



REPUBBLICA DI SAN MARINO
SEGRETERIA DI STATO PER LE FINANZE E IL BILANCIO

San Marino, 31 marzo 2011/1710 d.F.R.

Prot. n° 913

DIPARTIMENTO AFFARI INTERNI	
UFFICIO SEGRETERIA ISTITUZIONALE	
PROTOCOLLO	
N°	42301
Data	31.03.2011

Preg.ma Sig.ra

Avv. Giovanna Crescentini

Dirigente Segreteria Istituzionale

Sede

Su incarico del Segretario di Stato Le trasmetto, secondo quanto previsto dall'art. 42 della Legge 22 dicembre 2010 n. 194, la relazione completa dell'Ente di Stato dei Giochi riguardante la Giochi del Titano S.p.A. approvata dal suo Consiglio Direttivo nella seduta del 22 marzo u.s.

Nell'occasione porgo distinti saluti.

IL SEGRETARIO PARTICOLARE

M. Lea Zaffarani



Ente di Stato dei Giochi
della Repubblica San Marino

DIPARTIMENTO AFFARI INTERNI	
UFFICIO SEGRETERIA ISTITUZIONALE	
PROTOCOLLO	
N°	42301
Data	31.01.2011

Relazione all'On.le Consiglio Grande e Generale

L'art. 42 della Legge 22 dicembre 2010 n. 194, sotto la rubrica *Giochi della sorte e attività connesse* ha stabilito quanto in appresso:

"L'Ente di Stato dei Giochi, attraverso il Segretario di Stato competente è impegnato a presentare al Consiglio Grande e Generale, entro il 31 marzo 2011, una relazione completa e dettagliata che indichi le linee per consolidare e ottimizzare l'attività dei giochi della sorte attraverso Giochi del Titano S.p.A.

La relazione dovrà contenere elementi a sostegno dell'offerta turistico-commerciale sammarinese ed individuare strumenti a tutela delle vittime da gioco patologico."

La presente relazione costituisce adempimento al disposto della norma appena sopra indicata.

* * *

Sommario:

§1. I risultati di Giochi del Titano nel triennio 2008-2010.....	2
1.2 L'inversione di tendenza a partire dalla seconda metà del 2010	3
§2 Le linee per consolidare e ottimizzare l'attività dei giochi	5
2.1 Le tipologie di gioco offerte dalla sala	5
2.2 L'ambiente in cui si svolgono le attività di gioco e le attività di intrattenimento diverse dal gioco..	6
2.3 Attività di giochi per via telematica.....	7
§3 Gli elementi a sostegno dell'offerta turistico-commerciale sammarinese	8
§ 4 Strumenti a tutela delle vittime da gioco patologico	9

* * *



§1. I risultati di Giochi del Titano nel triennio 2008-2010

Giochi del Titano S.p.A. (di seguito per brevità anche solo GdT) ha avviato la propria attività il giorno 2 maggio del 2007, subentrando nell'attività esercitata, nel previgente regime concessorio, dalla società Giochi San Marino S.p.A..

I dati relativi ai ricavi delle attività di gioco hanno manifestato fin da subito un segno negativo, particolarmente preoccupante per la costanza con cui esso si confermava mese dopo mese.

Il decremento dei ricavi appariva determinato da una pluralità di fattori concomitanti, di seguito sinteticamente illustrati.

In primo luogo, si deve considerare il fatto che la gran parte dei ricavi era determinata da un'unica tipologia di gioco, ossia il *Bingo Multikeno* (giocato attraverso i 150 terminali elettronici presenti nella sala). Infatti, il *Bingo live* (ossia il Bingo giocato con cartelle cartacee ed estrazione meccanica) ha sempre costituito un'attività sostanzialmente in pareggio quando non addirittura in perdita; pure le restanti tipologie di gioco (ossia le scommesse, il *Royal Derby* ed il *Black Jack*, tutte acquisite dalla società Gamble & Gamble) determinavano un risultato trascurabile rispetto al volume di affari della società.

Ebbene, il Bingo Multikeno era esercitato da Giochi San Marino sin dal 2002 ed è pertanto verosimile che si stesse verificando un calo di interesse della clientela determinato dalla mancanza di nuove offerte di gioco.

