

## Un settore dove lavorano 200.000 persone

Il settore del gioco legale in Italia conta 150.000 imprese che danno lavoro a 200.000 persone, secondo i dati forniti da ADM.

Nel 2016, il giro d'affari complessivo è stato di 8,9 miliardi di Euro. Le imposte di gioco ammontano ad oltre 10 miliardi di Euro, pari al 52%

del valore complessivo disponibile (a cui vanno aggiunti diversi miliardi di euro di IVA e la tassazione sul reddito d'impresa). La spesa annua pro-capite è di 417 Euro all'anno, poco più di un caffè al giorno.

Due sono i segmenti di prodotto principali, quello delle lotterie (Lotto, Gratta e Vinci, Superenalotto)

e quello degli apparecchi da intrattenimento (slot machine). Le lotterie portano 3,6 miliardi di Euro di gettito all'anno e contribuiscono a difendere il presidio di legalità nel settore attraverso una delle più capillari reti distributive al mondo. Gli apparecchi da intrattenimento sono, invece, il risultato di un'imponente opera di regolamentazione

che negli ultimi 15 anni ha visto l'eliminazione di oltre 800.000 "videopoker" illegali e il recupero di un sommerso compreso tra i 20 e i 30 miliardi di Euro. Oggi forniscono 5,9 miliardi di Euro di gettito e, a valle della riduzione prevista dalla legge di stabilità del 2016, conterranno 300.000 apparecchi.

## GAMES LODI SPA: azienda familiare... internazionale

È il 2001. Una mattina d'inverno un noleggiatore di Slot Machine entra in un rinomato bar del lodigiano per fare un'offerta ai proprietari. Il Sig. e la Sig.ra Forni ascoltano incuriositi e, senza poter immaginare che tale decisione cambierà per sempre il loro futuro, decidono di installare alcune Slot nel loro locale.

Un incontro apparentemente ordinario che il loro spirito imprenditoriale riuscirà a trasformare in un progetto straordinario: è qui, infatti, che scatta la scintilla, che si accende la passione che segnerà l'intera storia dell'azienda Games Lodi SPA. Una storia fatta di coraggio, di scelte rischiose, animate dal continuo senso di sfida e dalla voglia di lavorare di due ragazzi umili, ma spinti dal forte desiderio di vedere realizzati i propri progetti.

Così, poco tempo dopo, i due baristi decidono di vendere il loro esercizio commerciale e di rimettersi in gioco nel mondo delle Slot Machine, convinti che la propria esperienza ventennale nel settore terziario possa rappresentare un vantaggio competitivo importante per il successo dell'impresa che intendono costruire.

L'azienda si distingue fin dai primi momenti per l'identità peculiare: un'impresa dall'indole fortemente familiare, che pone alla base del proprio agire valori quali lo spirito di sacrificio, la disponibilità, l'umanità, l'autenticità, l'umiltà e la trasparenza.

L'obiettivo dell'organizzazione appare chiaro: la completa soddisfazione dei clienti, unita alla cura e alla promozione del benessere dei collaboratori. Un duplice sguardo, dunque, volto a promuovere coerenza e scambio tra mondo interno ed ambiente esterno

ai confini organizzativi.

Per raggiungere tale fine, l'azienda sceglie di circondarsi di persone di fiducia, disponibili e volenterose, che vivano gli ostacoli come sfide, le differenze come risorse e i confronti come occasioni di crescita.

Grazie alla forte determinazione, unita alla correttezza, alla dinamicità e alla capacità di sapersi continuamente riadattare, la Games Lodi SPA è oggi un'impresa leader fra le operanti nel settore.

Essa è stata protagonista di una crescita verticale esponenziale. Presente in modo massiccio sul territorio già dal 2004 (con 400 esercizi, 900 Awp e 8 collaboratori), nel 2007 apre la prima filiale esterna a Pordenone, a cui si aggiungono quella di Mantova nel 2008 e di Piombino nel 2013. Nel 2008 inizia una collaborazione con Net SRL, software house dell'impresa, e, a partire dal 2010, inaugura alcune sale VLT ed un Bingo di proprietà. Risulta oggi attiva in più di 1500 esercizi, con più di 5700 Awp e ben 175 collaboratori.

