

ARISTEA CANINI

Parte da Clusone la conquista del mercato italiano delle scommesse sportive e gioco di Merkur Interactive Italia Spa, controllata del Gruppo Gauselmann, leader indiscusso sul mercato internazionale, 50 anni di esperienza, 20 Paesi, 5600 collaboratori, più di 1 miliardo di euro di fatturato.

L'Italia è un paese di giocatori, mica solo nel senso agonistico del termine, scommesse e puntate sono sempre state molto gettonate. Popolo di scommettitori, su tutto e su tutti. Così adesso qualcuno ha pensato bene di... legalizzarle. Merito di Pierluigi Bersani, ex ministro che ha fatto contenti moltissimi italiani con il bando statale per le licenze di apertura di punti scommessa. Ad aggiudicarsi ben 233 licenze in tutta Italia è stata la Merkur Interactive che si è così buttata alla conquista del mercato italiano delle scommesse sportive e gioco con l'apertura di 76 shops e 157 corners. "Il nostro obiettivo - spiegano i responsabili - è conquistare il mercato grazie a vere e proprie 'boutique' del gioco, che uniscono design innovativo e funzionalità. Il tutto corredato da un sistema informatico tecnologicamente avanzato e dalla grande esperienza e professionalità delle due consociate Gauselmann e Cashpoint". Un mercato regolato e liberalizzato, seguendo l'esempio della Gran Bretagna dove le scommesse sportive private hanno una lunga tradizione. "Il nostro vuole essere un locale per tutti, giocatori e non, uomini e donne, ragazzi e ragazze; un luogo dove incontrarsi per vivere insieme i grandi eventi sportivi in un'atmosfera rilassata. Scommesse sportive, Skill Games, Gratta & Vinci on-line, VideoLottery, Giochi di Carte con tornei a premi. Dai giochi tradizionali ai tornei a premi, tutti i giochi legalmente disponibili in Italia sono a disposizione del cliente, per divertirsi da soli o con gli amici, tra una partita di calcio, di tennis, un Gran Prix di Formula 1 o una partita a Texas Hold'em". Sicuri che funzionerà in una zona come Clusone? "Gli shop Merkur-Win sono il nuovo tempio del divertimento italiano - spiega Dirk Quermann, Presidente del CDA e AD di Merkur Interactive Italia Spa. - L'investimento per decine di milioni di Euro di Merkur è una scommessa sul futuro del betting sportivo e del gioco; un mercato ricco e in forte espansione, sul quale contiamo di posizionarci in maniera forte già entro la fine del 2008, grazie ai 233 punti vendita che andremo a realizzare soprattutto nel nord e centro Italia, e grazie all'esperienza di Gauselmann e CashPoint, partner fondamentali che ci permettono di offrire una delle piattaforme di gestione scommesse più avanzate e sicure del mercato".

Entro il 2008 Merkur-Win aprirà in Piemonte, Liguria, Lombardia, Trentino Alto Adige, Friuli Venezia Giulia, Veneto, Emilia Romagna, Toscana, Marche e Lazio.

Clusone è il primo degli shops in Lombardia, altri seguiranno nelle province di Bergamo, Cremona, Pavia, Brescia e Milano. Il gioco pubblico è considerato la "quinta azienda italiana": "Basti pensare al Texas Hold'em, variante del poker che in poco tempo ha raggiunto una popolarità insperata, grazie anche alle trasmissioni televisive dedicate e ad una rapida circolazione tra i social networks più in voga tra

Scommesse (legali) a Clusone



i giovani. O ancora gli apparecchi da intrattenimento, con o senza vincita in denaro, che sono cresciuti del 162.50% nel 2005 e che si attestano a diventare la 'nuova frontiera' del gioco. Ecco la scommessa di Merkur-Win: rivoluzionare il mondo del betting sportivo e del gioco grazie ad una filosofia che punta a un target giovanile, che vuole soprattutto giocare divertendosi, in un ambiente sicuro, attento alle necessità del cliente e alla sua sicurezza. Decine di milioni di euro per un investimento sul territorio italiano di una delle poche società straniere ad aggiudicarsi le licenze in un mercato che a marzo 2008 ha fatto il record: sfiorati i 400 milioni di euro". Se funzionerà anche qui è praticamente una... scommessa.

