

Articoli Selezionati

SISAL			
Corriere della Sera	37	Il colpaccio di oggi? Dare un tetto alla fortuna	Bottone Vladimiro1
Corriere della Sera	36	Il SuperEnalotto scopre il 2 Chance aumentate di 15 volte	Parilli Marcello2
Corriere della Sera	37	Quell'arte per il «sistema» che umanizza la tecnologia	Madeddu Paolo3
Corriere della Sera	36	Foglietto dei sogni	Colombo Claudio5

Generazioni



Il colpaccio di oggi? Dare un tetto alla fortuna

di **Vladimiro Bottone**

Ai colpi di fortuna si chiede sempre l'impossibile. Ogni generazione ha il suo impossibile: quello commisurato alle proprie possibilità. Io crebbi in quella che chiamerò ultima Golden Age europea. L'età dell'oro in cui i giovani adulti approdavano alla Grande Impresa che tutelava fino al ritiro dal lavoro. Da lì in poi l'assicurazione pubblica si sarebbe fatta carico del tuo reddito fino al trapasso. Per noi della Golden Age l'ascensore sociale era in esercizio. Avremmo avuto accesso a redditi meno aleatori rispetto ai padri. E ad una casa tutta nostra. Chi si cimentava con i giochi di Fortuna non puntava a quella sicurezza che già possedeva. Per noi il colpo della vita era la vincita iperbolica al Totocalcio: un bagno giornaliero nello champagne e la distribuzione di brioches fragranti ai levrieri. Oggi l'ascensore sociale è fuori

servizio. Mia figlia è predestinata a una minutaglia di lavoretti. I cani che porterà a spasso come dog-sitter beneficeranno di delizie del vivere a lei precluse (si ampliano i diritti degli animali, si restringono quelli umani. Ai dissenzienti lo stigma di specista). La sua generazione, ai colpi di fortuna, chiede un altro tipo di impossibile: la chimera di acquistare un'abitazione. **VinciCasa** della **Sisal** ti premia con la casa dei tuoi sogni. L'azzardo alternativo: scrivere un romanzo che sbanchi le classifiche. La prima soluzione non deteriora il patrimonio culturale dell'umanità. **Sisal** intanto, per varare il nuovo **SuperEnalotto**, ha organizzato a Napoli una festa del sorriso (foto). Il sorriso, immagine-chiave del concorso, è il segreto di un selfie riuscito. Mettiamoci in posa, dunque. Senza preoccuparci per quella luce alle spalle. Non è un incendio. E solo il tramonto di un'era.

© RIPRODUZIONE RISERVATA



Chiavi Maria E. Buret, la prima a vincere con **VinciCasa** (Roma)

Il SuperEnalotto scopre il 2 Chance aumentate di 15 volte

Estrazioni più «democratiche». Ma jackpot più sontuoso

La supervincita

Il suo valore medio sale da 39 a 100 milioni. Arriva il Quadrato magico: si potranno incassare subito 25 euro di **Marcello Parilli**

Per i suoi 18 anni, **Sisal** regala a uno dei suoi figli più amati un bel vestito nuovo e qualche libertà in linea con i tempi che cambiano. Così il Nuovo **SuperEnalotto**, con la prima estrazione di oggi, indosserà da qui in avanti un abito giallo, rosso e verde confezionato, come la campagna media, dall'agenzia pubblicitaria di riferimento, la Dlvbdo, e, giusto per trasmettere un po' di ottimismo, anche un bel sorriso al posto della U.

Ma il gioco, per conservare il suo spazio in un settore ormai affollatissimo (negli scorsi anni la concorrenza dei «gratta e vinci» si è fatta estremamente aggressiva), doveva offrire ai suoi numerosi appassionati anche qualcosa di più sostanziale. «Volevamo migliorare il prodotto attuale senza stravolgerlo e, per non sbagliare, tramite indagini di mercato abbiamo chiesto ai giocatori di indicarci la strada — spiega **Marco Caccavale**, direttore Business Unit Lottery di Gruppo **Sisal** —. I più ci hanno risposto che al **SuperEnalotto** non si vince mai o quasi, quindi il primo problema da risolvere è stato la frequenza delle vincite. E noi abbiamo pensato al Due». Di fatto è stata aggiunta una nuova categoria di gioco che ha consentito di migliorare di 15-16 volte la possibilità di portare a casa un premio (almeno 5 euro): adesso si vince infatti indovinando anche solo due numeri della sestina estratta, cosa che consentirà anche di alzare la percentuale di premi sul totale degli incassi dal 42 al 60%.