In secondo luogo, occorre considerare che la concorrenza portata a GdT dalle sale giochi poste sul territorio italiano si è fatta via via più intensa, per effetto di una legislazione (quella italiana) che ha liberalizzato, nelle sale da gioco, macchine sempre più attraenti per il pubblico dei giocatori.

Infine, occorre tenere conto dell'impatto della crisi economica che ha attraversato l'Italia (insieme al resto dell'Europa) a partire dalla seconda metà del 2008. Sul punto, tuttavia, si deve tenere presente che le indicazioni che provengono dalle statistiche, sia italiane che internazionali, non forniscono indicazioni univoche, posto che, secondo talune opinioni, le attività di gioco (o quantomeno talune tipologie di gioco) non



sarebbero state colpite in modo diretto dalla riduzione o dalla stagnazione dei prodotti interni lordi degli Stati.

Nella tabella che segue sono indicati, in Euro, i ricavi delle attività di gioco realizzati da GdT negli anni 2008 (ossia il primo anno completo di attività), 2009 e 2010. Sono inoltre evidenziati gli importi corrisposti da GdT allo Stato a titolo di imposta speciale sui giochi di cui all'art.10 della Legge n. 67/2000 e di imposta generale sui redditi.

Anno	Ricavi da gioco	Imposta speciale	IGR - P
2008	17.370.268	7.445.042	620.751
2009	16.390.854	6.612.919	459.753
2010	16.102.075	6.413.272	403.700*

* il dato è frutto di stima, divenendo definitivo solo dopo l'approvazione del bilancio di esercizio

1.2 L'inversione di tendenza a partire dalla seconda metà del 2010

Sebbene anche nell'anno 2010 – a livello di consuntivo – si riscontri una riduzione dei ricavi rispetto all'anno precedente, si deve osservare che il secondo semestre dell'anno ha fatto registrare una ripresa che si è via via consolidata nel corso dei mesi successivi e che è confermata anche dai dati relativi ai primi due mesi del 2011. Si tratta di un incremento (rispetto al medesimo periodo dell'anno precedente) che riguarda tanto i proventi delle attività di gioco quanto il numero di giocatori che hanno visitato la sala.

Nella tabella che segue è evidenziato l'incremento dei ricavi e del gettito dell'imposta nel periodo giugno 2010 – febbraio 2011, rispetto al corrispondente periodo dell'anno precedente



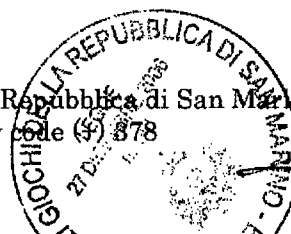
Giu 2010 – Ago 2010		Giu 2009 – Ago 2009		
Ricavi da gioco	Imposta Speciale	Ricavi da gioco	Imposta Speciale	Scost.% Ricavi
4.124.394,57	1.600.365,40	3.758.520,90	1.588.346,43	+ 9,73 %
Set 2010 – Nov 2010		Set 2009 – Nov 2009		
Ricavi da gioco	Imposta Speciale	Ricavi da gioco	Imposta Speciale	Scost.% Ricavi
4.163.892,24	1.656.999,59	3.947.232,15	1.590.386,69	+ 5,49 %
Dic 2010 – Feb 2011		Dic 2009 – Feb 2010		
Ricavi da gioco	Imposta Speciale	Ricavi da gioco	Imposta Speciale	Scost.% Ricavi
4.250.768,31	1.702.812,01	4.097.791,58	1.657.101,80	+ 3,73 %

Anche in questo caso l'inversione di tendenza che si è verificata negli ultimi mesi appare ragionevolmente attribuibile ad un insieme di fattori e di interventi messi in atto dalla nuova direzione di GdT, insediatasi nell'ottobre 2009.

Il nuovo management ha infatti avviato un percorso volto alla graduale sostituzione del gioco del Keno con altre tipologie di gioco. Al fine di consentire tale graduale sostituzione è stata proposta ed approvata la modifica della normativa che individua i parametri di funzionamento delle macchine presenti nella sala (cfr. D. 145/2009). Il rinnovamento delle macchine ha da un lato determinato una consistente riduzione dei costi in capo a GdT per l'acquisizione della disponibilità delle macchine medesime, attraverso la disdetta del contratto di locazione con la società Novomatic e dall'altro ha incrementato notevolmente la tipologia dei giochi presenti nella sala, che si è così resa maggiormente attrattiva per il pubblico dei giocatori.

