

Street locations depresse Solo le arcade prosperano

Nei paesi bassi la cosiddetta Legge Nijpels e le nefaste conseguenze dell'introduzione dell'euro, hanno creato grossi problemi agli operatori di settore, che hanno visto ridurre notevolmente il potenziale di pub, bar e ristoranti. Le sale -slot, invece, vanno alla grande, grazie anche alla recente autorizzazione dei multigames. Ma meglio di tutti va lo Stato, che gestisce 10 casinò e tutto ciò che ha a che fare col gambling

Nel Paese europeo dove le libertà individuali rasentano l'eccesso, potrà sembrare strano che il settore del gioco automatico debba vivere, almeno in parte, problemi analoghi ai nostri. Quello centrale, è che il gaming nelle "street location" è stato ridotto a poca cosa, a tutto vantaggio delle arcade (sale Awp) e dei vari giochi offerti in esclusiva dallo Stato.

Prima di entrare nei dettagli, un po' di storia. In Olanda il gioco ha radici antiche, basti dire che qui è ancora attiva la più antica lotteria nazionale del mondo, creata addirittura nel 1726. Un establishment che diede la stura a varie iniziative private, che poi vennero proibite nel 1848. Il primo Lottery Act è del 1905, che permise l'indizione di altre lotterie a puri fini benefici; fino al 1961, però, queste ultime non poterono concedere premi in denaro, ma solo beni e servizi.

Per far sì che la lotteria nazionale non potesse avere concorrenze di sorta, nel 1911 fu inserita nel codice penale una specifica norma che impedì lo svolgimento di qualsiasi altro tipo di gioco. Bisognerà attendere la fine della Seconda Guerra Mondiale per la legalizzazione delle scommesse ippiche (1948); mentre è del 1961 il provvedimento che ammise le scommesse sulle partite di calcio. Nel '64 il Gaming Act venne finalmente riformato, riordinando tutto il settore del gioco.

Un emendamento del '74 introdusse il lotto (che partì il 1° settembre) e i giochi da casinò, con gestione monopolistica dello Stato. La prima casa da gioco olandese venne inaugurata a Zandvoort il 1° ottobre 1976, ma bisognerà attendere un altro decennio prima che un ulteriore emendamento al Gaming Act legalizzasse finalmente gli apparecchi a premio in bar e sale, oltre che

nei casinò.

La grande svolta dell'86 risollevò enormemente le sorti del settore, tanto che, nel 1992, si contavano ben 75.000 macchine, ovvero una ogni 200 abitanti!

Una situazione, questa, che indusse il governo a creare, nel 1994, una commissione di studio (la cosiddetta Commissione Nijpels) per studiare delle misure atte a prevenire i problemi sociali del gambling. Tale organismo giunse a formulare 14 raccomandazioni per modificare le macchine da gioco. Queste le principali:

- Tutti i punti acquisiti devono essere immagazzinati in una "win bank" invece che nell'attuale "credit meter" (fino a un massimo di 200 punti, contro i 1000 stabiliti in precedenza).
- Al raggiungimento dei 200 punti (40 euro) la vincita deve essere scaricata automaticamente.
- Dopo il pagamento di una vincita deve esserci un periodo di attesa di 15 secondi prima di poter iniziare un nuovo gioco.
- Fissare il limite di vincita a 50 fiorini olandesi e introdurre un sistema di informazione per illustrare il funzionamento del gioco agli utenti.
- Aumentare il tempo me-

dio di gioco da 3 a 4 secondi, con un minimo di 3,5 secondi.

- Riduzione dei bet.
- La macchina in stand by deve avere illuminazione statica.
- Limitare gli effetti sonori al momento del pagamento della vincita.
- Non introdurre negli apparecchi meccanismi di cambiamonete.
- Evidenziare il carattere aleatorio del gioco.



Tutti questi punti – ad eccezione di quello che riguarda le restrizioni agli effetti sonori – furono inseriti nella nuova legge emanata nel giugno del 2000, che andò a creare una chiara dicotomia fra le possibili installazioni.