Un'altra area di intervento ha riguardato l'esperienza di consumo del prodotto. «Il **SuperEnalotto** ha nella sua essenza il piacere dell'attesa. Dal preciso momento in cui giochi la schedina, sei autorizzato a sognare che ti possa capitare un

evento che ti cambierà la vita. L'attesa riempie i momenti tra la giocata e l'estrazione. E quella è un'area che non va toccata — spiega Caccavale —. Dall'altra parte negli ultimi anni, con tutti i vari giochi istantanei, si è cercato di dare un'emozione al consumatore anche al momento della giocata. E qui abbiamo inserito il cosiddetto «quadrato magico». Che compare sulla ricevuta della giocata e contiene quattro numeri: se questi coincidono con quattro dei numeri presenti sulla schedina, allora si vincono immediatamente 25 euro.

Ma dal momento che il **SuperEnalotto** non è un surrogato del «gratta e vinci», la vera novità, quella che solletica chi cerca il colpo della vita, è un'altra. «Il vero signore del nostro gioco è sempre stato il jackpot. Se milioni di consumatori ci sono rimasti fedeli negli anni, è per un semplice motivo: il jackpot del **SuperEnalotto** è il premio più alto che si possa vincere in Italia — dice Caccavale —. Nel tempo però i consumatori si abituano a tutto e vogliono sempre di più, anche se qui mancano i giocatori compulsivi: ma se prima si accontentavano del jackpot, poi hanno inseguito il record del jackpot. Così abbiamo deciso di aumentare di circa tre volte il valore del jackpot medio, che crescerà molto più rapidamente, passando da circa 39 milioni di euro agli oltre 100 milioni».

Detto che il nuovo sontuoso jackpot e i premi supplementari verranno finanziati con l'aumento della singola giocata a 1 euro (dagli attuali 0,50), per il resto il **SuperEnalotto** mantiene le semplici caratteristiche che tutti già conoscono: tre estrazioni settimanali (martedì, giovedì e sabato), e la schedina per tentare di azzeccare sei numeri su 90 (si potrà giocare anche una sola colonna). E giusto per mantenere un'immagine nel solco della tradizione, negli spot che stanno accompagnando la nascita del nuovo **SuperEnalotto**, «recitano» otto dei migliori ricevitori **Sisal**. «Un giusto riconoscimento a professionisti preparati che spesso — conclude Caccavale — mettono la loro passione per questo gioco, sotto forma di sistemi, al servizio dei clienti»

© RIPRODUZIONE RISERVATA



Reunion I Pooh sono stati l'evento clou di Città del Sorriso a Napoli, festa organizzata da **Sisal** il 30 gennaio scorso per lanciare il nuovo **SuperEnalotto**



Quell'arte per il «sistema» che umanizza la tecnologia

L'empatia

«In Europa increduli che in Italia le nostre ricevitorie diano consigli sulle giocate»

Strategie

di **Paolo Madeddu**

Alla fine di *C'era una volta il West*, Sergio Leone mostra centinaia di lavoratori che posano i binari di una ferrovia, portando la modernità nel vecchio West. Era una scena che faceva pensare a quanto si possano dare per scontate certe comodità che avevano invece mobilitato tanta gente nel secolo precedente. Anche il gesto di giocare una schedina oggi è talmente semplice che i più giovani faticano a concepire quanto lavoro e quanta Italia ci siano alle spalle di quel gesto.

Perché oggi il tutto richiede due secondi e mezzo: ancora prima che il ticket esca dal terminale e torni al cliente, il pronostico è registrato nei centri gemelli di Roma e Milano, in grado di gestire mille transazioni al secondo. Mentre, fino agli anni Novanta, c'era una volta in Italia una mobilitazione di massa che ruotava attorno all'operazione. Il sabato sera, dalle ricevitorie partivano (in treno) sacchi di schedine, raccolte in quattordici centri lungo la Penisola, nei quali la domenica pomeriggio centinaia di persone (gli «spogliatori», un piccolo esercito che anno-

verava universitari, casalinghe, pensionati che arrotondavano) iniziavano a controllare i tagliandi compilati a penna dagli italiani. La conferma della vincita arrivava addirittura il martedì mattina.

Era un'epopea che si rispecchiava anche nel linguaggio di tutti i giorni: l'espressione «Vincere alla Sisal» suggeriva, nell'Italia del dopoguerra, un nuovo tipo di miracolo. Oggi la società in cui sono stati inventati il Totocalcio, il Totip e il SuperEnalotto compie settant'anni, ma non può dimostrarli: gli standard di efficienza e sicurezza sono elevatissimi, sin dalla rivoluzione informatica venuta proprio col SuperEnalotto. Che ha consentito di entrare in altri settori, dalle prenotazioni dei treni al pagamento informatizzato delle bollette.