Inoltre, GdT ha sviluppato una campagna di marketing, volta a raggiungere un pubblico più ampio, seppure di buon livello.

* * *



§2 Le linee per consolidare e ottimizzare l'attività dei giochi

Volendo ipotizzare quali potranno essere nel prossimo futuro *le linee per consolidare e ottimizzare l'attività dei giochi* (mutuando il linguaggio del Legislatore), occorre innanzitutto tenere presente che GdT opera in un regime di piena concorrenza.

Nell'immediato circondario sono ormai presenti numerose sale da gioco con caratteristiche non dissimili da GdT, rispetto alle quali la sala sammarinese è costantemente chiamata ad attuare scelte che possano mantenerla attrattiva ed appetibile per il pubblico dei giocatori.

Inoltre, è necessario tenere presente che la Repubblica italiana sta – ormai da diversi anni – incentivando le più diverse forme di gioco della sorte, da quelle più tradizionali quali il lotto e il superenalotto, fino alle più recenti – ed un tempo prerogativa dei casinò – *slot* e *videolottery*. Si tratta di macchine i cui parametri di funzionamento vengono frequentemente modificati al fine di poter tempestivamente seguire le innovazioni proposte dai principali produttori mondiali delle macchine da gioco.

In considerazione di quanto precede, si ha che i principali caratteri distintivi rispetto ai quali potrà svilupparsi una proficua concorrenza di GdT rispetto alle sale presenti nei territori limitrofi appaiono i seguenti:

- a) tipologie di gioco offerte dalla sala;
- b) ambiente in cui si svolgono le attività di gioco;
- c) attività di intrattenimento diverse dal gioco.

2.1 Le tipologie di gioco offerte dalla sala

L'offerta di gioco costituisce certamente, per il pubblico dei giocatori, un elemento primario di attrattiva. Quanto più l'offerta di gioco è diversificata, innovativa, attenta a cogliere le mode del momento, tanto più una sala sarà preferita. A tal proposito occorre considerare che si ritiene che una delle forme di pubblicità più efficaci nel settore del gioco sia tuttora costituita dal *passaparola* tra il pubblico degli appassionati.



Con riguardo alle tipologie di gioco che GdT potrebbe essere in grado di offrire nel prossimo futuro occorre tenere conto dell'esistenza di due limiti.

Il primo limite (che potremmo definire il limite *verso il basso*) consiste nel fatto che i parametri di funzionamento delle macchine previsti dalla legge sammarinese non dovranno essere tali da impedire a GdT l'offerta di tipologie di gioco di analoga attrattiva rispetto a quelle presenti nelle sale italiane; in caso contrario, la sala sammarinese incorrerebbe verosimilmente nel medesimo declino che l'aveva afflitta nel triennio passato.

Il secondo limite (che potremmo definire il limite *verso l'alto*) consiste nel fatto che la Repubblica di San Marino è notoriamente impegnata (dalla vigente Convenzione di amicizia e di buon vicinato con la Repubblica italiana) a *non permettere nel proprio territorio l'impianto o l'esercizio di case da gioco o di altri centri del genere comunque denominati, nei quali si svolgano giuochi di azzardo*. Per quanto nel corso dei decenni il significato delle locuzioni *casa da gioco* e *gioco d'azzardo* si sia profondamente modificato, non si può non tenere conto del fatto che l'eventuale introduzione in San Marino di tipologie di gioco significativamente diverse da quelle ammesse nelle sale da gioco italiane potrebbe esporre la nostra Repubblica ad un contenzioso in termini di mancato rispetto del citato accordo.

Tenuto conto dei due limiti sopra sinteticamente rappresentati, ciò che appare essenziale è che – in una prospettiva *de jure condendo* – si trovi un punto di equilibrio soddisfacente tra le esigenze di controllo pubblico sulle attività di gioco e la necessaria flessibilità e rapidità di intervento sui parametri di funzionamento dei giochi ammessi, così da consentire a GdT di poter affrontare senza *handicap* la concorrenza delle sale italiane.

2.2 *L'ambiente in cui si svolgono le attività di gioco e le attività di intrattenimento diverse dal gioco*

Secondo una valutazione generalizzata tra gli operatori del settore, l'ambiente in cui si svolgono le attività di gioco influisce direttamente sul successo di una sala;



l'ubicazione in un luogo facilmente raggiungibile, la presenza di comodi parcheggi e più in generale la qualità delle infrastrutture costituiscono indubbi elementi di competitività.