Nelle sale giochi (con divieto di accesso ai minori di 18 anni) poterono continuare ad operare le vecchie Awp, con l'ulteriore possibilità di installare multi-player machines senza restrizioni tecniche e con sistemi di jackpot in link. Le nuove macchine, definite appunto "14 points" oppure "Nijpels machines", avrebbero trovato collocazione nei locali di cosiddetta "alta soglia" (pub), mentre in quelli di "bassa soglia" (ristoranti e snack bar) le slot machines furono totalmente proibite.

Nei 18 mesi successivi (tanti ne furono concessi per il periodo transitorio) si venne quindi a creare un rilevante mercato di ricambio. Oltretutto, quella fase coincise con il passaggio alla moneta euro, perciò fu necessario aggiornare anche il costo della giocata e la vincita massima, che divennero rispettivamente di 20 centesimi e 40 euro.

Facendo un passo indietro, mentre la

missione Nijpels era al lavoro, il governo diede vita al Gaming Board (1996), che ha il controllo sull'intero settore del gioco, consistente in 6 gestioni di monopolio (lotteria di stato; instant lottery; scommesse sportive; scommesse sui cavalli; lotto; giochi da casinò), più tre lotterie a fini benefici, con diritti esclusivi (bankgiro lottery; postal code lottery; sponsor lottery).

Gli "affari", per così dire, vanno abbastanza bene, essendo in costante crescita dal 1993 ad oggi: nel 2003 gli incassi globali (escluse macchine a premio e casinò) hanno toccato quota 1520,8 miliardi di euro, quasi il 150% in più rispetto alla data di riferimento; ma va altresì rilevato che, rispetto, al 2000, l'incremento è stato all'incirca del 20%.

Nei Paesi Bassi la concorrenza dell'internet gaming non è vissuta ancora come un problema reale, né si può dire che i prodotti di marca estera abbiano particolari entrate. Eppure, anche qui si è avuto un caso simile a quello di Gambelli, con la società monopolista del Lotto che ha fatto causa alla Ladbrokers inglese per aver offerto i propri servizi on line.

Più ambiziose sono invece le credenziali dei fornitori di servizi d i

gaming per telefoni cellulari: nel 2004 risulta che mezzo milione di olandesi ha tentato la sorte col telefonino.

Per quanto riguarda i casinò, il numero è attualmente bloccato a 12 (ma è in programma la nascita di altre due case da gioco), tutti sotto l'egida della Holland Casino. In queste sedi è previsto a breve l'avvio della sperimentazione del gioco interattivo via internet.

Grande attenzione, bisogna dire, viene prestata alla questione del "gioco responsabile". Entrando nelle arcade, sono poste in piena evidenza delle brochure dedicate ai giocatori – elaborate dalla Van, ovvero la Sapar olandese, che raduna il 90% degli operatori nazionali – che mettono in guardia i giocatori sui rischi patologici che la loro attività in sala comporta e propongono un test, articolato su 15 domande, attraverso il quale l'utente potrà individuare il proprio livello di vulnerabilità. Gli ambienti, per quanto abbiamo avuto modo di verificare nelle principali sale di Amsterdam, sono generalmente ben curati, con del personale posto a tutelare l'ordine e la sicurezza.

Senza tema di smentita, si può affermare che fra le migliori arcade, quale ad esempio la Carrousel, situata in una delle vie più importanti della capitale olandese, e le case da gioco non vi è molta differenza quanto all'impatto coreografico. Slot a rulli e a video scintillanti fanno bella mostra di sé insieme alle roulette elettroniche a postazione multipla, che vanno fortissimo.

Scambiando due chiacchiere con uno dei gestori, abbiamo ottenuto conferma dell'impressione avuta di primo acchito: la clientela è generalmente di ceto medio basso; i giocatori sono in gran parte uomini dai 30 ai 50 anni, buona parte dei quali è rappresentata da immigrati. Quanto alla frequenza, essa è più o meno costante nell'arco della settimana e gli incassi, pur non venendoci indicati nemmeno in linea di massima, vengono ritenuti "soddisfacenti".

