai
Skill games	Online
- poker	Online

Tabella 36. Presenza di Snai nei settori del comparto giochi in Italia.

DATI ECONOMICO/FINANZIARI

La holding Snai Service S.p.A. presenta un trend positivo in termini di Gross Gaming Revenue e di EBITDA ma evidenzia un utile negativo, anche se in leggero rialzo. Gli indicatori quali il ROI e il ROE lasciano intendere una conseguente non efficiente gestione aziendale. La tabella seguente riporta l'andamento economico dal 2006 al 2010:

SNAI Servizi S.p.A.	2009	2008	2007	2006
Gross Gaming Revenue [mIn €]	563,3	543,0	502,3	228,3
EBITDA	88,1	84,5	82,5	62,7
EBITDA/Vendite	15,4%	15,3%	16,2%	26,5%
ROS	3,9%	0,5%	7,9%	11,8%
Utile Netto	-14,2	-34,0	0,3	-3,6
Totale Attività	852,6	820,6	850,5	888,0
Patrimonio Netto	214,3	228,3	262,4	217,6
PFN	361,9	353,9	320,9	201,7
ROI	2,6%	0,3%	4,7%	3,1%
ROE	-6,6%	-14,9%	0,1%	-1,6%
Rotaz. cap. investito	0,66	0,66	0,59	0,26

Debt/Equity	1,94	1,91	1,59	2,22
Debiti vs banche/fatt.	48,8%	50,2%	61,1%	n,s,
Debt/EBITDA	4,73	5,16	5,05	7,70

Tabella 37. Dati economico/finanziari della holding Snai Service S.p.A. [fonte: Snai]

La situazione rimane pressoché invariata per la società operativa Snai S.p.A.: vanta un Gross Gaming Revenue 2009 di 552,2 miliardi di euro, in crescita rispetto all'anno precedente del 3,5%. L'EBITDA risulta anch'esso in crescita con un aumento di altre 10 miliardi di euro, mentre l'utile netto continua ad essere negativo come nel 2008, presentando però un trend in miglioramento.

Il sensibile aumento del ROI di oltre 2 punti percentuali, identifica inoltre l'efficienza della gestione dell'impresa e la redditività crescente del capitale investito in essa. Di seguito sono riportati i dati economici del biennio 2008-2009.

SNAI S.p.A.	2009	2008
Gross Gaming Revenue [mln €]	552,2	533,4
EBITDA	89,4	79,2
EBITDA/Vendite	15,9%	14,7%
ROS	3,8%	0,2%
Utile Netto	-9,9	-29,5
Totale Attività	866,9	828,2
Patrimonio Netto	294,1	304,1
PFN	250,6	271,9
ROI	2,5%	0,1%
ROE	-3,4%	-9,7%
Rotaz. cap. investito	0.64	0.64
Debt/Equity	1.04	1.16
Debiti vs banche/fatt.	36,2%	40,0%
Debt/EBITDA	3,41	4,44

Tabella 38. Dati economico/finanziari della società Snai S.p.A. [fonte: Snai]

3.9 Lottomatica



Lottomatica è un Gruppo industriale direttamente controllato dal Gruppo De Agostini S.p.A. (59,7%). Il Gruppo Lottomatica è leader mondiale nel mercato regolamentato dei giochi, come operatore commerciale e fornitore di tecnologia, grazie all'offerta di prodotti e servizi di qualità, all'impegno costante per garantire i massimi livelli di integrità, responsabilità e creazione di valore per l'azionista.

Il Gruppo Lottomatica opera in circa 60 Paesi, in 6 continenti, occupa a livello globale oltre 7.500 persone, nel 2009 ha registrato ricavi per 2.177 milioni di euro e ha prodotto 893 milioni di euro di valore aggiunto globale netto.

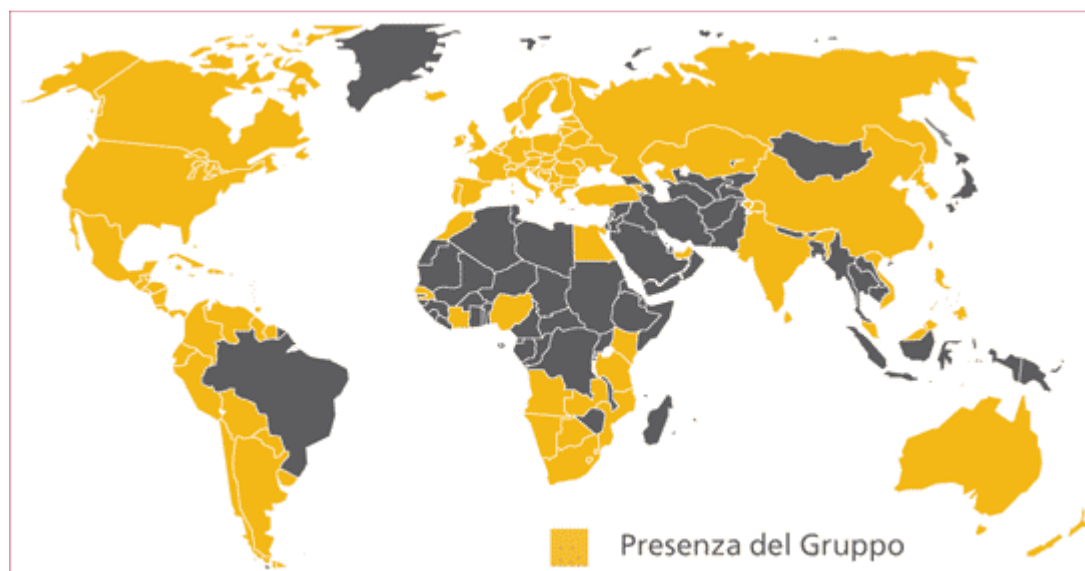


Figura 113. Presenza del Gruppo Lottomatica a livello mondiale [fonte: Lottomatica].

Il Gruppo opera nei seguenti settori: lotterie online, istantanee e tradizionali, concorsi a pronostico, scommesse a totalizzatore e a quota fissa, giochi interattivi, apparecchi da intrattenimento (New Slot & VLT), soluzioni di gioco, prodotti e servizi d'intrattenimento multi-canale, nonché soluzioni per l'elaborazione di operazioni in tempo reale e sistemi informatici per il mercato delle scommesse sportive.

Inoltre, il Gruppo ha investito sulle proprie competenze nel campo della distribuzione e del processing delle transazioni per ampliare le proprie attività includendo l'offerta di servizi commerciali attraverso la propria rete.

Lottomatica Group ha un posizionamento distintivo, caratterizzato da una presenza globale e rilevante in tutti i settori d'attività collegati ai giochi, è leader mondiale nell'intera catena del valore delle lotterie.

Lottomatica è oggi l'unico player del mercato dei giochi in grado di offrire una gamma completa di servizi a clienti privati e pubblici (come governi nazionali e federali).

Nel settore delle Lotterie online, istantanee e tradizionali, il Gruppo occupa una posizione primaria a livello mondiale in termini di raccolta complessiva. Tramite la propria controllata GTECH - acquisita nel 2006 con la seconda maggior operazione straordinaria di un'azienda italiana negli USA - è oggi uno dei principali fornitori mondiali di soluzioni tecnologiche per lotterie e per giochi.

