



Nel 2016 gli italiani hanno speso in gratta e vinci, macchinette e scommesse 96 miliardi di euro

# Gioco d'azzardo: ecco le possibilità di vincita

Un matematico e un fisico: ogni euro speso alla roulette fa perdere 2,7 centesimi. I calcoli su slot e SuperEnalotto

GIULIA CAZZANIGA

■ ■ ■ Gli italiani hanno speso tra gratta e vinci, lotterie, lotto, superenalotto, scommesse sportive, macchinette e gioco online 96 miliardi di euro nel 2016. Quanto si vince? Quanto si perde? Quel che conta è non esagerare. Evitare che il divertimento da pochi euro diventi una patologia che ti fa perdere tanti soldi, oltre che minare i rapporti familiari. Prima o poi, quando giochiamo d'azzardo, quando non riusciamo a fermare la febbre della scommessa, il nostro bilancio andrà in negativo. Quel prima o poi, dipende in parte dal caso, in buona misura dal tipo di gioco a cui stiamo giocando. Parola di un matematico e un fisico torinesi, Paolo Canova e Diego Rizzuto. Con l'obiettivo di svelare le regole, i piccoli segreti e le grandi verità che stanno dietro al fenomeno del gioco d'azzardo in Italia, hanno scritto un libro dal titolo *Fate il nostro gioco* (add editore) e organizzato più di 100 incontri in tutta la Penisola l'anno scorso con la loro società di formazione e comunicazione scientifica Taxi1729. «Il nostro», spiega Canova, «è un progetto di prevenzione. Giocare non è un male, se resta un gioco, ma attenzione al fascino irresistibile della vincita: l'idea che sia possibile trovare una falla nel meccanismo, un modo di aggirarlo. Tendiamo a comportarci in modo illogico e i creatori del gioco lo sanno bene. Anzi, sanno prevedere con sorprendente capacità le nostre mosse irragionevoli e puntano su quelle.

Dietro ogni tagliando da grattare ci sono gruppi di matematici ed esperti di comunicazione che usano la scarsa familiarità con i numeri dei giocatori per soffiare sul fuoco dell'irrazionalità, spingendoli a comportarsi in modo svantaggioso. Si è portati a credere che insistere sia sensato, che vincere sia davvero facile. Certo, buona parte di chi si avvicina al gioco non resta invischiato nella trappola. Si diverte

■ ■ ■ Gli operatori del gioco si sono attrezzati per prevenire comportamenti di gioco problematico. Lottomatica sul suo sito avverte: «Il gioco non praticato con moderazione può avere un'influenza negativa sulla tua vita, quella dei tuoi familiari e dei tuoi amici. Per far sì che il gioco resti sempre un piacere, devi fare in modo che non diventi un gioco d'azzardo. Gioca e divertiti ma ricorda sempre di farlo senza esagerare!».

E poi pubblica un decalogo del giocatore intelligente: la prima regola è di impostare i limiti di gioco e non superarli mai. E poi, a seguire, le altre nove regole. Eccole: gioca solo la quantità di denaro stabilita inizialmente, smetti di giocare quando hai superato il limite di

con gli amici, può anche vincere qualcosa. E d'altra parte con il nostro progetto sappiamo di non poter "guarire" chi è affetto dalla patologia del gioco. Ci rivolgiamo però soprattutto ai giovani: la matematica può essere strumento di conoscenza, una sorta di antidoto logico per immunizzarsi almeno un po' dal rischio di finire davvero nel tranello». Ecco, gioco per gioco le probabilità di vincere.

## ROULETTE

La roulette è un buon modello per capire il ragionamento di Canova e Rizzuto. Prendiamo la scommessa del colore: 18 numeri rossi, 18 neri, uno -lo zero - è verde. Scegliamo il rosso. Abbiamo 18 possibilità su 37 di vincere, 19 di perdere. Il croupier ci consegnerà 2 euro se la pallina si ferma sui numeri rossi: ne abbiamo scommesso uno, il nostro bilancio arriverà ogni volta a +1 o a -1 euro se non incassiamo nulla. Ogni 100 giocate abbiamo il 57% di probabilità di

chiudere in negativo. Ogni mille, salgono al 79%, ogni 10 mila al 99,7%. «Se moltiplichiamo la nostra probabilità di vincere (18 su 37) per il premio economico che la vittoria ci darebbe (bilancio +1 euro, nel nostro esempio), e la sommiamo alla probabilità di perdere (19 su 37) moltiplicata per quanto perderemmo (bilancio -1 euro), otteniamo che ogni 37 euro che giochiamo al rosso e nero, mediamente ne perdiamo 1. Ogni volta che giochiamo un euro perdiamo mediamente un trentasettesimo di euro, circa 2,7 centesimi». Canova e Rizzuto spiegano nel dettaglio nel libro anche le tecniche che cercano di battere la roulette. Metodi infallibili? Per nulla. Il risultato delle operazioni matematiche è sempre una curva grafica che va verso la perdita.

