


# Rassegna Stampa Odierna

## A.G.S.I.

10-04-2020

GOVERNO CONTE, ECCO LA LISTA E LE MODALITÀ DI RIAPERTURA DELLE AZIENDE. DAL 14 APRILE OK A LIBRERIE E CARTOLERIE. TECNICI AL LAVORO SU BAR E RISTORANTI: RIAPRIRLI MA CON DISTANZA DI UN METRO E 80 TRA I CLIENTI (AGIMEG – 10/04/2020)

Imprese che producono macchinari per l'agricoltura, acciaierie che forniscono materiale per la strumentazione ospedaliera o latta per inscatolare gli alimenti e forse qualcosa riapertura riguardante il settore edilizio. Il Governo, con il premier Conte in testa, è al lavoro per elaborare il piano di ripartenza di alcuni settori già dopo Pasqua. Tra le sorprese del 14 aprile dovrebbe esserci la riapertura di librerie e cartolerie. Forse anche le piccole attività artigianali e commerciali dove è più facile garantire le misure ritenute indispensabili come gli ingressi contingentati e le distanze all'interno dei negozi. Obbligatorie mascherina e guanti, potrebbero essere studiati (ad esempio per le librerie) dei percorsi obbligati tra gli scaffali per non far incrociare i clienti. Si pensa anche a delle barriere di protezione per chi sta alle casse. Gli ingressi saranno scaglionati in rapporto alla superficie libera del negozio. Per questo potrebbe essere raccomandata – riporta Repubblica – l'adesione alle app che consentono la prenotazione dell'ingresso da casa in modo da presentarsi solo poco prima. Successiva la riapertura dei grandi magazzini, con le stesse modalità e entrate e uscite separate. Come riportato da Agimeg nei giorni scorsi, moltissime fabbriche (soprattutto nel nord-est con il Veneto in testa) comunque stanno già riaprendo perché collegate ad altre "essenziali" secondo i codici Ateco. Ma la svolta clamorosa potrebbe arrivare per bar e ristoranti. Distanza di un metro e ottanta al bar e al ristorante: è l'ultima ipotesi al vaglio dei tecnici per la riapertura. Una condizione non facile da rispettare, soprattutto al bancone, ma che potrebbe permettere a 300 mila imprese chiuse dall'11 marzo di ricominciare.



**CORONAVIRUS E 'FASE 2', SANGALLI (CONFCOMMERCIO): "PENSIAMO A RIAPERTURA SELETTIVA SU BASE INCROCIATA DI TRE FATTORI: SETTORI DI ATTIVITÀ, ETÀ OCCUPATI E TERRITORI"**

(JAMMA – 10/04/2020)

"Il decreto liquidità prolunga le sospensioni fiscali e tenta di sostenere le imprese cercando di costruire una 'rete delle garanzie', ma è ancora una risposta incompleta che lascia aperti alcuni interrogativi, soprattutto sulle tempistiche. Invece gli imprenditori, tutti, hanno bisogno subito di liquidità, senza burocrazia e nella maniera più semplice, rapida e accessibile". Lo ha detto il presidente di Confcommercio, Carlo Sangalli, in un'intervista a Il Secolo XIX. In merito alla fase 2 ha spiegato: "Noi pensiamo a una riapertura selettiva sulla base incrociata di tre fattori: settori di attività, età degli occupati, territori. Qualsiasi sia il criterio, va però definita una strategia chiara e condivisa, accompagnata da una preparazione sanitaria, tecnologica e organizzativa".


E ancora: "Partire in modo graduale richiede comunque distanziamento sociale, adozione di strumenti di protezione e sanificazione degli ambienti. Gran parte del mondo del commercio e intere filiere in questi due mesi hanno azzerato i propri fatturati. Senza dimenticare ristorazione e pubblici esercizi che perdono circa 8 miliardi al mese. Le prospettive sono drammatiche, con il rischio concreto di perdere nel 2020 oltre 50 miliardi di euro di consumi".