Nel corso dell'esercizio il Gruppo ha suddiviso le proprie attività in quattro segmenti gestiti ed organizzati in funzione della natura dei prodotti e servizi offerti e che rappresentano unità operative separate:

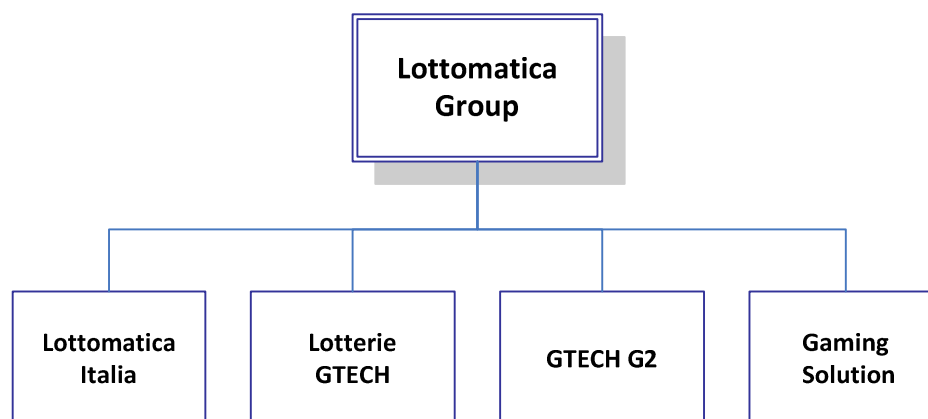


Figura 114. Organizzazione per segmenti di business del gruppo Lottomatica [fonte: elaborazione personale].

- **Lottomatica Italia:** il Gruppo opera in Italia nel mercato regolamentato dei giochi, sia in qualità di concessionario esclusivo dello Stato per giochi come il Lotto, le lotterie istantanee e tradizionali, sia in quanto operatore licenziatario - e quindi su un mercato competitivo - per giochi come le scommesse sportive, gli apparecchi

da intrattenimento, i giochi interattivi e per i servizi erogati tramite la controllata Lottomatica Italia Servizi (LIS).

- **Lotterie GTECH:** il Gruppo, tramite GTECH, fornisce ad operatori di gioco una vasta gamma di servizi, tecnologie e prodotti per lotterie online, istantanee e tradizionali, gestite in forza di concessioni statali. Soluzioni di Gioco.
- Il Gruppo fornisce e gestisce soluzioni, prodotti, servizi, terminali e sistemi per le videolotteries, slot machines, video e sistemi per il mercato commerciale dei giochi.
- **GTECH G2:** il Gruppo, tramite GTECH, offre prodotti e servizi di gioco digitali e multi-canale incluse scommesse sportive, lotterie, bingo, poker, casinò games e giochi di abilità e, nell'ambito del mercato delle scommesse sportive, offre soluzioni per sistemi di gestione di transazioni in tempo reale.
- **Gaming Solution:** nel segmento Soluzioni di Gioco rientrano le attività relative alla progettazione e alla fornitura di macchine da gioco (AWP e Videolotteries) e software di gioco. Il Gruppo progetta e produce terminali e relativi software, fornisce sistemi per la gestione di AWP, Videolotteries e tavoli da gioco all'interno dei casinò. Il segmento Soluzioni di Gioco include il Gruppo Atronic, fornitore leader di apparecchi da intrattenimento in Europa, Asia e America Latina, e Spielo uno dei principali fornitori mondiali di Videolotteries in Nord America e Europa. Grazie a queste controllate il Gruppo è concessionario in circa 207 giurisdizioni in tutto il mondo. Al 1 dicembre 2009 l'unità operativa Soluzioni di Gioco ha registrato ricavi pari a 152,6 milioni di euro.

La figura seguente riporta la distribuzione dei ricavi nel biennio 2008-2009 relativa ai 4 segmenti di business sui quali è organizzato il gruppo Lottomatica:

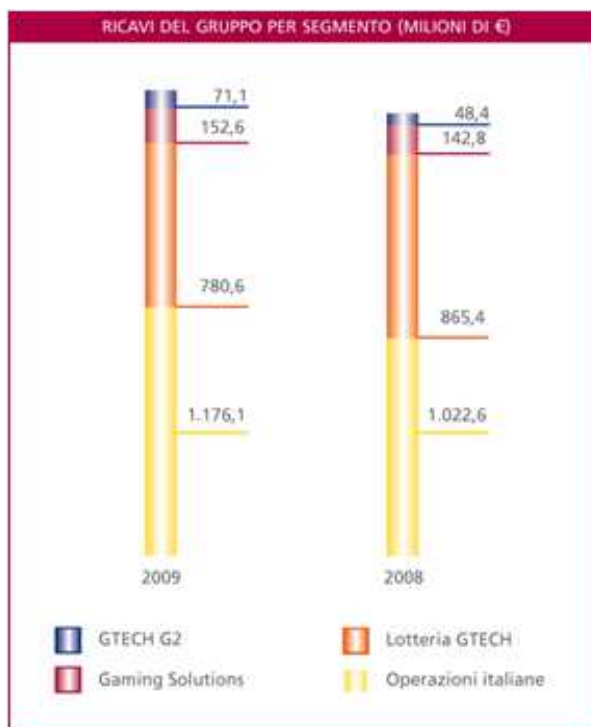


Figura 115. Scomposizione dei ricavi 2008-2009 del gruppo Lottomatica per segmento [fonte: Lottomatica].

STRUTTURA SOCIETARIA

Le società che fanno parte del gruppo Lottomatica sono divise in:

- produzione e vendita di servizi “core”:
 - **Lottomatica Scosse:** gestisce i giochi dei corner sportivi, tramite i punti vendita Better. A partire dal mese di novembre 2007, propone anche un servizio di scommesse sportive, raccolta telefonica e lotterie istantanee su internet;
 - **Lottomatica Videolot Rete:** è uno dei concessionari individuati da AAMS per la gestione e la conduzione telematica del gioco lecito mediante New Slot. Offre, direttamente o con la collaborazione di partner qualificati, servizi tecnico-commerciali e di interconnessione;
 - **Lottomatica Italia Servizi:** è attiva nell’offerta di servizi automatizzati alle imprese, alla Pubblica Amministrazione e ai cittadini. La sua offerta commerciale comprende la vendita di ricariche dei gestori di telefonia fissa e mobile e di biglietti ed abbonamenti per eventi sportivi e di spettacolo, il

pagamento di bollette e tributi, del bollo auto, del canone TV, delle multe, del contributo unificato, la vendita di valori bollati e le ricariche per le tessere del digitale terrestre. Lottomatica Servizi permette il pagamento di tutti i bollettini dei gestori partner presso qualunque punto vendita autorizzato sul territorio nazionale; avendo con sé il bollettino e pagando in contanti o utilizzando la carta Bancomat. Si avvale di una rete distributiva composta da 37.000 tabaccherie-ricevitorie (di cui 25.000 gestite direttamente) e 15.000 tra bar, supermercati, cartolerie e piccoli dettaglianti;