## SUPERENALOTTO

Secondo gli autori del progetto, vincere al Superenalotto è il caso meno probabile. Più o meno 1 probabilità su 622 milioni. «Si vince il jackpot (o una

parte) se si indovinan tutti e 6 i numeri, compresi tra 1 e 90, che saranno estratti. La probabilità che questo accada è data dal prodotto di 6/90 per 5/89, poi per 4/88, per 3/87, per 2/86 e per 1/85. Fare 6 al Superenalotto è quindi improbabile, ma non impossibile, per questo ci comportiamo in modo irrazionale». Canova spiega che ci vorrebbero milioni di anni per avere una buona probabilità di vincere al Superenalotto, e che anche per questo gioco ci sono tecniche, strategie o leggende. Tra queste, l'idea che si vinca soprattutto nei casi di jackpot sostanziosi. Attenzione, però: «La probabilità che qualcuno vinca quando il jackpot è alto non va confusa con la probabilità che sia io a vincere. La mia probabilità rimane sempre 1 su 622.614.630».

## GRATTA E VINCI, SLOT

Ci sono poi 60 varianti di Gratta e Vinci, molto amati dagli italiani. Il costo di un tagliando va da 1 a 20 euro, a seconda

del tipo di gioco, e la vincita massima oscilla dai 7000 a 7 milioni di euro. Il business è plurimiliardario per gli organizzatori. Canova e Rizzuto prendono ad esempio uno dei biglietti più venduti, il Miliardario. Costa 5 euro e promette fino a 500mila euro. «Sulla base dei dati a nostra disposizione abbiamo calcolato che la probabilità di trovare un biglietto vincente è del 26% circa: circa uno su quattro. Ma andando nel dettaglio si scopre che dei 37 milioni di biglietti chiamati vincenti, più della metà ci ridanno indietro i 5 euro spesi per acquistarli e quindi valgono zero per il nostro conto in banca. Poco più di 10 milioni di ticket, inoltre, contengono un premio da 10 euro. È consuetudine non riscuotere i premi da 5 e 10 euro, ma usarli subito per comprare altri biglietti. I biglietti con un premio superiore ai 10 euro sono poco meno di 8 milioni. Di questi, a contenere il premio miliardario di 500mila euro sono 27 in tutto». Eccoci quindi alle slot machine. Sono più di

400mila nella Penisola, gli italiani ci spendono la metà di quanto bruciano ogni anno al gioco. Sono macchine di diversi tipi, ma funzionano allo stesso modo. Per i videotermini collegati ad un sistema di gioco Vlt, la normativa prevede la restituzione in vincita di una percentuale minima pari all'85% per ogni sistema di gioco e per ogni gioco sul medesimo installato.

## ALGORITMO

Il matematico e il fisico spiegano che c'è un algoritmo che garantisce al banco un guadagno e al giocatore un ritmo di perdita, un segreto aziendale. Le macchinette puntano a far credere al giocatore di essere andato vicino a vincere. Il mito della "macchina calda" non fa altro che alimentare la febbre per un gioco del tutto imprevedibile, oltre che -conveniente per definizione».

## WIN FOR LIFE

Win for Life propone di indovinare 10 numeri tra l'1 e il 20, più un altro numero estratto a parte, anch'esso tra l'1 e il 20. «La probabilità di riuscire a indovinare tutti e 10 i numeri più l'altro numero è data dalla probabilità di riuscire a indovinare ciascuno dei numeri moltiplicata per la probabilità di indovinare l'altro numero. Otteniamo così 1 su 3.695.120. Con una giocata da 2 euro, in realtà, si vince il premio massimo anche facendo zero, cioè non indovinando nessuno dei 20 estratti. A patto sempre di indovinare anche quell'altro numero estratto a parte.

Fare zero equivale di fatto a indovinare i 10 numeri che non usciranno. Dunque la probabilità raddoppia e diventa di 1 su 1.847.560. Nell'82% dei casi si fa 4, 5 o 6, dunque non si vince nulla e il bilancio è perciò negativo: si perdono i 2 euro giocati. Nel 16% dei casi si fa 7 o 3 e si incassano i 2 euro giocati, andando a bilancio zero.