**COVID-19: L'AUMENTO DEL GIOCO ONLINE DURANTE LA QUARANTENA NON È MOTIVO DI ALLARME**

(GIOCONEWS – 10/04/2020)

In questi giorni si parla molto del gioco online e dell'aumento delle puntate in rete: ma secondo gli esperti non è motivo di allarme. La quarantena forzata alla quale sono costretti i cittadini di gran parte del mondo, nelle ultime settimane, ha provocato una crescita – inevitabile – del gaming online, trattandosi dell'unica offerta di gioco a disposizione degli utenti e una delle forme di intrattenimento disponibile tra le mura domestiche. Con dati che, a livello globale, confermano il trend: dando luogo molto spesso a speculazioni o a fantasie di vario genere. In realtà, secondo gli esperti, la situazione è assolutamente sotto controllo e lo spostamento dei giocatori verso il digitale (che riguarda, peraltro, ogni settore e non solo il gaming) non è da ritenere allarmante.

Le assicurazioni arrivano, per il momento, dall'Australia: un territorio in cui il gioco d'azzardo è piuttosto diffuso, ma la sua regolamentazione è da sempre stata accompagnata da molti studi scientifici e da una discreta letteratura sul tema della dipendenza, che



ha sempre condizionato le scelte del legislatore, ma anche quelle di regolatori e legislatori di altri paesi. Per questa ragione, l'analisi attuale sulle attitudini di gioco in tempi di pandemia, assume un significato particolarmente importante.

**LA CRESCITA (GENERALE) DEI CONSUMI ONLINE** – L'attività del gioco online in Australia è aumentata di due terzi da quando la pandemia di Covid-19 ha preso piede sul territorio, con i dati pubblicati settimanalmente dagli analisti economici AlphaBeta e dall'ufficio di credito Illion che mostrano come le transazioni di gioco online sono aumentate del 67 per cento nella settimana terminata il 29 marzo rispetto a una settimana di normalità. Ciò rappresenta la crescita più elevata tra le 18 categorie studiate dal campione di 250mila australiani.


Mentre gli elementi essenziali come supermercati e farmacie hanno registrato una crescita lieve, i maggiori guadagni accanto al gioco sono stati quelli registrati dagli alcolici e dal tabacco (+ 33 per cento), dai servizi di vendita al dettaglio e di abbonamento (+ 61 per cento), dalla consegna di cibo (+ 63 per cento) e dai prodotti per la casa (+ 64 per cento).

La settimana in questione era la prima da quando il governo australiano ha lanciato il suo pacchetto di aiuti economici, in seguito al quale si è registrato un aumento di 10 punti della spesa discrezionale complessiva (che rimane del 16 per cento inferiore alla norma).

**GLI EFFETTI (REALI) SUL GIOCO** – Mentre i media locali hanno subito evidenziato che gli australiani starebbero perdonando la testa – insieme al proprio denaro – mentre giocano d'azzardo in digitale (come del resto avvenuto puntualmente anche in Italia), vale la pena notare che questa ondata online è arrivata nella settimana in cui è iniziato il lockdown, con la serrata di praticamente tutte le attività di gioco a terra, compresi casinò, corse di cavalli, negozi di scommesse e slot machine in migliaia di pub e club.

In altre parole, secondo gli esperti, l'ondata online sembra essere poco più che un affetto di trasferimento dei giocatori da un canale all'altro, così come avvenuto per le consegne di cibo sono aumentate mentre sono diminuiti ristoranti e fast food (-13 per cento) e caffè (-42 per cento).

Inoltre, se è vero che alcuni giocatori d'azzardo online inesperti possono inizialmente essere effettivamente acquisiti, numerosi studi in mercati molto diversi hanno dimostrato che l'introduzione di nuove opzioni di gioco comporta solo un picco a breve termine dell'attività di gioco, che può raggiungere un livello normalmente ritenuto "a rischio", subito dopo i consumatori si adattano alla nuova realtà e tassi tornano alla loro abituale base di spesa.




Quindi, anche se ci saranno alcuni giocatori che esagereranno (motivo per cui non è mai abbastanza l'informazione e la sensibilizzazione dei consumatori sui rischi legati al gioco patologico, come evidenziato da più parti), si tratta probabilmente di un dato fisiologico: così come ci saranno sempre degli acquirenti online che faranno spese sconsiderate con le loro carte di credito acquistando prodotti di e-commerce solo perché sono annoiati, o come ci saranno delle persone che prenderanno 15 chili perché ordinano di continuo cibi grassi o poco salutari, invece di un'insalatina.