- **Lottomatica Bingo:** la società ha per oggetto prevalente l'assunzione, l'organizzazione, l'esercizio e la gestione di scommesse a libro e/o a totalizzatore di qualsiasi genere, di lotterie concorsi pronostici a premio e/o totalizzatore di altri giochi in genere e di totalizzatori di qualsiasi tipo, ivi compreso il gioco denominato "Bingo";
- **Toto Carovigno:** titolare del marchio Totosì e concessionaria per le scommesse sportive ed ippiche, è il primo operatore in Italia ad aver offerto il servizio di accettazione telefonica e telematica di scommesse sportive. È titolare di 3 concessioni "storiche" (una ippica e due sportive) e di 16 diritti per l'attivazione di altrettanti punti vendita (12 corner e 1 negozio per la raccolta delle scommesse sportive, 2 corner e 1 negozi per la raccolta delle scommesse ippiche), situati principalmente in località ad alto potenziale del Sud Italia. La raccolta di Totosì nel 2007 è stata di circa €150milioni;
- **LS Alpha:** società titolare di 17 concessioni per la raccolta di scommesse ippiche e sportive (9 concessioni sportive e 8 concessioni ippiche).
- produzione e vendita di hardware e software di gioco:
 - **Gtech:** società fornitrice di servizi e tecnologie all'avanguardia riguardanti il settore del gioco;
 - **Spiel:** produttore americano di Newslot e VLT;
 - **Atronic:** produttore tedesco di Newslot;
 - **Neurosoft:** Software House greca specializzata in: Business Intelligence, Liability Management, Transactional Systems, Core Factoring and the implementation of Mission Critical custom applications.

- società di “servizi di supporto” (sistemi di pagamento, carding, monetica, call center ecc.):
 - **Lottomatica Sistemi:** è la società del gruppo Lottomatica cui fanno capo le sedi presenti sul territorio, che garantiscono il presidio operativo e la presenza commerciale, e tutte le attività di Contact Center del gruppo;
 - **Totobit:** è un’azienda tecnologica che ha acquisito uno specifico know-how nella fornitura di servizi e sistemi di pagamento automatizzati. Essa opera nel settore della vendita di ricariche per le schede telefoniche pre-pagate, sia direttamente come fornitore delle ricariche per conto dei gestori telefonici, sia indirettamente come service provider di altri operatori attivi nel settore, ai quali fornisce il software per la gestione delle procedure di erogazione, l’installazione dei POS presso i singoli punti vendita, nonché i relativi servizi di assistenza e manutenzione. La rete di vendita di Totobit nel mercato è composta di 11.476 punti vendita, di cui 4.376 diretti e 7.100 indiretti;
 - **Cartalis:** nasce da un accordo tra il Gruppo Lottomatica e il Gruppo Banca Sella, ed è un Istituto autorizzato dalla Banca d’Italia allo svolgimento delle attività di emissione di moneta elettronica e di gestione dei servizi di pagamento;
 - **TTS:** nasce con l’obiettivo di commercializzare, in tutta Italia, prodotti di propria produzione (software ed hardware) e servizi (assistenza telefonica e domiciliare) sul canale delle ricevitorie Totocalcio, Lotto, Superenalotto, Totip (Bar e Tabaccherie). Dal 2003 diventa anche agenzia di vendita per l’Italia per il PowerPOS: un sistema che permette di rivendere servizi, tipicamente legati al sistema delle scratch cards (ricariche telefoniche GSM, traffico telefonico internazionale su schede prepagate, ecc.) attraverso una rete on-line collegata con dei piccoli terminali POS di origine bancaria;
 - **Banca ITB:** è la prima banca rivolta ai Tabaccai italiani. È un progetto modellato sulle specifiche esigenze dei Rivenditori di Generi di Monopolio. Tecnologia avanzata e Terminale dedicato offrono supporto alla quotidiana attività svolta dalla categoria. Una banca “online” che, sfruttando è in grado di offrire servizi bancari tradizionali e nuovi servizi studiati per l’attività del tabaccaio;

- **PCC Giochi e servizi:** si tratta di linee di produzione estremamente versatili che consentiranno la realizzazione di una vasta gamma di prodotti, quali: buoni per i giochi e concorsi, assegni circolari generici, assegni bancari in continuo, visti (permessi internazionali di soggiorno), libretti di deposito e risparmio conti;
- **Easy Nolo:** è la nuova società del Gruppo Banca Sella che fornisce soluzioni nel campo dei sistemi di pagamento elettronico. Easy Nolo si colloca sul mercato come noleggiatore qualificato di soluzioni complete nel campo dei sistemi di pagamento - fidelizzazione - servizi.

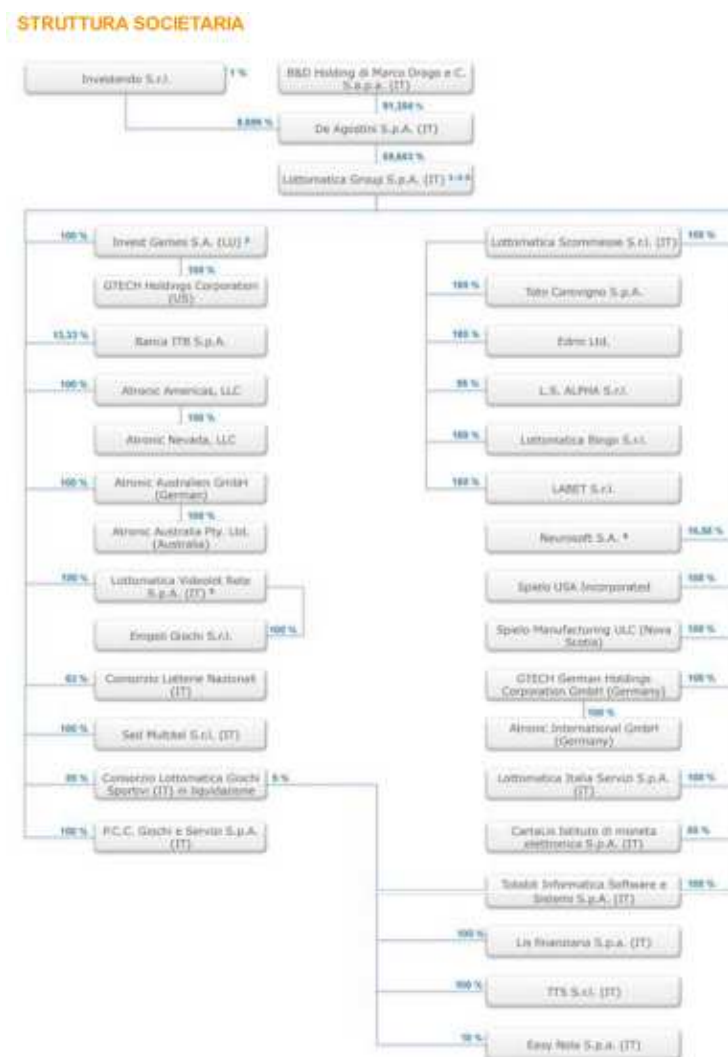


Figura 116. Struttura societaria del Gruppo Lottomatica [fonte: Lottomatica].

