



CASINO' SANREMO

online.casinosanremo.it

CASINÒ DI SANREMO È IL PRIMO CASINÒ ITALIANO A ENTRARE IN RETE NEL GIOCO A DISTANZA!

Sanremo, 7 febbraio 2008. Da oggi è in rete online.casinosanremo.it, il nuovo sito di scommesse e giochi online del Casinò di Sanremo. Grazie a "**online.casinosanremo.it**", la casa da gioco sanremese è il **primo casinò italiano** ad essere **operativo** in rete nel settore del **gioco a distanza regolamentato dalle leggi italiane**. **Casinò di Sanremo ha scelto Microgame quale partner tecnologico e fornitore della necessaria connettività.**

L'offerta di gioco attuale è costituita dai prodotti ad oggi disponibili in Italia: **scommesse sportive o su altri eventi e Gratta e Vinci.**

Si può scommettere e giocare su online.casinosanremo.it **via internet, collegandosi al sito, o via telefono**, chiamando il **Numero Verde 800.680.809.**

Tutti coloro che si registreranno e apriranno un conto di gioco **entro il 6 marzo 2008** riceveranno **5 € in omaggio, utili per una prova di gioco.**

La **registrazione** è **gratuita**, si effettua online e, a tutela dell'utente e del concessionario (ad esempio, per escludere i minori dal gioco), diventa effettiva solo con l'invio del contratto cartaceo firmato dall'utente.

E' **imminente** l'introduzione dei **giochi a totalizzatore**, Totocalcio, Totogol, Big Race, Big Match, Tris. Presto, appena saranno attivati da AAMS, si aggiungeranno il Bingo e gli **skill games** (giochi di abilità) quale il poker, importante obiettivo dell'ingresso nel settore telematico.

L'home page di online.casinosanremo.it si presenta come una vetrina. Da lì sono direttamente raggiungibili le **aree di gioco**, le pagine di **servizio** - per l'utente finale e per i partner commerciali - e, infine, un'area di **news**, con notizie, da una parte, sugli eventi sportivi più importanti e, dall'altra, dei principali eventi in programma nel casinò fisico. La navigazione è semplice e intuitiva; è disponibile anche un servizio di **guida online**, per aiutare chi effettua la sua prima scommessa.

Lo **sviluppo** incalzante della **tecnologia** ha cambiato e sta cambiando rapidamente il mondo del lavoro, ma anche quello dell'intrattenimento, con importanti riflessi sul gioco.

Il prodotto "**casinò tradizionale**" si trova oggi a dover **competere** con sempre nuove forme di **concorrenza** nel vasto mercato dei giochi d'azzardo ed anche con la raccolta dei siti esteri .com non autorizzati in Italia da AAMS, che nel 2007 è stata superiore ai 500 milioni di Euro.

Il mercato mondiale del gambling online ha oggi una raccolta di **120 miliardi di Euro** pari al 6 % sul totale, con una **dinamica di crescita molto sostenuta**. Il gioco on line cresce molto più velocemente del gioco fisico. L'**Europa oggi** è il **25 %** del mercato mondiale online e si prevede che già **nel 2010** raggiunga un market share **tra il 40 e il 45 %.**

In Italia il gioco via internet è **recente**. Pur in presenza di un'offerta ancora circoscritta alle scommesse e ai Gratta e Vinci, nel **2007** la **raccolta** online in Italia ha rappresentato **più di un miliardo di euro (€ 1.050 milioni)** ossia il 2,5% della raccolta totale giochi di € 41.350 e **il 16,2 % del totale raccolta dei 4 casinò italiani.**

Il Casinò di Sanremo entra nel settore del gioco a distanza in coincidenza con l'inizio di una **nuova fase del gioco on-line**, avviata dal decreto legge Visco Bersani 223/2006 e caratterizzata da un prossimo **ampliamento** del portafoglio dei **giochi** e dall'apertura agli operatori stranieri.

La prevista imminente introduzione di molti nuovi giochi determinerà tassi di crescita molto alti, come del resto già intuibile dall'incremento 2007 VS 2006, pari al 31%.

Entro il 2010 è prevedibile che la raccolta online **triplichi, raggiungendo 3.000 milioni**, corrispondenti a 4,5% - 5% del totale raccolta giochi.