Tale aspetto si pone peraltro in intima connessione con il tema delle attività di intrattenimento diverse dal gioco (quali, a titolo esemplificativo, ristorazione, allestimento di mostre, spettacoli, concerti, ecc). Attualmente, la struttura occupata da GdT è utilizzata pressoché interamente per l'allocazione delle macchine da gioco e l'attuale dimensione dei locali non consente di poter fornire alla clientela significativi servizi di intrattenimento diversi rispetto al gioco. Come è noto, il management di GdT ha più volte rappresentato al proprio azionista l'opportunità di individuare una nuova sede per l'esercizio delle attività di gioco.

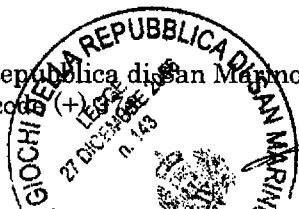
2.3 Attività di giochi per via telematica

L'attività di gioco per via telematica (o gioco *on line*) non trovava una disciplina nell'ordinamento sammarinese fino all'introduzione dell'art. 31 della Legge n.134/2010.

Tale norma, peraltro, si è limitata ad affermare il divieto di *offrire attraverso la rete internet e altre reti telematiche o di telecomunicazione, giochi, scommesse, o concorsi pronostici con vincite in denaro, senza la preventiva autorizzazione dell'Ente di Stato Giochi*. Ad oggi non vi è alcuna autorizzazione concessa dall'Ente di Stato dei Giochi (ESG) per attività di gioco per via telematica.

Peraltro, dovranno essere ulteriormente approfondite le questioni interpretative circa la portata della norma sopra divisata, ed in particolare se essa consenta o meno all'ESG di poter autorizzare attività di gioco per via telematica senza la necessità di ulteriori interventi normativi.

In ogni caso, vi è oggi una diffusa percezione di quanto – per effetto dell'accesso ormai generalizzato ad internet – il gioco *on line* possa costituire una fonte significativa di ricavi. A tal proposito, tuttavia, occorre pure tenere conto del fatto che la maggior parte degli Stati ha adottato, nella materia in discorso, una normativa di tipo protezionistico; infatti le attività di gioco sono frequentemente oggetto di disciplina monopolistica, che si afferma giustificata sulla base di esigenze di protezione sociale.



In Italia, ad esempio, l'offerta di gioco *on line* sul territorio dello Stato è condizionata ad una nutrita serie di presupposti, prima fra tutte l'ottenimento di una concessione da parte dell'amministrazione dei monopoli di Stato.

Per questo, un'eventuale decisione da parte di San Marino di cogliere le opportunità economiche connesse al mercato del gioco *on line* dovrebbe essere preceduta da un'attenta analisi delle normative internazionali e delle condizioni di mercato, oltreché da una valutazione in merito alle strutture e agli strumenti di controllo indispensabili per garantire la sicurezza del gioco telematico.

* * *

§3 Gli elementi a sostegno dell'offerta turistico-commerciale sammarinese

L'art. 42 della Legge 194/2010 richiede che la presente relazione contenga *elementi a sostegno dell'offerta turistico-commerciale sammarinese*.

In relazione a tale aspetto, ed in via di premessa, appare imprescindibile osservare che l'ESG non contempla, tra le proprie finalità, quella di effettuare attività di analisi e programmazione dell'offerta turistico commerciale; attività rispetto alla quale, quindi, difettano in capo all'Ente le necessarie competenze.

Ciò premesso, quel che si può osservare, con specifico riguardo alle attività di gioco autorizzate dall'ESG nei suoi quattro anni di funzionamento, è che le uniche iniziative che appaiono avere determinato un significativo afflusso di giocatori per più giorni consecutivi (e dunque un potenziale riflesso sul settore turistico commerciale) sono consistite nei tornei di poker sportivo.

In particolare, il torneo svoltosi nel periodo dal 14 al 20 giugno 2010 presso la sala Kursaal, ha visto la partecipazione di oltre duemila iscritti ai vari eventi, nei sei giorni di durata della manifestazione.