I principali azionisti di Lottomatica, relativamente al 30/06/2010, sono:

- B&D Holding di Marco Drago e C. S.a.p.a., ovvero la holding del gruppo De Agostini
- Mediobanca S.p.A.
- Assicurazioni Generali S.p.A.

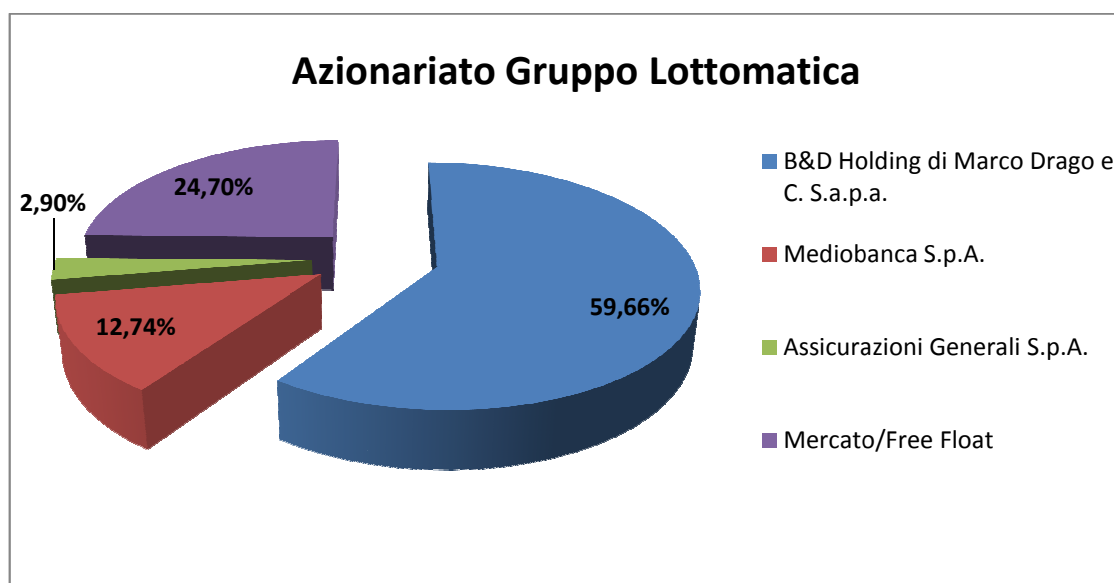


Figura 117. Azionariato del gruppo Lottomatica.

Le persone chiave della società sono:

- Renzo Pellicoli Presidente Lottomatica Group
- Marco Sala AD Lottomatica Group
- Renato Ascoli Direttore Generale Lottomatica Group
- Stefano Bortoli CFO Lottomatica Group
- Arrigo Bodda Senior Vice President, HR and Organizational Development Lottomatica Group
- Guglielmo Angelozzi AD Lottomatica Videolot Rete

STRATEGIE

L'obiettivo strategico del Gruppo è conservare la propria posizione di leadership mondiale nel mercato regolamentato dei giochi e perseguire opportunità che ne accrescano il prestigio nazionale ed internazionale. Le variabili determinanti del business nei prossimi anni possono essere riassunte nei seguenti punti:

- la tecnologia sempre più è un fattore abilitante per nuove applicazioni nel gaming, con il risultato di determinare sovrapposizioni/convergenze fra settori dell'industry tradizionalmente ben distinti;
- nel tempo stesso la tecnologia rischia di diventare una commodity sulle applicazioni meno innovative, il che rende un buon posizionamento di costo un fattore chiave su specifici segmenti di clientela;
- i contenuti costituiranno un elemento di differenziazione sul mercato sempre più importante.

Le strategie del Gruppo sono suddivise per linee di prodotto:

- **Settore delle Lotterie:** gli obiettivi sono quelli di continuare a promuovere l'aumento delle vendite collegate a contratti già in portafoglio tramite un aumento dei volumi di distribuzione e l'introduzione di nuovi contenuti; aggiudicarsi nuove giurisdizioni e opportunità; sviluppare ed acquisire nuovi contenuti; lanciare nuove piattaforme di distribuzione con particolare attenzione ai canali interattivi per lotterie online.
- **Settore delle Soluzioni di gioco:** il Gruppo intende far leva sulle competenze maturate nei settori delle lotterie e delle soluzioni di gioco al fine di sviluppare le attività connesse alle Videolotteries, e intende continuare ad espandersi nel mercato dei giochi commerciali tramite Spielo e Atronic, attivi nella produzione e fornitura di video slot machines, sistemi e giochi.
- **Settore delle Scommesse Sportive:** il Gruppo ha maturato una vasta esperienza attraverso il proprio marchio Better in Italia e Finsoft Limited. La recente acquisizione della società Toto Carovigno S.p.A., società italiana attiva nel campo delle scommesse online, concessionaria per le scommesse sportive e per le scommesse ippiche, ha permesso di integrare nel Gruppo il primo operatore in grado di offrire un servizio di scommesse sia telefoniche sia

online. Il Gruppo intende continuare a crescere nel segmento delle Scommesse Sportive, basandosi sulle proprie competenze e sui rapporti con la clientela.

- **Settore dei giochi e servizi Interattivi:** il Gruppo ha creato il segmento GTECH G2 dalla acquisizione di Finsoft, BossMedia e St. Enodoc, le cui attività sono state integrate in un'unica struttura operativa che fornisce giochi, sistemi e servizi digitali avanzati a circa 150 clienti nel mondo, incluse lotterie in Svezia, Austria, Stati Uniti, Svizzera, Cile e Belgio, oltre che al Gruppo stesso.
- **Settore dei Servizi Commerciali:** il Gruppo offre in Italia servizi di processing per elevati volumi di transazioni commerciali non collegate alle lotterie. Il Gruppo intende proporre tali servizi commerciali in quei mercati ove l'offerta risulti economicamente profittevole.

DATI ECONOMICO/FINANZIARI

Lottomatica Group S.p.A. ha raggiunto nel 2009 un Gross Gaming Revenue di 2,17 miliardi di euro, registrando una crescita del 5% rispetto all'anno precedente.

Lottomatica si dimostra essere un gruppo estremamente solido: l'EBITDA, con un valore di 760 milioni di euro, risulta positivo e in aumento rispetto al 2008; l'utile netto, invece, subisce una riduzione rimanendo, però, notevolmente in attivo. Un miglioramento, seppur lieve, del ROI dimostra inoltre la buona redditività del capitale investito dagli azionisti nella società.

LOTTOMATICA GROUP spa	2009	2008
Gross Gaming Revenue [mln €]	2.176,9	2.058,9
EBITDA	760,9	755,8
EBITDA/Vendite	34,9%	36,6%
ROS	16,2%	16,6%
Utile Netto	112,4	137,9
Totale Attività	6,2	6,2
Patrimonio Netto	1,9	1,7
PFN	903,4	582,3
ROI	5,7%	5,6%
ROE	5,9%	8,3%
Rotaz. cap. investito	0,4	0,3
Debt/Equity	0,7	0,4
Debiti vs banche/fatt.	0,0%	0,0%
Debt/EBITDA	2,9	3,0

Tabella 39. Dati economico/finanziari del gruppo Lottomatica nel biennio 2008-2009.

