



GIOCO ONLINE

Un gioco, molti giochi

Milano, 7 luglio 2014

COS'È IL GIOCO ONLINE?

- ❑ Partecipazione del giocatore mediante tecnologia che consente comunicazione a distanza**
- ❑ Senza interazione fisica con l'operatore di un punto di vendita**
- ❑ Gioco nominativo**
- ❑ Acquisto giocata e pagamento vincita mediante addebito o accredito su conto nominativo dedicato**
- ❑ L'esperienza di gioco su terminali a disposizione in luoghi pubblici non è veramente gioco online**

COS'È IL GIOCO ONLINE LEGALE ITALIANO?

- ❑ Identificazione e registrazione dell'utente - "adeguata verifica", ai sensi d. lgs antiriciclaggio:**
 - ❑ dati anagrafici e Codice Fiscale convalidati da ADM**
 - ❑ documento d'identità entro 30 gg, operatività limitata prima della trasmissione**
- ❑ Impostazione auto-limitazione**
- ❑ Auto-esclusione in ogni momento**
- ❑ Preventiva convalida di ogni transazione da ADM**
- ❑ Login con digitazione credenziali e password**
- ❑ ADM conosce nel massimo dettaglio, in tempo reale, depositi, prelievi, giocate, vincite**
- ❑ È impossibile per il minore giocare, se non con la connivenza di un adulto**

LA GAMMA DEI GIOCHI ONLINE

GIOCHI	LANCIO	ONLINE VS FISICO	PAYOUT	SPESA 2013
SCOMMESSE IPPICHE	2000	Comune	70%	2%
SCOMMESSE SPORTIVE	2002	Comune	86%	26%
LOTTERIE ISTANTANEE	2006	Comune	70%	<1%
POKER A TORNEO	2008	Specifico	89%	11%
SKILL GAMES	2008	Specifico	80%	2%
SUPERENALOTTO	2009	Comune	42%	<1%
BINGO	2009	Specifico	70%	4%
POKER CASH	2011	Specifico	97,5%	19%
GIOCHI DI CASINÒ	2011	Specifico	96,5%	17%
SLOT	2012	Specifico	95%	16%
LOTTO	2013	Comune	69%	1%
SCOMMESSE VIRTUALI	2013	Comune	83%	-
EXCHANGE BETTING	2014	Specifico	97,5%	-

❑ MOLTI GIOCHI, MOLTO MOLTO DIVERSI

MOLTI GIOCHI MOLTO DIVERSI

- ❑ **TANTI GIOCHI ONLINE CON CARATTERISTICHE PROFONDAMENTE DIFFERENTI**
- ❑ **GIOCHI TRADIZIONALI → canale a distanza solo o prevalentemente modalità distributiva alternativa a punto fisico:**
 - **Lotto, superenalotto, scommesse, ...**
- ❑ **GIOCHI DI INTRATTENIMENTO → gioco prodotto e fruito (“consumato”) attraverso canale a distanza e device elettronico**
 - 1. *Poker torneo e cash, giochi di casinò, slot, bingo, ...***
- ❑ **PAYOUT DIVERSISSIMI, da 42% a 98%:**
 - Non una scelta dell’operatore ...**
 - Ma una conseguenza delle caratteristiche specifiche del gioco, innanzitutto la frequenza di ripetizione**

ESEMPI DI GIOCHI MOLTO DIVERSI

❑ SUPERENALOTTO:

- ❑ **Bassa ripetizione, poche volte a settimana**
- ❑ **Importo vincita eccezionale, non confrontabile con la giocata, e conseguente bassa restituzione**
- ❑ **Motivazione: speranza di una vincita eccezionale**

❑ POKER

- ❑ **Carattere essenziale di attività d'intrattenimento**
- ❑ **Decine o centinaia di mani in una sessione di gioco**
- ❑ **Concessionario mette a disposizione un'ambiente ai giocatori che scommettono tra loro e trattiene una piccola quota degli importi scommessi**
- ❑ **Restituzione in bonus pari a 30%-40%anche 50% del ricavo al lordo**
- ❑ **Motivazione: intrattenimento, impegno, competizione**

I NUMERI DEL MERCATO ONLINE ITALIANO

- ❑ **SPESA (importo sottratto ad altri consumi): € 725 milioni, solo 4,2% del totale gioco**
- ❑ **TREND: costante calo da 2011, -3,2% YoY nel 2013, -14% contando il travaso da mercato illegale**
- ❑ **SPESA vs NORD EUROPA: 1/3 – 1/4 in rapporto a PIL o popolazione**
- ❑ **PENETRAZIONE: 1 internauta su 14 gioca online, 2 su 3 nel gioco fisico**
- ❑ **GIOCO PROBLEMatico: No evidenze di rischio particolare del gioco online, tasso bassissimo giocatori solo online**
- ❑ **ILLEGALE:**
 - ❑ **40% - 45% mercato legale**
 - ❑ **efficacia misure repressive è solo complementare a offerta legale competitiva**
- ❑ **IMPOSTA: in media 25% della spesa, bassa rispetto a gioco fisico, alta rispetto agli altri mercati regolati**

CONCLUSIONI

- ❑ **La valutazione del mercato dei giochi e dei modelli impositivi richiede la comprensione operativa profonda dei giochi**
- ❑ **La dimensione del gioco online italiano è modesta, in calo, inferiore alla media europea**
- ❑ **Il gioco online legale italiano ha livelli di protezione elevati**
- ❑ **Il potenziale di prevenzione del gioco online legale italiano è unico in Europa e nel mondo**
- ❑ **Le ricerche sembrano indicare che il tasso di giocatori solo-online problematici è contenuto**
- ❑ **La Commissione Europea afferma che solo una offerta online legale attrattiva può contrastare il gioco online illegale**

GRAZIE PER L'ATTENZIONE

GIOVANNI CARBONI

Carboni&Partners srl

335 5343132

www.egla.eu