Per far fronte alle nuove sfide derivanti da un mondo globalizzato, la Games



Lodi SPA ha deciso, negli ultimi anni, di investire, oltre che sul gioco online, sullo sviluppo internazionale: sempre alla ricerca di nuove competizioni, vanta oggi una presenza in Serbia e in Costa d'Avorio e si dice pronta a realizzare una trasformazione anche a livello culturale, da piccola realtà familiare ad impresa con un'expertise ed una struttura adeguate a rispondere a richieste globali. In un mondo sempre più imprevedibile, la Games Lodi SPA sceglie di andare controcorrente, offrendo la possibilità di instaurare rapporti a lungo termine e investendo nello sviluppo delle potenzialità dei propri collaboratori, grazie ad un'attenzione peculiare al riconoscimento e al coinvolgimento dei dipendenti.

Fine ultimo dell'impresa è quello di promuovere sul territorio la cultura del Gioco Legale e Responsabile, tramite un servizio di intrattenimento di qualità conforme alle normative vigenti. In un settore economico a forte rischio di illegalità, l'azienda investe nella correttezza e nella trasparenza sia nei confronti delle istituzioni che dei clienti. Essa si mostra inoltre molto sensibile a tematiche sociali sempre più rilevanti, quali la solidarietà, lo sport e la promozione della cultura: per anni sponsor della Properi Volley e principale finanziatrice del Torneo Internazionale Unicef, collabora anche con l'Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano.



## Betaland, la vera scommessa è il divertimento

La giovane compagnia di gaming nell'élite del mercato regolamentato

La vera scommessa di una società di gioco? Il divertimento. Sembra un gioco di parole ma i numeri e i risultati sembrano dar ragione a Betaland, uno dei volti nuovi del mondo delle scommesse italiane. Sta per spegnere la seconda candelina eppure è già tra i primi 10 operatori di scommesse del mercato regolamentato dall'Agenzie delle Dogane e dei Monopoli. OIA Services, la società proprietaria del brand, detiene il 2,6% del mercato totale delle scommesse grazie a una rete di 160 shop distribuiti su tutto il territorio nazionale ma soprattutto grazie all'offerta on line sbarcata nel mese di giugno del 2016 e che in soli 9 mesi ha registrato risultati sorprendenti.

Insomma, un ultimo arrivato che pensa da grande. La mission di Betaland è un po' racchiusa nel suo pay off "Fun first", cioè il divertimento prima di tutto. Sin dal primo momento, l'operatore di gioco ha improntato la propria attività al rispetto delle regole ma soprattutto al gioco pulito e sicuro, realizzando un prodotto e campagne di comunicazione che rispondessero a tale requisito. All'attenzione agli aspetti del gaming più orientati alla fruibilità da parte di chi gioca per divertimento (informazioni sull'andamento delle squadre, semplicità di accesso al gioco, focalizzazione sui prodotti di gioco più noti) si è associato l'impegno alla valorizzazione di quelle realtà che si di-



stinguono per un legame con lo sport inteso come valore. Motivazione che ha spinto la società a diventare main sponsor di una squadra di basket di serie A, la siciliana Capo d'Orlando (la più piccola comunità europea che milita in una massima serie) con cui, l'anno passato, ha realizzato un video che ha coinvolto l'intero paese (vedi immagine) e promosso a settembre, per la prima volta nel

basket, un evento sui rischi del match fixing. "Crediamo fortemente che uno sviluppo sano del settore - precisa Carmelo Mazza, ceo di OIA Services - stia nella dimensione dell'entertainment che attrae chi gioca in maniera moderata e controllata. Alla lunga, i giocatori si orienteranno verso l'offerta che più li diverte senza rischi di compulsività. Anche se siamo gli ultimi arrivati, crediamo di posizionar-



ci già tra gli operatori più in linea con le regole vigenti, auspicando che queste siano sempre più orientate alla tutela dei giocatori e alla legalità". I numeri, a quanto pare, sembrano dare ragione a questa vision. Indubbiamente, quello del gioco è un mercato che negli ultimi anni è cresciuto a dismisura; oggi è tempo di porre maggiore attenzione all'intrattenimento del cliente piuttosto che alla numerosità dei punti venduti. In ogni caso, ritornare a forme di proibizionismo che finiscono per alimentare forme di offerta incontrollata, oltre che illegale, e con minori tutele sarebbe solo controproducente. "Il prossimo bando per le agenzie di scommesse - prosegue Mazza - è un passaggio fondamentale per affermare tre importanti milestones per il futuro: la legalità nel settore, la razionale distribuzione dei punti vendita a tutela del giocatore e la selezione delle aziende che hanno agito nel rispetto di tutte le normative. Riuscire in breve tempo a raggiungere questi obiettivi con il nuovo bando significherebbe riuscire a normalizzare il settore e contribuire a rasserenare l'opinione pubblica giustamente perplessa dalle tante notizie sui giochi. Intanto, noi siamo già impegnati a realizzare azioni concrete a sostegno delle comunità nelle quali il gioco è più diffuso come forma di ritorno verso i nostri stakeholder sotto il profilo economico e culturale".