LOTTOMATICA ITALIA

Il segmento Lottomatica Italia riveste un ruolo molto importante per il gruppo Lottomatica, registrando ricavi superiori al 50% dei ricavi totali del gruppo. Nel 2010 Lottomatica Italia ha registrato ricavi per 1.254 milioni di euro (+6,6% rispetto ai ricavi 2009), ovvero il 53% circa dei ricavi totali.

il Gruppo opera in Italia nel mercato regolamentato dei giochi, sia in qualità di concessionario esclusivo dello Stato per giochi come il Lotto, le lotterie istantanee e tradizionali, sia in quanto operatore licenziatario - e quindi su un mercato competitivo - per giochi come le scommesse sportive, gli apparecchi da intrattenimento, i giochi interattivi e per i servizi erogati tramite la controllata Lottomatica Italia Servizi (LIS).

L'Azienda ha sviluppato una vasta rete distributiva in Italia per la gestione di giochi e servizi, con circa 265.300 terminali in circa 116.500 punti vendita, tra cui tabaccai, bar, benzinai, giornalai e punti di ristoro autostradali. Tale rete ha gestito per giochi e servizi un totale di 3,6 miliardi di transazioni per un valore di circa 27 miliardi di euro. Il segmento Lottomatica Italia ha prodotto nel 2009 ricavi per 1,176 miliardi di euro.

Il Gruppo è leader mondiale nella gestione del Gioco del Lotto, delle lotterie istantanee (c.d. giochi "Gratta e vinci") e tradizionali. In Italia possiede la concessione esclusiva per l'erogazione di tali giochi, pertanto nel 2009 ha chiuso con ricavi da questo comparto di 695,7 milioni di euro.

Inoltre l'Azienda, tramite la società controllata Lottomatica Videolot Rete S.p.A. (Videolot), è uno dei 10 concessionari dello Stato italiano per la gestione degli AWP. Questi ultimi interconnessi alla rete di Lottomatica e correttamente funzionanti sono circa 55.000 unità (rispetto ai 76.000 circa di cui possiede i diritti) e sono installati nei punti vendita di una rete "professionale" (agenzie scommesse, sale bingo, sale giochi, etc.) e di una rete "generalista", ossia la tradizionale rete di giochi di AAMS (bar, tabaccai, etc.). Lottomatica è il secondo operatore sul mercato italiano in termini di numero di apparecchi collegati e dispone di una rete di 383 gestori. Il 2009 ha chiuso con ricavi da questo comparto di 160,9 milioni di euro.

Nel 2010 hanno preso avvio in Italia le operazioni commerciali relative al programma dei terminali per le VLT. Lottomatica intende garantirsi un ruolo di rilievo in questo nuovo

segmento sia in qualità di concessionario sia in quanto provider tramite le sue controllate Atronic e Spielo. Inoltre Lottomatica ha in mente idee attività di ampliamento in un'ottica di strategia multi provider, che garantirebbe una reale differenziazione dell'offerta di gioco. In tale direzione, Lottomatica è già giunta all'accordo con fornitori quali Novomatic.

Lottomatica è titolare di due concessioni non esclusive rilasciate dall'AAMS per la gestione delle scommesse a quota fissa presso 1.813 punti vendita e concorsi pronostici presso 496 punti vendita, nonché per il diritto a raccogliere scommesse sportive a distanza (internet, telefonia, televisione, ecc.). Con l'aggiudicazione di tale concessione, Lottomatica è diventato uno degli operatori leader nel settore di distribuzione delle scommesse sportive. Nel corso dell'esercizio i ricavi generati dalle scommesse sportive in Italia sono stati di 186,5 milioni di euro.

L'azienda, attraverso le controllate Lottomatica Scommesse S.r.l. e Toto Carovigno S.p.A., è titolare di concessioni per la raccolta di gioco a distanza. In questo ambito Lottomatica offre sia sul canale internet e sia su canale mobile, diverse tipologie di gioco come scommesse sportive, giochi di abilità (tra cui il poker), lotterie istantanee telematiche e tutti gli altri giochi autorizzati dallo Stato nell'ambito di queste concessioni (giochi a totalizzatore sportivi, giochi a totalizzatore sulle corse ippiche, etc.). Nel corso dell'esercizio i ricavi generati dai giochi interattivi in Italia sono stati di 38,9 milioni di euro. Sfruttando la propria rete distributiva e la propria esperienza nell'automatizzazione delle transazioni, Lottomatica, attraverso sue controllate, offre servizi di processing per elevati volumi di transazioni, servizi commerciali e servizi di pagamento tra cui transazioni al dettaglio con carte di credito, di debito e prepagate, pagamenti elettronici delle imposte, pagamenti delle utenze, ricariche prepagate per telefonia cellulare, emissione di moneta elettronica.

La rete di servizi di Lottomatica comprende in Italia oltre 66.875 punti vendita (comprensivi di 31.300 punti vendita in cui Lottomatica offre esclusivamente servizi di processing a terzi), presso i quali sono installati 102.240 terminali PoS e circa 32.000 LIS Printer, terminali dedicati alla stampa dei valori bollati presso i tabaccai. Nel 2009 i ricavi generati da Lottomatica Italia Servizi hanno raggiunto 94,1 milioni di euro.

Ricapitolando, la presenza nel comparto Italiano dei giochi di Lottomatica è la seguente:

Presenza	
Punti vendita	116.500
Concessioni slot	76.867 (55.487 installate)
Concessioni per VLT	10.761 (3.974 installate)
Bingo	Online
Gioco a base ippica	Online
Gioco a base sportive	Online
Lotterie	Online
Lotto	Tradizionale
Giochi numerici a total.	Online
Skill games	Online
- poker	Online

Tabella 40. Presenza di Lottomatica nel comparto giochi Italiano
[fonte: elaborazione personale].

DATI ECONOMICO/FINANZIARI

Il segmento Lottomatica Italia ha generato nel 2010 ricavi per 1.254 milioni di euro, in crescita del 6,6% circa rispetto a 1.176 milioni di euro del 2009. Il bilancio consolidato di Lottomatica mette in evidenza la scomposizione dei ricavi tra i vari business Italiani, proprio nel biennio 2008-2009:

(migliaia di euro)	31 Dicembre	
	2010	2009
Lotto	337.513	364.124
Lotterie Istantanee	337.918	329.088
Altro	1.928	2.473
Lotterie	677.359	695.685
Scommesse sportive	172.305	186.461
Soluzioni di Gioco	255.095	160.883
Servizi interattivi	46.999	38.937
Servizi Commerciali	102.763	94.125
Ricavi totali	1.254.521	1.176.091

Tabella 41. Scomposizione ricavi Lottomatica Italia 2009-2010 [fonte: Lottomatica].

Il settore delle Lotterie traina i ricavi del gruppo in Italia con 677 milioni di euro, cioè il 54% circa dei ricavi complessivi. Segue il mercato degli apparecchi da intrattenimento con 255 milioni di euro, in forte crescita rispetto al 2009 grazie all'introduzione delle VLT.