UN GIRO DI 42,2 MILIARDI NEL 2007

Il primato del gioco in Italia

In Italia giocare non è solo un'usanza, per qualcuno è anche un affare.

Quella del gioco d'azzardo è la quinta industria in Italia dopo Fiat, Telecom, Enel, Ifim. E noi italiani in questo campo deteniamo anche il primato mondiale, se si analizza infatti la spesa pro-capite, l'Italia ha il primato mondiale con oltre 500 euro a persona.

Del resto, la spesa per il gioco d'azzardo degli italiani è aumentata ben del 19,7% nel 2007 rispetto al 2006, con una raccolta complessiva di 42,2 miliardi di euro (2% del prodotto interno lordo).

Sono stati, infatti, 14,3 i miliardi di euro incassati nel 2000, 18 del 2002, 23,1 nel 2004, 28 nel 2005, e 35,2 miliardi di euro nel 2006. Sono i dati sul gioco che erano stati resi noti a Torino nell'ambito del progetto "Creazione di una banca dati sul gioco d'azzardo" che il ministero della Solidarietà Sociale aveva affidato al Gruppo Abele di Torino.

"Le entrate derivanti dai giochi sono aumentate del 7,1% (pari a 7,2 mld di euro) - spiega l'Alea (Associazione per lo studio del gioco d'azzardo e dei comportamenti a rischio - www.gambling.it) - un aumento complessivo imputabile soprattutto al raddoppio del fatturato del 'Gratta e Vinci' e all'aumento (del 22%) delle 'macchinette' (18,8 mld di euro la raccolta del 2007 con 2,2 mld di entrate erariali). Ai giocatori va attualmente il 68% della raccolta, con un leggero incremento rispetto all'anno precedente, ovviamente per invogliarli a giocare di più".

In Regioni quali Sicilia, Campania, Sardegna e Abruzzo le famiglie investono in gioco d'azzardo il 6,5% del proprio reddito. In conseguenza la maggior causa di ricorso a debiti e usura in Italia è da attribuire a questa 'dipendenza'. Il gioco, nella Penisola, coinvolge maggiormente le fasce più deboli. Secondo i dati Eurispes investite di più in questa direzione chi ha un reddito inferiore: giocano il 47% degli indigenti, il 56% degli appartenenti al ceto medio-basso, il 66% dei disoccupati.

E poi ci sono i giocatori definiti 'patologici'. Sono l'1-3% sul totale dei giocatori d'azzardo. Lo stabiliscono le ricerche internazionali secondo i dati raccolti da Alea, l'Associazione per lo studio del gioco d'azzardo.

La popolazione vittima del gioco patologico in Italia equivale quindi a circa 700.000 persone in 'età di gioco'. Le indagini esistenti, fatte in Inghilterra, Spagna, Nuova Zelanda, Canada, Usa, ri-

portano tutte, in modo concorde, gli stessi risultati percentuali. E per definire i giocatori patologici è stata conosciuta pure una definizione e la medicina ha cominciato ad arrivare in soccorso. Si chiama infatti 'Gioco d'azzardo patologico' (Gap) e secondo i medici sarebbe il sintomo di una malattia psichica compulsiva che si manifesta con disturbi dell'affettività gravi, disadattamento alla realtà e gravi forme di autolesionismo. E allora nascono anche gli... ospedali per malati di gioco. Sono 186 i centri che in Italia accolgono domande relative al problema del gioco d'azzardo patologico: 81 nel Nord Italia, 52 nel Centro e 53 nel Sud. Sono per l'82,19 Asl, il 4,5% enti pubblici, per la stessa quota associazioni, e l'1,5% cooperative.