## Legale, sicuro, responsabile. Ecco il gioco secondo SAPAR

Il Presidente Curcio: "Difendere la filiera del gioco pubblico e legale, ridurre tutta l'offerta e innovare le Awp per disincentivare il gioco patologico"

Presidio di legalità sul territorio, capacità di generare gettito erariale, impegno a promuovere la cultura del gioco responsabile. Può riassumersi così l'identità e l'impegno di SAPAR, l'Associazione Nazionale Servizi per le Pubbliche Attrazioni Ricreative, che rappresenta 6.000 aziende e 300.000 lavoratori. "Legalità, gettito erariale e approccio responsabile degli operatori non sono - afferma Raffaele Curcio, Presidente SAPAR - aspetti tra loro distinti. Ma tre pilastri di un'unica costruzione da difendere e tutelare: la filiera del gioco pubblico e legale". Solo dove c'è legalità c'è gettito erariale. E solo dove c'è legalità possono esserci sicurezza e impegno a favore dell'unico gioco che può restare tale: il gioco responsabile e lontano da ogni forma di eccesso.

"Tutelare la filiera del gioco legale, le imprese e l'occupazione implica - afferma Curcio - evitare ogni ulteriore inasprimento della pressione fiscale. Già la tassazione sfiora il 62% e aumentarla significherebbe distruggere completamente il settore. Il Sottosegretario Pier Paolo Baretta ha affermato che l'aumento delle tasse sul gioco sarebbe inconciliabile con il riordino del settore e con la riduzione dell'offerta".

A quanto ammonta il gettito erariale garantito dal gioco legale? Nel 2016 - consideran-



do tutta la complessiva offerta - su 18,5 mld di incasso netto, ben 10 mld sono andati allo Stato, il 58% dei quali garantiti dagli apparecchi da intrattenimento. Ma scendiamo nel dettaglio delle AWP, le slot che prevedono giocate massime di 1 euro. Ogni 1.000 euro introdotti, 705 euro tornano ai giocatori sotto forma di vincite. Nella macchina, dunque, restano 295 euro a cui si sottraggono 175 euro di tasse (PREU), 8 euro di canoni (ADM) e 10 euro di costi di collegamento al concessionario di rete. Restano quindi 102 euro, il 60% dei quali va all'esercente. Il resto va al gestore che però deve sostenere i costi dell'acquisto degli apparecchi, i costi di gestione, manutenzione, sostituzione e assistenza del punto vendita. Quel che resta è un netto di circa 20 euro (da non classificare alla voce profitti ma in quella dei ricavi) ai quali va sottratto



un ulteriore 50% di tassazione. Il profitto netto, dunque, è di 10 euro. Alla luce di queste cifre SAPAR ribadisce la necessità di un tavolo di confronto tra il governo e tutti gli operatori del mercato. Se in passato c'è stato - sottolinea il Presidente - un eccesso di offerta, siamo pronti a dare il nostro contributo con una proposta di riordino ripartendo dal vecchio contingentamento delle slot. Ma questa dovrà essere accompagnata da una parallela riduzione di tutte le altre tipologie di gioco, quindi le Videolottery, le scommesse, il Bingo, il Gratta & Vinci, ecc.". Pensare di contrastare il gioco patologico li-

mitando una sola tipologia di gioco o introducendo distanze fisiche da luoghi sensibili, quando ormai è possibile giocare sempre da casa, attraverso PC o smartphone, per SAPAR "non è utile e soprattutto non sarebbe serio".