Relativamente al lavoro di ricerca, è interessante soffermarsi sui dati economico/finanziari generati dalla controllata Lottomatica Videolot Rete S.p.A., società detentrici delle concessioni per la gestione della rete telematica nei mercati New Slot & VLT. La società ha acquisito i diritti per l'allacciamento in rete di 76.867 New Slot (di cui solo 55.000 circa ad ora attive) e di 10.761 apparecchi VLT, da installare gradualmente nel corso degli anni. Finora sono 3.974 le installate.

I dati, relativi al biennio 2008-2009, rilevano un considerevole incremento di oltre l'81% del Gross Gaming Revenue nel 2009. L'EBITDA raddoppia quasi i suoi risultati dell'anno precedente, mentre l'utile netto, addirittura, li quadruplica. Tutto ciò indica l'enorme profittabilità di questo business in generale e più specificatamente i grandi sforzi di Lottomatica di crescita in questo settore e la volontà di affermarsi sempre di più tra i leader a livello mondiale.

LOTTOMATICA VIDEOLOT spa	2009	2008
Gross Gaming Revenue [mln €]	159,3	87,6
EBITDA	69,0	38,8
EBITDA/Vendite	42,8%	43,8%
ROS	17,73	12,14
Utile Netto	15,6	3,7
Totale Attività	333,0	188,7
Patrimonio Netto	26,4	7,2
PFN	-1,8	-0,9
ROI	8,6%	5,7%
ROE	59,2%	51,7%
Rotaz. cap. investito	0,5	0,5

Tabella 42. Dati economico/finanziari della controllata Lottomatica Videolot S.p.A.

Bibliografia

Pubblicazioni:

American Gaming Association, (2010), "State of the States – The AGA survey of casino entertainment".

American Gaming Association, (2011), "State of the States – The AGA survey of casino entertainment".

Cangianelli E., (2010), "Italian gaming machines market: Regulation model and his effects", MAG Consulenti Associati.

Ciampicacigli R., (2010), "Gioco, ergo sum – Dieci anni di crescita e innovazione nel mercato dei giochi", Censis Servizi.

Ernst & Young, (2010), "Market Overview – The 2010 global gaming bulletin".

Eurispes & Fondazione Unigioco, (2010), "La fiscalità delle NewSlot: quadro europeo e ipotesi di modifica del modello di imposizione italiano".

Euromat, (2011), "Country Reports 2010", European Gaming and Amusement Federation.

European Association for the Study of Gambling, (2010), "European Country Reports – North West – Germany", 8th European Conference on Gambling Studies and Policy Issues, G. Meyer & T. Hayer, University of Bremen.

Euroslot, (2011), "World Market Report 2010".

Gambling Commission, (2010), "Industry Statistics 2009/2010".

Gambling Commission, (2011), "Annual report and accounts 2010/11".

Gambling Review Commission (2010), "Review of the South African gambling industry and its regulation", Minister of Trade and Industry.

Global Games and Gaming Magazine (2011), "Market Review – European Gaming Statistics 2010-2011".

HLT Advisory, (2006), "VLT Gaming in Canada", Canadian Gaming Association.

HLT Advisory, (2010), "2010 Survey of the Canadian Gaming Industry", Canadian Gaming Association.

HLT Advisory, (2010), "Canadian Gaming Industry Overview", Canadian Gaming Association.

Istituto Svizzero di diritto comparato, (2006), "Study of Gambling Services in the Internal Market of the European Union", European Commission.

Istituto Svizzero di diritto comparato, (2009), "Legal study", European Commission.

Methorios Capital, (2009), "Il settore Gaming & Betting in Italia".

Ministerio del Interior (2010), "Anuario Estadístico del Ministerio del Interior".

Ministerio del Interior (2010), "Informe anual del juego en España".

National Gambling Board of South Africa (2011), "National Gambling Statistics".

Office of Economic and Statistical Research of Queensland Government, (2010), "Australian Gambling Statistics 1983-84 to 2008-09, 27th edition".

Piatti M. (2010), "Gaming Business Summit – I giochi pubblici in Italia, tra dinamiche di filiera e nuove opportunità", MAG Consulenti Associati.

Price Waterhouse Coopers, (2010), "Playing to win – The outlook for the global casino and online gaming market to 2014".

Sallaz J., (2001), "Gambling with Development: Casino Capitalism in South Africa and on Indian Lands in California", University of California Berkeley.

Taylor Nelson Sofres Plc, (2011), "World count of gaming machines 2010", Gaming Technology Association.

Vaillancourt F. & Ossa R., (2011), "The Taxation of Gambling in Africa", International Studies Program.

Articoli accademici e libri:

Arisi M., (2010), "Gioco online: un modello per la valutazione della competitività a partire dal portafoglio risorse e competenze", Thesis, Politecnico di Milano, 2010.

Anzani M., Gaddi M., (2009), "Online Gaming: un'analisi empirica dell'offerta sul mercato italiano", Thesis, Politecnico di Milano, 2009.

Casino Committee, (2008), "Regulating Gaming in Ireland", Department of Justice, Equality and Law Reform.

Articoli digitali:

B. R. *New slot, verso decreto Aams per anagrafe dei titolari apparecchi.*

<<http://www.agipronews.it/dettaglio.php?id=75095&categoria=New%20slot%20e%20VLT¤t=New%20slot%20e%20VLT>> , 4 apr 2011.

C. R. *New Slot: A maggio in esercizio oltre 381 mila apparecchi, in tre mesi raccolti 9,9 miliardi.*

<<http://www.agipronews.it/dettaglio.php?id=79137&categoria=New%20slot%20e%20VLT¤t=New%20slot%20e%20VLT>> , 5 mag 2011

G. Mor. *Le videolotteries sfidano le new slot.*

<<http://ricerca.repubblica.it/repubblica/archivio/repubblica/2010/03/29/le-videolotteries-sfidano-le-new-slot.html>> , 29 mar 2010.

Gioco d'azzardo, ogni slot machine incassa 250 euro al giorno.

<<http://www.blitzquotidiano.it/societa/qioco-azzardo-slot-machine-incassi-845891>> , 5 mag 2011

Gioconews, *Vlt: come si calcola il Preu sulle videolottery.*

<<http://www.gioconews.it/politica/vlt-come-si-calcola-il-preu-sulle-videolottery-10683.html>> , 2 nov 2010.

Italia quinto Paese al mondo per spesa sul gioco.

<http://www.criqa.it/it/cms/news/006/fn_id173_p0/italia-quinto-paese-al-mondo-per-spesa-sul-gioco.aspx> , 7 mar 2011

L. Pulcioni. *Dati raccolta di dicembre: nel 2010 totale di 61,4 miliardi.*

<<http://www.giocoegiochi.com/index.php?id=55965>> , 3 feb 2011

L. Pulcioni. *Tutela del giocatore e controlli, cosa cambia per i concessionari.*

<<http://www.giocoegiochi.com/index.php?id=56535>> , 10 mar 2011.

Manovra finanziaria: dai Giochi attesi 1,4 Mld di euro.

<<http://www.articolionline.net/2011/07/manovra-finanziaria-dai-giochi-attesi.html>>

Manovra, ecco il Superenalotto Europeo.