Giovanni Emilio Maggi, direttore delle relazioni istituzionali del gruppo, precisa: «La prima esperienza di automazione la facemmo nel 1993, con la scommessa Tris. Col supporto di un'azienda americana dotammo di un terminale tutti i punti vendita, in modo che dai nostri centri si potessero raccogliere i dati tramite linea telefonica. Si era all'alba del digitale, la velocità non era quella fulminea di oggi». Quando nel 1995 Sisal vinse il bando del ministero delle Finanze per Enalotto, fin lì gestito dal Coni, il gioco era piuttosto polveroso, e consentiva introiti modesti. Ma nel 1997 fu varato il Superenalotto. «Inventato in casa, senza coinvolgere esperti in algoritmi o università americane —

ricorda Maggi —. Però eravamo in ansia, c'erano 622 milioni di combinazioni, e un meccanismo nuovo per il pubblico italiano, il jackpot. Grazie alla campagna pubblicitaria, nelle prime settimane la gente giocava, ma non vinceva ancora nessuno. Poi, la prima clamorosa vincita, che finì sulle prime pagine e nei Tg. Le giocate decuplicarono. Capimmo che presto la qualità del trasferimento dati, la sicurezza e il tempo sarebbero stati fattori cruciali. Oggi siamo alla quarta generazione di terminali. E si può giocare su ogni supporto, dal telefonino al tablet. Ma la nostra forza rimangono le 45 mila ricevitorie sul territorio». Sisal ha incentivato l'inclinazione alla statistica. Svela Maggi: «In Europa erano increduli quando spiegavo che in Italia c'erano libri scritti da sistemisti, poi diventati software per ottimizzare le giocate, e che i nostri ricevitori davano consigli: all'estero, si limitavano a raccogliere le cedole». In ogni caso, una buona fetta di giocatori (il 19%) insiste sui numeri cui è affezionata (la propria data di nascita o dei figli) tramite giocate in abbonamento, con cui rinnovare la stessa combinazione senza ricompilarla ogni volta. Per non parlare del popolo degli irrazionalisti che scommettono sulla combinazione più giocata in assoluto: 1-2-3-4-5-6. In tanti anni non è mai uscita: pagherebbe poco, perché a giocarla sono in troppi. Ma forse cela il desiderio che anche il caso, per una volta, faccia ordine.

© RIPRODUZIONE RISERVATA



19

per cento:
i giocatori
che puntano
sempre sulla
stessa serie

115

le vincite
milionarie del
grande Jackpot
con punti 6 in
diciotto anni di
SuperEnalotto

La parola

● Jackpot

Con questo
termine, che si
usa nell'ambito
del gioco,
viene indicato
il massimo
ottenibile
dei premi.
In 18 anni di
SuperEnalotto
ci sono state
oltre duemila
estrazioni per
vincite di 4,3
miliardi di euro
complessivi

1,2,..

la sequenza
(fino a 6) in fila
dei numeri
«giocabili»
più utilizzata

45

mila: il numero
delle ricevitorie
della Sisal
distribuite
sul territorio
italiano



Il record

La ricevitoria
tabaccheria a
Sperlonga
(Latina) dove,
il 30 ottobre
2010, sono
state vinte 25
quote su 70
del sistema
Sisal
Superenalotto,
per un totale di
quasi 178
milioni di Euro:
resta il record
di vincita
assoluto del
gioco. (foto
Ansa / Enrico
De Vitiis)

L'anniversario Settant'anni fa nasceva la **Sisal** che creò la **schedina** con l'1-X-2. E dopo il **Totocalcio**, a tracciare le passioni dell'homo italicus è stata la popolare **«sestina»**. Che da oggi si trasforma e offre più possibilità per **vincere**

FOGLIETTO DEI SOGNI

«AMMACCATA» DALLA **GUERRA**
MA CON LA **VOGLIA** DI RIPARTIRE
COSÌ L'ITALIA IMPARÒ A FARE «**13**»

«Vincere alla **Sisal**» divenne un modo di dire: il primo fu un impiegato La società per decenni è stata la cassaforte dello sport italiano per ripartire

di **Claudio Colombo**

Quando l'Italia cominciò a fare 13, il Paese era un cumulo di macerie e gli italiani un popolo magro e ancora allo sbando. Si mangiava poco e male, ci si spostava a piedi o in bicicletta, vestivamo alla meno peggio con i cappotti riadattati dalla sarta. Eravamo 43 milioni. Un operaio guadagnava 10 mila lire al mese. Una bici costava tra le 20 e le 30 mila, un chilo di carne 650, uno di pane 37. Le donne avevano appena ottenuto il diritto di voto. De Gasperi guidava il governo. Nuovo presidente della Fiat era diventato Vittorio Valletta. Sulle strade circolavano 400 mila automobili. Il Giro d'Italia ripartiva (un anno prima del Tour) tra arterie dissestate e ponti crollati. A Norimberga si processavano i gerarchi nazisti. Dal cimitero di Musocco, a Milano, era sparita la salma di

Mussolini. In quell'Italia piena di toppe, nel 1946 arrivò un sogno: un foglietto a stampa con tanti nomi di squadre di calcio e un pugno di caselle da riempire. Si chiamava schedina **Sisal** e fece irruzione a primavera: la prima apparve il 5 maggio, quattro giorni prima dell'abdicazione di Vittorio Emanuele III in favore del figlio Umberto, e poco meno di un mese prima del referendum che spazzò via il re.