Nel 2007 la raccolta online è stata generata per l'88% da scommesse sportive (le scommesse sportive online rappresentano il 32 % del totale raccolta scommesse sportive in Italia), per il 12% da scommesse ippiche e per il rimanente 4% dai Gratta e Vinci.

Per il Casinò di Sanremo il gioco a distanza è una **grande opportunità**; è una sfida che Casinò spa raccoglie grazie alla forza del suo marchio. L'indagine Eurisko 2006 "Target attuale e potenziale dei casinò italiani" evidenzia che il brand "Casinò Sanremo" ha la più alta notorietà tra le case da gioco italiane ed è preceduto solo da Montecarlo.

Da subito, e soprattutto quando il poker sarà online in Italia, potranno essere sviluppate interessanti **sinergie** commerciali e publi-promozionali tra casinò **fisico** e casinò **virtuale**. L'essere online rinforza la notorietà, avvicina agli utenti della rete, prevalentemente un pubblico giovane, e veicola il marchio in un ambito allargato. Infatti la casa da gioco sanremese geograficamente deve fare riferimento ad un bacino modesto rispetto a quello degli altri tre casinò italiani.

Casinò di Sanremo ha una grande competenza in materia di gioco. Ha un **marchio forte** legato al gioco "sicuro", che lo legittima ad avere un **ruolo** anche **in un segmento**, quello **on line, nuovo** rispetto al suo ambito tradizionale. Anche nell'online, il Casinò di Sanremo saprà coniugare divertimento ed emozione con sicurezza e serietà.

online.casinosanremo.it si affida alle migliori difese informatiche ad oggi disponibili. I server della piattaforma di gioco sono ospitati nella server farm di Telecom e adottano i **massimi standard di sicurezza fisica** (sistemi anti intrusione, allagamento, sistemi di condizionamento, etc) e **logica** (sistemi completamente ridondati, etc) per garantire affidabilità e sicurezza dei dati personali e delle transazioni monetarie.

In questa fase di start up, online.casinosanremo.it adotta una **strategia commerciale** in linea con il mercato, **competitiva** e oculata allo stesso tempo. online.casinosanremo.it compone il proprio palinsesto di gioco, scegliendo tra gli eventi individuati da AAMS. Nel gestire la scommessa a tutela della sicurezza propria e dell'utente, può arrivare addirittura a sospendere l'accettazione delle stesse sull'evento sportivo non totalmente trasparente.

La piattaforma informatica è impostata con una serie di parametri che fissano massimi per puntate e per vincite. Ad esempio la massima puntata sulla scommessa singola è di € 1.000 €; la vincita massima per singolo biglietto è di 10.000 €, quella per sistemi e combinazioni di 40.000 €. Non si accettano più di due puntate uguali sullo stesso evento; 40 è il massimo delle puntate accettate per singolo conto di gioco al giorno.

Casinò ha individuato in Microgame S.p.a. il necessario *service provider* per i giochi pubblici in concessione AAMS. Microgame S.p.A. è **provider leader** sul mercato del gioco a distanza **con i 600.000 conti di gioco aperti** in Italia presso i propri concessionari.

Importanti **sviluppi** del **sito** di gioco saranno collegati alla **prossima introduzione degli skill games**, tra i quali il **poker**, gioco questo più prossimo alla tradizionale offerta del Casinò di Sanremo. Nel mondo il poker **raccoglie 24 miliardi di €, pari al 20% del totale raccolta online**.

Per il poker, che in Italia dovrebbe andare online nel primo semestre 2008, si prevede una raccolta luglio – dicembre 2008 di 80 milioni di € e una dinamica di crescita molto alta, in virtù della quale **nel 2010 dovrebbe rappresentare il 20 % del totale raccolta online in Italia**, allineandosi con il dato "mondo".

SCHEMA TECNICA

IL SERVICE PROVIDER

Casinò ha individuato in Microgame S.p.a. il necessario *service provider* per i giochi pubblici in concessione AAMS.

Microgame S.p.A. è **provider leader** sul mercato del gioco a distanza con **600.000 conti di gioco aperti** in Italia (su 1.000.000 oggi esistenti) presso i propri clienti concessionari AAMS. Ad oggi in Italia risultano aperti 1.000.000 di conti di gioco.