<http://www.dire.it/agicos/Home/manovra_ecco.php?c=39954&m=25&l=it> , 30 giu 2011

Marco Cerigioni. *Germania: il futuro è già arrivato.*

<<http://www.sapar.info/Automat/gennaio2011/lma.pdf>> , 2011, Sapar.

M. T. *New slot 2: doppia protezione antimanomissione.*

<<http://www.giocoegiochi.com/index.php?id=16811>> , 17 mag 2006

N. T. *Slot machines: Aams, Comitato repressione gioco illegale approva piano nazionale di controlli per il mese di marzo.*

<<http://www.agipronews.it/dettaglio.php?id=76877&categoria=New%20slot%20e%20VLT¤t=New%20slot%20e%20VLT>> , 24 feb 2011.

N. T. *Giochi – Monopoli di Stato a Commissione antimafia: "Slot, 100 mila controlli nel 2010.*

<<http://www.agipronews.it/dettaglio.php?id=76936&categoria=New%20slot%20e%20VLT¤t=New%20slot%20e%20VLT>> , 25 feb 2011.

P. G. *New Slot e Vlt, il motore dei giochi avrà una marcia in più.*

<<http://www.agipronews.it/dettaglio.php?id=74695&categoria=New%20slot%20e%20VLT¤t=New%20slot%20e%20VLT&sezione=>> , 15 dic 2010.

PG/Agipro. *Manovra, giochi: le cifre nella relazione ufficiale del Governo, 2 miliardi in 4 anni.*

<<http://www.agipronews.it/dettaglio.php?id=81396&categoria=Giochi%20e%20politica¤t=Giochi%20e%20politica>> , 8 lug 2011.

PG/Agipro. *Manovra, (Federbingo): "Chiesta riduzione prelievo anche per Bingo in sala".*

<<http://www.agipronews.it/dettaglio.php?id=81473&categoria=Bingo¤t=Bingo>>

, 12 lug 2011.

RED/Agipro. *Manovra in Gazzetta Ufficiale: confermato pacchetto giochi, sparisce blocco carte di credito.*

<<http://www.agipronews.it/dettaglio.php?id=81325&categoria=Giochi%20e%20politica¤t=Giochi%20e%20politica>> , 7 lug 2011.

RED/Agipro. *Manovra in Gazzetta Ufficiale: poker live in partenza a novembre.*

<<http://www.agipronews.it/dettaglio.php?id=81328&categoria=Giochi%20e%20politica¤t=Giochi%20e%20politica>> , 6 lug 2011.

Regole delle slot machines.

<<http://casinotop10.it/regole-delle-slot-machines-slots.shtml>>

S. Michelucci. *Aams: entrate erariali dal gioco a 9,9 miliardi di euro.*

<<http://www.gioconews.it/generale/aams-entrate-erariali-dal-gioco-a-9-9-miliardi-di-euro-12696.html>>, 3 feb 2011

V. Capati. *VLT 2.0: i numeri del futuro e un occhio all'illegalità'.*

<<http://www.giocoegiochi.com/index.php?id=53936>> , 30 set 2010

V. Capati. *Comma 6a e smart card sotto la lente antimafia.*

<<http://www.giocoegiochi.com/index.php?id=56311>> , 25 feb 2011

V. Capati. *Vocabolario: cos'è la smart card.*

<<http://www.giocoegiochi.com/index.php?id=56313>> , 25 feb 2011

Decreti e circolari:

REGIO DECRETO - 18 giugno 1931, n. 773 - Artt. 86, 88 e 110 – Approvazione del Testo Unico delle Leggi di Pubblica Sicurezza (TULPS).

Legge - 23 dicembre 2000, n. 388 - Art. 38 - Disposizioni per la formazione del bilancio annuale e pluriennale dello Stato (legge finanziaria 2001).

Legge – 18 ottobre 2001, n. 383 – Art.12 - Primi interventi per il rilancio dell'economia.

Legge 27 dicembre 2002 n. 289 - Art. 22 - Disposizioni per la formazione del bilancio annuale e pluriennale dello Stato (legge finanziaria 2003).

Legge 23 dicembre 2005 n. 266 – Art. 1 Comma 525-548 - Disposizioni per la formazione del bilancio annuale e pluriennale dello Stato (legge finanziaria 2006).

Decreto Legge - 30 settembre 2003, n. 269 - Artt. 39 e seguenti - Disposizioni urgenti per favorire lo sviluppo e per la correzione dell'andamento dei conti pubblici.

Decreto Legge - 28 aprile 2009, n. 39 - Art. 12 - Interventi urgenti in favore delle popolazioni colpite dagli eventi sismici nella regione Abruzzo nel mese di aprile 2009 e ulteriori interventi urgenti di protezione civile.

DECRETO del PRESIDENTE della REPUBBLICA – 26 ottobre 1972 – n. 640 - Istituzione dell'imposta sugli intrattenimenti, in attuazione della L. 3 agosto 1998, n. 288 , nonché modifiche alla disciplina dell'imposta sugli spettacoli di cui al D.P.R. 26 ottobre 1972, n. 640 e al D.P.R. 26 ottobre 1972, n. 633 , relativamente al settore dello spettacolo, degli intrattenimenti e dei giochi.

DECRETO del PRESIDENTE della REPUBBLICA – 24 gennaio 2002 – n. 33 - Regolamento concernente l'affidamento delle attribuzioni in materia di giochi e scommesse all'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato, a norma dell'articolo 12, comma 1, della L. n. 383 del 2001.

DECRETO del PRESIDENTE della REPUBBLICA – 15 dicembre 2003 – n. 385 - Regolamento di organizzazione dell'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato.

DECRETO MINISTERIALE - 12 marzo 2004 - recante regolamento concernente disposizioni per la gestione telematica degli apparecchi da divertimento e intrattenimento, ai sensi dell'articolo 14-bis, comma 4, del decreto del Presidente della Repubblica 26 ottobre 1972, n. 640, e successive modificazioni ed integrazioni.

DECRETO MINISTERIALE 31 gennaio 2000 n. 29 - Regolamento recante norme per l'istituzione del gioco «Bingo» ai sensi dell'art. 16 della legge 13 maggio 1999, n. 133.

DECRETO INTERDIRETTORIALE - 19 settembre 2006 - concernente integrazioni e modifiche alle regole tecniche degli apparecchi di gioco di cui all'art.110, comma 6, lettera a, del T.U.L.P.S.

DECRETO DIRETTORIALE - 6 agosto 2009 Prot. n. 30200/GIOCHI/ADI - concernente l'avvio dei sistemi di gioco di cui all'articolo 110, comma 6, lettera b) del T.U.L.P.S. , pubblicato nella Gazzetta ufficiale n. 186 del 12 agosto 2009.

DECRETO DIRETTORIALE prot. n. 2010/00876/GIOCHI/LTT – concernente l'introduzione di un nuovo gioco opzionale e complementare al gioco del lotto denominato "LOTTO3"

DECRETO DIRETTORIALE 2009/16597/GIOCHI/LTT - relativo all'introduzione del nuovo gioco opzionale e complementare al gioco del lotto denominato "10 e Lotto"

DECRETO DIRETTORIALE n. 2010/79/Giochi/GST - Relativo ai contenuti da utilizzare, per il fronte ed il retro delle schedine di gioco e per il retro delle schedine di gioco dette "omnia" del concorso a pronostici "Totocalcio", il concorso abbinato "il 9" e del concorso a pronostici "Totogol".