Le altre attività di gioco oggetto di autorizzazione da parte dell'ESG – ivi compresa l'attività in forma stabile esercitata da GdT – non appaiono rivestire, almeno in modo diretto, un ruolo significativo di sostegno al turismo.



Con riferimento al tema oggetto del presente paragrafo appare opportuno riferire di un'iniziativa recentemente presentata all'ESG da parte di alcune associazioni di categoria sammarinesi, volta all'istituzione di una sala da poker permanente ubicata nel centro storico.

La valutazione in ordine alla realizzabilità di un tale progetto, ad oggi nella sua fase embrionale, non è attualmente nella diretta competenza dell'ESG, dovendo - preliminarmente alla fase autorizzativa di competenza dell'Ente - essere valutata da parte del Congresso di Stato la compatibilità dell'iniziativa con l'interesse economico sociale della Repubblica (*ex art. 5 Legge 143/2006*).

In ogni caso, per quanto potrebbe attenersi alle competenze dell'ESG, occorre considerare che l'unica forma di gioco del poker attualmente consentita dalla legge (*cfr. art. 1 D. 145/2009, lett. F della tabella*) è quella cosiddetta del *poker sportivo*, ossia del gioco del poker sotto forma di torneo¹.

* * *

§4 Strumenti a tutela delle vittime da gioco patologico

Sin dalla prima stesura del contratto di gestione stipulato tra l'ESG e la società Giochi del Titano, è stato previsto l'obbligo in capo a quest'ultima di porre in essere idonee modalità di prevenzione e di contrasto alle forme di gioco patologico, relazionando periodicamente all'Ente in merito alle attività svolte.

Più in concreto, GdT ha dato corso all'impegno assunto attraverso il contratto di gestione mediante la stipula di una convenzione con un'associazione, denominata *Il rosso e il nero*, che ha sede in San Marino e che opera sotto la direzione scientifica del Dott.

¹ Nel poker sportivo i giocatori pagano una quota iniziale (identica per tutti i partecipanti) ricevendo un certo numero di *fiches* (anch'esso uguale per tutti), terminate le quali il giocatore è eliminato. La partita comincia solitamente nello stesso momento per tutti i giocatori e finisce quando un solo giocatore (il vincitore) riesce a conquistare tutte le *fiches* in gioco. Al giocatore vincitore viene assegnato un premio in denaro costituito dalla somma delle quote di partecipazione, decurtata della percentuale spettante all'organizzatore del torneo. In questa forma di gioco, dunque, tutti i giocatori sono posti su un piano di parità, partendo con lo stesso numero di *fiches*. La perdita massima di denaro cui va incontro il giocatore è pari (per ciascun torneo) alla quota di partecipazione.



Roberto Sailis (psicologo operante nel settore delle dipendenze patologiche dal 1989). Tale associazione, avvalendosi della collaborazione di un *team* di psicologi, ha elaborato ed attuato un progetto volto alla prevenzione e al contrasto delle forme di gioco patologico.

Più in concreto, è stato predisposto ed attuato un piano di formazione permanente del personale di GdT al fine di renderlo maggiormente in grado di individuare eventuali comportamenti patologici da parte dei giocatori. Inoltre, è stato attuato un piano di supporto, naturalmente su base volontaria, per i giocatori che ne hanno fatto richiesta; nel triennio 2008-2010 l'associazione *Il rosso e il nero* ha riferito di avere svolto oltre 450 colloqui.

In aggiunta all'attività svolta da GdT attraverso la convenzione con l'associazione *Il rosso e il nero* vi sono altri strumenti adottati su iniziativa dell'ESG che sono funzionali alla prevenzione ed al contrasto del gioco patologico. Più in particolare, GdT è tenuta, in base alle disposizioni regolamentari dell'ESG, all'identificazione ed alla registrazione dei giocatori che accedono alla sala. Inoltre, sempre in base alle disposizioni dell'Ente, Giochi del Titano è tenuta a corrispondere i premi di importo superiore ad euro 2.000 mediante assegno bancario non trasferibile. Attraverso tale disposizione si evita la possibilità di giocare immediatamente la vincita effettuata.

In considerazione di quanto precede, si può affermare con sicurezza che le misure attuate nella Repubblica di San Marino al fine di prevenire e contrastare il gioco patologico sono di livello superiore a quelle attuate dalle sale da gioco italiane.