A compendio di questo scenario è dunque scontato arrivare alla conclusione che l'attività nei pub è piuttosto limitata. Di sicuro, è davvero scoraggiante vedere macchine, anche belle e ben strutturate, cadere nell'assoluto anonimato, non potendo nemmeno irradiare effetti luce di richiamo!

I dati confermano: nel report del KPMG relativo al periodo 2001-2003 il giro d'affari degli operatori è sceso del 15%, e il trend negativo è proseguito nel 2004. Anche il parco macchine è diminuito più o meno con la stessa percentuale (da 29.000 a 25.000) e se guardiamo poi le cifre relative alle licenze rilasciate si giunge a conclusioni drammatiche. Basti pensare che a



fronte delle 34.257 licenze concesse nel 2001, se ne sono avute solo 9.385 nel 2002 e 4.780 nel 2004.

Per quanto concerne gli incassi di bar, pub e ristoranti, i 175M di euro registrati nel 2001 sono scesi ai 150M.

In definitiva, il settore della ristorazione occupa infatti solo l'1% di tutto il giro di affari dei giochi.

Al contrario, buone notizie per il settore arcade – dove, nel medesimo periodo, le gaming machines sono aumentate del 13,3% e il turnover è cresciuto dell'8,9% – ed ovviamente per l'industria del gambling (lotterie, casinò, ecc.), dove il giro d'affari è cresciuto del 16%.

Questa situazione di fatto ha indotto la VAN a premere per una modifica di legge che riequilibri la situazione, con degli emendamenti dovrebbero an-

dare a inserirsi nel progetto di riforma attualmente allo studio da parte del Governo.

In linea generale, si prevede di: aprire due nuovi casinò; rilasciare nuove licenze per lotterie di beneficenza; armonizzare le regole che governano le varie lotterie; lanciare in via sperimentale l'internet gambling; introdurre giochi promozionali; concentrare le competenze di regolamentazione sul solo Ministero della Giustizia; sostituire l'attuale gaming board con un nuovo organismo dotato di maggiori poteri; rinforzare il Gaming Act ed intensificare la lotta contro

l'illegalità; mantenere il prelievo erariale del 33,3% sul fatturato lordo dei casinò e modificare la tassa del 25% gravante sulle vincite tramite lotterie.

Non si parla invece di revisione sulle tasse riguardanti le Awp e le amusement machines, che oscillano fra il 37 e il 42%, più il 19% di Iva.

E i videogiochi? Personalmente non ne abbiamo vista l'ombra, a parte qualche PhotoPlay sparso in qua e in là. Nonostante ciò, i dati ufficiali del 2003, ovvero gli ultimi disponibili, garantiscono l'esistenza di circa 12.000 apparecchi di puro intrattenimento, di cui solo un 10% ha trovato posto in arcade e Fec.



COME SONO REGOLATE LE AWP IN OLANDA

Rilascio delle licenze: Dipartimento della Giustizia (per la licenza generale); Sindaco (per l'installazione di macchine a premio nei bar); Consiglio Comunale (per l'apertura di sale giochi).

Puntata massima: 20 cent.

Vincita massima: 40 euro

Perdita massima oraria: 40 euro

Percentuale di vincita: minimo il 60%

Divieto ai minori di 18 anni.

Massimo due apparecchi per locale.

Disposizioni speciale per le sale giochi: multiplayer machines con una puntata massima di 8 euro; sistemi jackpot in link con vincita massima 2500 euro.

L'OLANDA IN CIFRE

| | |
|-------------------------|--------------------------|
| Governo | Monarchia costituzionale |
| Capitale | Amsterdam 735.000 ab. |
| Capitale amministrativa | L'Aja 464.000 ab. |
| Superficie | 41.528 kmq. |
| Popolazione | 16.244.000 ab. |
| Crescita demografica | 0,7% (annua) |
| Disoccupazione | 5,3% |
| PIL | 511.600.000 USD |
| PIL per abitante | 31.580 USD |
| Commercio estero | |
| import (2002) | 163.247* |
| export (2002) | 175.265* |

* in miliardi di dollari