Di certo spetta agli operatori di giochi online (australiani e del resto del mondo) gestire i nuovi clienti con un certo grado di cura e non bombardarli con offerte bonus o promozioni. Sapendo anche che questa impennata di attività avrà probabilmente una durata estremamente breve.

**GINESTRA (AGISCO): "APPLAUDIRE ALLA CHIUSURA DI UN COMPARTO PRODUTTIVO COME IL GIOCO È INDEGNO"**  
(PRESSGIOCHI – 09/04/2020)

L'articolo pubblicato il 4 aprile sulla testata Avvenire a pagina 19 a firma Antonio Maria Mira, plaude alla chiusura della rete di Stato di raccolta dei Giochi Pubblici annunciando che ciò "farà risparmiare agli italiani almeno 5 miliardi e mezzo di euro al mese, 1 miliardo e 260 milioni alla settimana, 180 milioni al giorno", ribadendo l'errata informazione già diffusa a metà febbraio, a firma Maurizio Fiasco, nella quale si affermava che gli italiani nel 2019 avrebbero giocato oltre 110 miliardi di euro, arrivando a dire che "a ogni italiano va attribuito un consumo lordo di gioco d'azzardo pari a 1.830 euro in un anno: più di 152 euro al mese. Neonati e ultranovantenni inclusi."

È evidente – scrive Francesco Ginestra – Presidente A.GI.SCO. Associazione Giochi Scommesse – che la testata non ha approfondito neanche questa volta, i dati usati per i due articoli, diffusi dall'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli (per gioco fisco e gioco on line) e dal Ministero delle Finanze, che ben evidenziano che la spesa reale degli italiani è di ca. 19 miliardi, il che comporta che i soldi giocati in realtà sarebbero 316 euro e se togliessimo i minorenni (che per legge non possono giocare) e gli ultranovantenni (che avranno di meglio da fare), si arriverebbe a meno di 50 centesimi al giorno di spesa. Come più volte ribadito da tanti i 110 miliardi sono il "giro d'affari" creato da quanto speso, da quanto prelevato dallo Stato, da quanto resta alla filiera e da quello che torna come vincite nelle tasche dei giocatori. Ma quanto resta allo stato? Nel 2019 le entrate erariali dirette derivanti dai Giochi Pubblici sono state pari a 7,24 miliardi di euro e con l'aggiunta di quelle indirette porta ad un contributo totale di 14,99



miliardi di euro (dato certificato dal Dipartimento delle Finanze del MEF): la chiusura totale della rete di raccolta dello Stato porterà dunque ad una perdita per le casse dello stato di 602 milioni di euro al mese, considerando le sole entrate dirette.

E la filiera? Quelle centinaia di migliaia di punti che per i quali l'articolo loda la chiusura chi sono? Donne, uomini, famiglie che operano per conto dello Stato svolgendo un lavoro dignitoso, onesto, alla luce del sole, contribuendo con la propria attività affinché la passione degli italiani per il gioco non torni nelle mani della criminalità organizzata, dov'era prima che lo Stato affrontasse la situazione creando una rete controllata in ogni punto della filiera, con regole stringenti in materia di antimafia, antiriciclaggio, tutela della privacy e dalla salute pubblica, quella rete fatta da centinaia di migliaia di lavoratori che pagano le tasse, fanno girare l'economia, affiancano il giocatore, tutelandolo. Certo, è facile sparare sugli operatori che lavorano nel comparto dei Giochi, dimenticandosi che sono imprese come tutte le altre, che hanno partecipato a gare pubbliche, hanno fornito garanzie, hanno aperto dei negozi, pagano dipendenti, utenze, fornitori e tasse. Applaudire alla chiusura di un comparto produttivo è indegno, qualunque sia il credo dietro le proprie spalle! Sarebbe molto più apprezzabile – conclude Ginestra – che un quotidiano di ispirazione cattolica, come Avvenire si definisce, si batta per far passare una Pasqua serena a chi cerca conforto, compresi i tanti lavoratori del comparto dei Giochi Pubblici.



Viale Primo Maggio (ang.  
Via M. de Petti)  
80024 Cardito (Napoli)



+039 02 80898711



agsc2013@yahoo.it