* * *

Per evitare che gioco d'azzardo e scommesse clandestine continuassero ad essere terreno fertile per la criminalità organizzata lo scorso anno il Parlamento ha preparato un decreto legislativo dove si accodava a gran parte d'Europa per le misure di prevenzione dell'uso del sistema finanziario a fini di riciclaggio, anche perché l'anno scorso, in un suo documento di denuncia intitolato "Sos impresa", la Confesercenti ha calcolato che quei due settori generano, per i sodalizi criminali, 2,5 miliardi di euro di fatturato annuo.

E allora anche lo Stato deve aver pensato che si poteva guadagnare qualcosa legalmente, così via con i bandi di gara, con quello del dicembre 2006 l'Amministrazione autonoma dei Monopoli di Stato ha quasi decuplicati i punti di accettazione per le scommesse ippiche e non, passati da 1.500 a 14mila.

L'obiettivo di quel bando era far emergere dalla clandestinità un business da miliardi di euro l'anno ma anche quello di riempire le casse dell'erario.

Ma a scoperchiare le nuove 'irregolarità regolari' è stata un'inchiesta del Sole 24 Ore che ha documentato come pur avendo imposto regole più stringenti e allargato il ventaglio dei settori interessati a categorie professionali quali i notai e i commercialisti, il decreto approvato il 16 novembre scorso dal Consiglio dei ministri non ha cambiato la normativa che governa le scommesse in sala. Gli scontrini rimangono anonimi e al portatore. L'unico limite è il tetto di vincita di 10mila euro.

Ma non c'è niente che vieti ai giocatori di frazionare puntate e vincite in più scontrini, distri-

buiti su una o più agenzie.

Il risultato è che, di fatto, secondo Il Sole 24 Ore, le sale scommesse sono escluse dalle norme antiriciclaggio e possono essere usate per 'lavare' centinaia di migliaia di euro al giorno senza che scommettitori o esercenti trasgrediscano alcuna norma.

Insomma le sale scommesse sarebbero oggi la più grande lavanderia di denaro alla luce del sole.

"Poiché nelle sale scommesse il gioco è anonimo e al portatore, il rischio di riciclaggio di proventi illeciti è altissimo" hanno spiegato alcuni titolari di case di gioco al Sole 24 Ore.

Una garanzia arriva però dal controllo statale. Tutte le attività finanziarie, anche quelle di rilievo minore, sono sottoposte a vigilanza. Eccetto la rete dei punti di vendita a terra delle scommesse.

Quello delle sale scommesse potrebbe essere non solo il metodo più sicuro per ripulire denaro sporco. Ma anche il più economico. Il costo del riciclaggio del denaro varia, ma in media si stima intorno al 30%.

Addirittura sempre secondo il Sole 24 Ore già si sapeva di organizzazioni criminali interessate a biglietti o schedine vincenti. Nel 2003, a Locri, alcuni affiliati di un clan della 'ndrangheta contattarono il titolare di un biglietto vincente del superenalotto per convincerlo a farsi corrispondere la somma vinta, pari a oltre otto milioni di euro, in cambio dello scontrino al fine di riciclare proventi del narcotraffico.

Una cosa è certa: alla gara per le agenzie scommesse non ippiche tenuta nel dicembre 2006 dai Monopoli di Stato hanno concorso soggetti che pur di aggiudicarsi un punto vendita erano pronti a pagare cifre inimmaginabili.

"Il Sole 24 Ore" ha chiesto all'imprenditore che ha partecipato alla gara dei Monopoli di condurre un'analisi tecnica delle offerte più alte.

Applicando la griglia parametrica da lui sviluppata per la gara, che prendeva in considerazione sia aspetti territoriali, quali il numero di abitanti o la loro propensione al gioco, che valutazioni sullo sviluppo del settore, l'imprenditore ha concluso che alcune offerte in città come Lecce, Palermo, Catania e Napoli o in piccoli comuni di quelle province erano prive di senso economico.

"Con quei numeri e in quelle dislocazioni - ha spiegato quell'imprenditore - la griglia parametrica dimostra che è impossibile rientrare con l'investimento".