© RIPRODUZIONE RISERVATA

L'attività di gioco. I Monopoli di Stato hanno istituito il Registro unico delle autoesclusioni (Rua). Un sistema che impedisce a chi decide di dire basta di accedere a piattaforme per giocare online, per sempre o per un periodo.

Funziona così: il giocatore comunica al proprio sito di riferimento l'autoesclusione dal gioco. L'operatore quindi chiude il suo conto, ma notifica la richiesta al Rua.

A quel punto, il "taglio" vale per tutti i siti di gioco autorizzati in Italia. Questa è la novità rispetto al passato: in passato se si chiedeva di chiudere il conto, la richiesta non veniva trasmessa a tutti gli altri siti di scommesse. Adesso invece è possibile.

GIU.CA.

© RIPRODUZIONE RISERVATA

## CALCOLO DELLE PROBABILITÀ

### SuperEnalotto

Costo combinazione:  
**1 euro (giocata minima 1 combinazione)**  
Matrice: **6 su 90**

| Categoria      | Punti | Probabilità 1 su |
|----------------|-------|------------------|
| 1 <sup>a</sup> | 6     | 622.614.630      |
| 2 <sup>a</sup> | 5+1   | 103.769.105      |
| 3 <sup>a</sup> | 5     | 1.250.230        |
| 4 <sup>a</sup> | 4     | 11.907           |
| 5 <sup>a</sup> | 3     | 327              |
| 6 <sup>a</sup> | 2     | 22               |

### Gioco Win For Life Classico (giocata da 1 euro)

| Categoria      | Punti | Probabilità 1 su |
|----------------|-------|------------------|
| Win For Life   | 10+   | 3.695.120        |
| 1 <sup>a</sup> | 10    | 184.756          |
| 2 <sup>a</sup> | 9+    | 36.951           |
| 3 <sup>a</sup> | 9     | 1.848            |
| 4 <sup>a</sup> | 8+    | 1.825            |
| 5 <sup>a</sup> | 8°    | 257              |
| 6 <sup>a</sup> | 7+    | 91               |
| 7 <sup>a</sup> | 7     | 12               |

P&G/L

**SuperEnalotto**  
Vinci per la vita  
**WinforLife!**

IL GIOCO DEL  
**LOTTO**

### Lotto

| Sorte                                 | Probabilità 1 su |
|---------------------------------------|------------------|
| Estratto (con un solo numero giocato) | 18               |
| Estratto determinato                  | 90               |
| Ambetto (con due numeri giocati)      | 100,32 - 200,33* |
| Ambo (con due numeri giocati)         | 400,5            |
| Terno (con tre numeri giocati)        | 11.748           |
| Quaterna (con quattro numeri giocati) | 511.038          |
| Cinquina (con cinque numeri giocati)  | 43.949.268       |

I valori espressi nel prospetto, si riferiscono a giocate su singola ruota con il quantitativo minimo di numeri per singola sorte. La probabilità massima si ha giocando numeri non consecutivi, la minima giocando numeri consecutivi.

Fonte: Agenzia delle Dogane e dei Monopoli

P&G/L

Le campagne di sensibilizzazione di Lottomatica e Sisal

## Il decalogo contro gli eccessi e un registro per i ludopatici

tempo stabilito inizialmente; non giocare somme di denaro che non puoi permetterti di perdere! Evita di spendere al gioco il denaro destinato ad altri scopi; se hai deciso di smettere di giocare, o di giocare meno, sforzati di mantenere questo proposito; evita di spendere troppo spesso i soldi spicci o il resto per il gioco; non giocare per rifarti quando perdi; evita di considerare il gioco come una soluzione per i tuoi problemi e per le tue preoccupazioni; non chiedere mai soldi in prestito per giocare: conside-

ra che il denaro speso al gioco è il prezzo che paghi per il tuo divertimento; non mentire ai tuoi cari sulle somme che hai perso al gioco o sul tempo dedicato al gioco; chiedi aiuto se pensi che stai spendendo troppo o stai giocando troppo frequentemente; non assentarti dal lavoro per andare a giocare; non giocare quando ti senti depresso, solo, annoiato, teso o ansioso.

Anche Sisal avverte sul suo sito che giocare può creare dipendenza patologica. Proprio la scorsa settimana ha annunciato di aver svi-

luppato un software che ha come obiettivo intercettare e prevenire comportamenti di gioco problematico. È un sistema di identificazione predittiva in grado di tracciare e analizzare i movimenti dei giocatori online, così da individuare fenomeni di irregolarità che rischiano di condurre il cliente a un comportamento problematico.

In caso ciò si verifichi, l'utente viene rimosso dalle promozioni commerciali e in un secondo momento si rintraccia il profilo per assicurarsi di moderarne o limitarne