Microgame Spa **fornisce connettività ad oltre 40 concessionari**, con un volume di raccolta che supera i 500 milioni di Euro, e con un fatturato di oltre € 10 milioni.

Microgame S.p.A. è operatore nazionale autorizzato dal Ministero delle Comunicazioni ad operare nel settore dei servizi telematici ed internet e partner tecnologico e commerciale di Telecom Italia Spa. È service provider autorizzato da AAMS, dal Ministero per le Politiche Agricole – Unione Nazionale Incremento Razze Equine per l'esercizio delle scommesse al totalizzatore e a quota fissa. È fornitore del servizio di connettività riconosciuto da AAMS per il trasporto delle informazioni da e verso il totalizzatore nazionale.

LA SCOMMESSA A QUOTA FISSA

Chi scommette conosce già le quote e quindi l'importo dell'eventuale vincita.

La scommessa a quota fissa presenta un rischio per il concessionario simile a quello che per il banco nei giochi da tavolo. La statistica del mercato evidenzia un margine medio di guadagno per il concessionario di 15% rispetto alle scommesse.

Si può scommettere:

- sui **principali eventi nazionali e internazionali** di calcio, tennis, basket, motociclismo, automobilismo, volley, rugby, football americano, hockey, sci alpino ed eventuali altri sport inseriti da AAMS in palinsesto
- su altri **eventi non sportivi**; ad esempio, Oscar 2008 e Festival della Canzone.
- su **eventi antepost** di calcio, volley e basket, cercando di individuare il vincente di una manifestazione a medio/lungo termine (ad esempio il vincente del campionato al suo avvio)
- su **eventi live** di calcio, basket, volley e, raramente, tennis.

Il calcio è lo sport più gettonato, seguono il basket e il tennis.

La scommessa a quota fissa può essere:

- **SINGOLA**, la scommessa su un evento e con un solo esito.
- **MULTIPLA**, la scommessa su minimo due avvenimenti.

La scommessa su più avvenimenti e con su più esiti dà origine ad un sistema (risultato finale, goal totali, risultato parziale 1° tempo).

Una tipologia particolare di scommessa sportiva a quota fissa in singola, è la scommessa **LIVE**.

Si tratta della **scommessa** su un evento parziale o totale di un **avvenimento sportivo in corso**.

Si può scommettere live su eventi, nazionali ed internazionali, di calcio, pallavolo, basket e, raramente, di tennis. Ogni settimana AAMS pubblica il palinsesto degli eventi *live*.

Per il calcio ci sono tre tipi di scommesse live: sulla squadra che segna il 1° gol (o i successivi), sulla vincente e sull'UNDER/OVER (somma gol superiore o inferiore a 3; superiore o inferiore a 4)

Per la pallavolo si può giocare sulla vincente del set; e sulla vincente della partita

Per il basket si può giocare sull'esito 1X2 con margine di 5 punti (differenza reti)

COME SCOMMETTERE

Scommettere è facile. Nella home page del sito è disponibile un servizio di guida alla prima scommessa.

Si può giocare in qualsiasi momento e ovunque ci si trova, via internet, via telefono fisso e via cellulare chiamando il Numero Verde 800. 680.809.

Il numero verde permette di scommettere, aprire un conto di gioco, ricaricare, prelevare ma anche ricevere informazioni, segnalare guasti o malfunzionamenti.

Per giocare bisogna registrarsi e aprire un conto di gioco.

Sono disponibili diverse modalità per ricaricare il proprio conto di gioco: carta di credito - quelle riconosciute dai maggiori circuiti bancari - e le forme indirette quali bonifico bancario, bollettino postale e assegno bancario.

Un'ulteriore possibilità di ricarica è offerta dalla **Microgame Card, una carta prepagata distribuita in tutta Italia in circa 6.000 punti vendita** (bar, ricevitorie, edicole, rivendite tabacchi)

Le vincite possono essere prelevate dal proprio conto di gioco attraverso **carta PostePay**, bonifico bancario, bollettino postale, assegno bancario.

Le richieste di pagamento delle vincite possono essere soddisfatte entro due giorni lavorativi (tre se il cliente sceglie l'accredito con assegno bancario).

La **puntata minima** per le scommesse è di **3 Euro**.