DECRETO DIRETTORIALE - 8 ottobre 2009 n. 2009/ 38392 /giochi/BNG - Modifiche al prelievo erariale, al compenso per il controllore centralizzato, al montepremi, al regolamento di gioco del Bingo e possibilità di pagamento differito, in attuazione del decreto legge 1° luglio 2009, n. 78, convertito con modificazioni dalla legge 3 agosto 2009, n. 102.

DECRETO n. 8048 - 7 marzo 2011 - Aliquota media del prelievo erariale unico da applicare singolarmente alla base imponibile maturata nell'anno d'imposta 2010 da ciascun apparecchio di cui all'articolo 110, comma 6a), del T.U.L.P.S.

DECRETO – 12 aprile 2007 - modalità di assolvimento del PREU.

CIRCOLARE n. 1/COA/DG/2003 - relativa alle prime istruzioni di applicazione dell'art.22 della Legge 27 dicembre 2002, n.289 (12 febbraio 2003).

CIRCOLARE n. 2/COA/DG/2003 - esplicativa del D. Interdirett. sulle regole tecniche relative agli apparecchi e congegni di cui all'art. 110, comma 7 del T.U.L.P.S., pubblicato nella G.U. n.60 del 13 marzo 2003 (10 aprile 2003).

NOTA N. 2003/53904/COA/UDC - sulle procedure relative all'applicazione degli "Allegati" alla Circ. n.2/COA/DG/2003 del 10 aprile 2003 (2 dicembre 2003).

Siti internet:

AAMS – www.aams.it

ACE Interactive – <http://www.aristocratlotteries.com>

ACMI News RSS – <http://feeds.feedburner.com/acmiws>

Agipro News – www.agipronews.it

Alo Software – www.alo.it

American Gaming Association – www.americangaming.org

APPLUS + CTC – www.applus.com

Articoli Online – www.articolionline.net

AS.Tro – www.assotrattenimento.com

Associazione Concessionari Apparecchi Da Intrattenimento(ACADI) – www.acadi.it

Associazione Nazionale Incremento Turistico – www.anit-it.it

Associazione Nazionale Sapar – www.sapar.info

Bally Technologies – www.ballytech.com

Barcrest Group – www.barcrestgroup.com

BetStone – www.betstone.com

BPlus Giocolegale Ltd (ex Atlantis) – www.betplus.it

Business Wire – www.businesswire.com

Casinò Advisor – www.casinoadvisor.com

Casinò Online Italia – www.casino-online-italia.com

Casinò Top10 – <http://casinotop10.it>

Casinò Vendors – www.casinovendors.com

China Financial Daily - <http://www.chinafinancialdaily.com>

Cirsa Italia S.p.A – www.cirsa.it

Codere – www.codere.com

Codere Network – www.coderenetwork.it

COGETECH S.p.A – www.cogetech.it

Companies and markets – www.companiesandmarkets.com

CRIGA – Consorzio Rete Italia Gestori Automatico – www.criga.it

Danske Spil A/S - www.danskespil.dk

DigitPA – www.digitpa.gov.it

Dire – www.dire.it

Entertainment News Resource – www.entertainmentnewsresource.com

EuroStar – www.eurostarsrl.it

Euro Slot – www.euroslot-online.com

Fast Market Research – www.fastmr.com

Fay Game Services – www.fay.ch

Fisco Oggi, Agenzia delle Entrate – www.fiscooggi.it

Gambling Compliance – www.gamblingcompliance.com (impo!!)

Gambling Consulting – www.gambling-consulting.com (i-gaming)

Gambling Licenses – www.gamblinglicenses.com (sembra impo!!)

Gambling Planet – www.gamblingplanet.org

Gamenet – www.gamenet.it

Gaming and Leisure Association of Ireland – www.glai.ie

Gaming Industry and Interactive Magazine G3i – www.g3-magazine.com

Gaming Intelligence – www.gamingintelligence.com

Gaming Regulator European Forum – www.gref.net

Gioco e Giochi Forum – www.giocoegiochi.com

Gioco News – www.gioconews.it

GLI Italy – www.gaminglabs.com

Global Betting & Gaming Consultants – www.gbgc.com

GMATICA s.r.l. – www.gmatica.it

Governo Italiano – Presidenza del Consiglio – www.governo.it

Governo della California – www.library.ca.gov

HBG CONNEX S.p.A – www.hbgconnex.it

H2 Gambling Capital – www.h2gc.com

IGT – <http://global.igt.com>

Il Sole 24 ore – www.ilsole24ore.com

Il Sole 24 ore Archivio – <http://archivio-radiocor.ilsole24ore.com>

Inspired Gaming Group – www.inspiredgaminggroup.com

Istituto svizzero di diritto comparato – www.isdc.ch

Jamma, il quotidiano del gioco pubblico – www.jamma.it

Lex Giochi – www.lexgiochi.it

Lottomatica – www.lottomatica.it

Lottomatica Group – www.lottomaticagroup.com/it

Lottomatica Videolot Rete S.p.A – www.lottomaticaitalia.it

MAG Consulenti Associati – www.mag-ca.it

Media & Entertainment Consulting Network – www.mecn.net

Merkur Gaming GmbH – www.merkur-gaming.com

NMI Certin – www.nmi.nl

Novomatic – www.novomatic.com

Party Gaming – www.partygaming.com

Photius – www.photius.com

Point Topic (DB elettronico?!) – <http://point-topic.com>

Pro Game Show – www.progameshow.it

Quinel – www.quinel.ch

Quinel Italy – www.quinel-italia.it

Real Games – <http://nbgames.it>

Report Linker – www.reportlinker.com

Research and Markets – www.researchandmarkets.com

Scommettere Online – www.scommettereonline.com

SGS Italia – www.it.sgs.com

SIQ – www.siq.si

Sisal – www.sisal.it

Sisal Portale Gestori/Sisal Slot S.p.A – <http://www.gestore.sisal-slot.it>

SKAT - www.skat.dk

SNAI S.p.A – www.snai.it

SOGEI – www.sogei.it

Spanish Gambling – <http://www.spain-gambling.mecn.net>

Spielo – www.spielo.com

State Commission on Gambling of Bulgaria – www.dkh.minfin.bg

Statista – <http://de.statista.com>

The Gaming Board of Sweden – www.lotteriinspektionen.se/en

The Next Web (TNW) – <http://thenextweb.com>

VIADEN Media – <http://it.viaden.com> (i-gaming)

Video lotterie, portale informativo – <http://www.videolotterie.it>

Wikipedia – www.wikipedia.org

WMS Gaming Inc. – www.wms.com

World Casino Directory – www.worldcasinodirectory.com

World Gambling Review – <http://onlinecasinosuite.com/gambling>

YOGONET, gambling Internet source – <http://www.yogonet.com>

777click forum – www.777click.com