Sul contrasto al gioco patologico, la proposta di SAPAR è chiara: "Chiediamo più innovazione nelle AWP, riducendo costo e vincite massime per ogni giocata, ma anche meccanismi che blocchino automaticamente il gioco dei minori e il funzionamento delle macchine dopo una certa quantità di tempo e denaro giocato. Innovare le AWP si può, il governo ci consenta di farlo". Ma a questo per l'associazione deve accompagnarsi un vero rilancio dell'ammusement, il gioco senza vincite in denaro, il divieto di ogni forma di pubblicità e l'obbligo di formazione per gestori ed esercenti. Formazione che SAPAR garantisce anche attraverso la campagna "Affinché il gioco rimanga un gioco" rilanciata nel luglio scorso presso l'Auditorium del Ministero della Salute. "L'iniziativa - spiega Curcio - prevede una serie di cicli di corsi di formazione per gli operatori, per fornire loro gli strumenti utili a monitorare il comportamento dei giocatori e, nel caso, prevenire e contrastare eventuali comportamenti patologici e compulsivi".

## REI, presidio della legalità e fonte di occupazione



Rete Egida Italia è un soggetto giuridico, autonomo e indipendente, nazionale, fondato sul contratto di rete. Nato nel 2015 persegue il duplice obiettivo di tutelare la figura e l'attività dei gestori e degli esercenti di apparecchi con vincita in denaro, installati nei pubblici esercizi, e di ribadire il ruolo e la progettualità sociale e civile

Sostenere un sistema che crea lavoro, occupazione e un rilevante gettito erariale, combattere l'illegalità e la dipendenza patologica con iniziative concrete e periodiche, valorizzare il gioco lecito in contrapposizione a quello non controllato dallo Stato: Rete Egida Italia, soggetto giuridico autonomo e indipendente nazionale fondato sul contratto di rete - strumento che ha permesso la creazione di un organismo unico che poggia le sue solide basi sulla dimensione complessiva delle aziende partecipanti - è nato nel 2015 perseguendo il duplice obiettivo di tutelare la figura e l'attività dei gestori e degli esercenti di apparecchi con vincita in denaro installati nei pubblici esercizi, e di ribadire contemporaneamente il ruolo e la progettualità sociale e civile. R.E.I. raggruppa oggi 17 aziende, raccoglie oltre 500 dipendenti e si configura, spiega Paolo Gioacchini, Presidente Rei, "come un contenitore di eccellenza al servizio delle aziende, un luogo dove aggregare competenze e conoscenze per incrementare la concorrenzialità dei singoli e della collettività e attraverso cui le figure dei gestori e degli esercenti riescono adeguatamente a porsi come insostituibile presidio e sentinella della legalità". In generale, la categoria rappresenta un tas-

sello quanto mai significativo nel più generale settore del gioco lecito con più di 15 mila occupati stimati (più di 100mila per tutto l'indotto) e circa 10 miliardi di raccolta netta annua per lo Stato: un bacino occupazionale, per numeri ed attività, estremamente solido, reso possibile dalla presenza di aziende che vantano storie di impresa importanti alle spalle e che esprimono la propria volontà e il proprio diritto a rimanere sul mercato, mantenendo, ove possibile, competitività, forza e capacità di contribuzione all'erario.

Del resto, come conferma sia la cronaca che studi di settore, la domanda di gioco esiste da sempre in quantità consistenti e in forme che tendono continuamente a rinnovarsi. Si tratta di una domanda che, riprende il Presidente di R.E.I. "non è auspicabile lasciare inavasa e alla quale, invece, appare necessario saper dare una risposta calibrata in termini di legalità e di controllo rigoroso da parte dello Stato, evitando il rischio, tangibile, che questa possa essere soddisfatta da chi si muove strategicamente nel terreno dell'illegalità e così pure della stessa criminalità organizzata".

mento più idoneo a realizzare una efficace opera di prevenzione, in particolare verso i più giovani e minorenni.

La chiave di volta, il ponte capace di collegare informazione e prevenzione, resta comunque, riprende Gioacchini, proprio l'attività formativa. In questo senso, una pratica decisiva, conclude il Presidente di Rete Egida Italia, "è la messa a fattor comune di competenze e conoscenze e quindi l'instaurazione di una reale sinergia tra tutti i soggetti coinvolti nel contesto del gioco lecito". Risulta pertanto indicativo il patchwork di relazioni intessuto da Rete Egida Italia negli anni, con il coinvolgimento dalle istituzioni, delle organizzazioni rappresentative della società civile, delle scuole, dei settori industriali e le loro rappresentanze, sino alle Forze dell'Ordine con cui le aziende operanti in R.E.I. hanno ormai avviato un proficuo rapporto di collaborazione nel tentativo di mantenere più saldi possibile i vincoli alla legalità e alla liceità del settore.



Il presidente Paolo Gioacchini