GRATTA E VINCI (gestiti dal Consorzio Lotterie Nazionali).

Il Gratta e Vinci online è un vero e proprio Gratta e Vinci ma con in più le caratteristiche del videogioco. Nella galleria dei giochi si possono trovare tutti i Gratta e Vinci diffusi in forma cartacea.

Alle quattro fasce di prezzo - 50 centesimi, 1, 2, 5 Euro – corrispondono rispettivamente vincite massime per 5.000, 10.000, 100.000 e 500.000 Euro.

Il pay out a favore del giocatore può raggiungere il 77,5% della raccolta. Il concessionario, in questo caso rivenditore del Consorzio Lotterie Nazionali – non ha rischio e ha un margine di guadagno dell'8% della raccolta totale.

Le vincite fino a 10.000 € possono essere accreditate direttamente sul conto di gioco del cliente e possono essere rimosse secondo le modalità previste dal contratto di gioco sottoscritto dall'utente.

Per le vincite di fascia alta (superiori a 10.000 €), il pagamento deve essere richiesto direttamente al Consorzio Lotterie Nazionali.

L'ultimo Gratta e Vinci introdotto è Roulette online. Il meccanismo di gioco prevede di poter effettuare tre puntate scegliendo uno dei 36 numeri presenti sul tavolo di gioco. In automatico il sistema effettua la puntata anche sulle caratteristiche del numero scelto, il colore e pari/dispari. Selezionando il riquadro "Gira la ruota" si avvia il giro di roulette.

SCOMMESSE A TOTALIZZATORE (introduzione imminente)

Nella scommessa a totalizzatore, il giocatore conosce solamente l'ammontare del montepremi, che andrà poi suddiviso tra tutte le vincite. I giochi al totalizzatore non presentano rischio per il concessionario e danno un margine di guadagno del 11,45 % della raccolta totale.

I giochi disponibili sono:

- **TOTOCALCIO** consiste nell'indovinare l'esito di 14 eventi sportivi, normalmente partite di calcio.
- **TOTOGOL** consiste nel pronosticare il numero di gol realizzati in ciascuna delle 14 partite proposte in schedina.
- **BIG RACE** pronostici sulle corse automobilistiche e motociclistiche, le gare di ciclismo e di sci, su competizioni nazionali e internazionali.
- **BIG MATCH** è una scommessa multipla relativa a eventi calcistici, costituita da un pronostico "combinato" formato dal consueto "1X2" e dall'indicazione di un risultato esatto.
- **CORSA TRIS (IPPICA NAZIONALE)** è una scommessa sui primi tre cavalli di una corsa prestabilita di trotto o di galoppo

STRUMENTI PROMOZIONALI PER L'UTENTE FINALE

Due sono gli omaggi legati al momento della registrazione:

banner 5 € per gli utenti di online.casinosanremo.it. L'omaggio è fruibile attraverso l'home page ed è valido fino al 6 marzo

scratch card 5 € per i visitatori del Casinò di Sanremo. Le card saranno distribuite presso il Casinò di Sanremo e saranno valide fino al 31 luglio 2008.

Due sono i bonus sulle vincite (per utenti possessori di un conto di gioco)

- il bonus definito da AAMS dà diritto ad **un 5%** di maggiorazione, che va ad aggiungersi all'eventuale vincita, per ogni evento scommesso superiore al quinto.
- il bonus definito dal concessionario

PROFILO DELLO SCOMMETTITORE ONLINE

Dall'analisi degli utenti registrati emerge il profilo dello scommettitore online. È prevalentemente di sesso maschile (93,44 %), di età compresa tra i 18 e i 35 anni (59,5 %, 23,09 % nella fascia 46-55; il 11,56% nella fascia 36-45; 5,90 % > 55 anni) e risiede al Sud e isole nel 70 % dei casi.

PIANO MEDIA

La comunicazione di online.casinosanremo.it prevede anche per febbraio una campagna pubblicitaria di banner sul portale Libero.it, sui siti dei quotidiani sportivi Gazzetta.it e CorrieredelloSport.it, sui siti ticketone.it e sport news.it. Il banner online.casinosanremo.it sarà presente anche sulla testata specializzata Totoguidascommesse, sia nella versione .it sia nella copia cartacea, nel periodo febbraio - aprile.