È proprio il caso di dirlo: l'Italia, da quel giorno, non fu più la stessa. Fuori dalla guerra, ammaccato ma gonfio di speranze, il Paese si proiettò nel vortice inarrestabile dell'1-X-2, perfetta sintesi attitudinale dell'homo italicus, che sta di qua oppure di là, ma anche nel mezzo, quando conviene. «Vincere alla **Sisal**» diventò un modo di dire: significava aver trasformato il sogno in realtà. Eppure non tutti sanno che fino al 1951 il 13 era in realtà un 12, tante erano le partite in schedina. Il primo a indovi-

narle tutte, proprio quella domenica di maggio, fu l'impiegato milanese Emilio Biasetti, unico vincitore fra 34 mila tagliandi compilati: azzeccando l'1 di Inter-Juve (1-0, gol di Penzo al 49') ma anche la X della misteriosa Sampierdarenese-Sestrese (2-2), si portò a casa 463.846 mila lire. «Ho vinto — commentò modesto il Biasetti — grazie alla mia totale incompetenza calcistica». In realtà, l'Italia continuava ad essere un Paese di santi, poeti e navigatori, ma presto si sarebbe dovuto dire anche di esperti calcistici, oltre che di scommettitori: la compilazione della schedina diventò un rito lai-



co al quale l'uomo medio non riusciva a sottrarsi. Illusioni e penna biro: fu l'inizio di un'empatia quasi antropologica fra l'italiano e il gioco, il pronostico, la scommessa. In quegli anni l'azzardo era un fenomeno illegale e sottotraccia: cosa per pochi, perché i molti non avevano una lira. La promessa di soldi pesanti, soldi benedetti, soldi necessari, era più forte di qualsiasi sacrificio: sognare, peraltro, costava 30 lire, come un vermuth al bar o un litro di latte. Se navigate per archivi giornalistici, troverete la foto del primo plurimilionario, il bergamasco Pietro Amelotti, immortalato in vestaglia a righe nel salotto di casa e pomposamente definito dirigente di un'industria artigianale del legno (in realtà fabbricava casse da morto). Vinse 64 milioni nel 1948: ci si potevano comprare, volendo, cinquecento scooter Lambretta.

L'inventore del nuovo sogno di ricchezza aveva un volto e un nome, quello del giornalista triestino Massimo Della Pergola, classe 1912, espulso dall'Albo nel '38 perché ebreo: infatti sviluppò l'idea a Pont de la Merge, in Svizzera, dove era internato in un campo di lavoro, matricola 21.915. Con lui, Fabio Jegher e Geo Molo, giornalisti ticinesi. È questo intraprendente terzetto a creare la **Sisal** (Sport Italia Società A responsabilità Limitata), a inventare la schedina, a farla ruotare su quel semplice meccanismo, 1-X-2, che ne decreterà l'immediato successo: affiancata al Comitato olimpico italiano, la **Sisal** sarà la cassaforte dalla quale lo sport attingerà a piene mani per ripartire dopo gli anni della guerra. Più in generale, sarà proprio il Totocalcio, il nuovo nome della schedina dal 1948, quando lo Stato se ne impadronisce co-

me bene nazionale (al pari di acqua, gas, energia elettrica, strade e autostrade), a foraggiare per decenni il movimento sportivo del nostro Paese. Da un'idea così era quasi naturale che, a cascata, ne scaturissero altre negli anni e nei decenni successivi: la schedina Totip sulle corse dei cavalli («La fortuna arriva al galoppo»), poi la Tris, il **Superenalotto**, fino ai giochi online e a quelli che premiano con le rendite. Parallelamente, è cresciuto anche il mercato clandestino, con le derive pericolose che conosciamo. L'*homo italicus* oggi ha mille modi per esercitare la passione del gioco. Che lo faccia in modo consapevole, è un'altra storia. La schedina, madre di tutti i giochi, da tempo riposa in pace: ora è memoria collettiva, immaginario popolare. È storia patria.

© RIPRODUZIONE RISERVATA

Corriere.it

Storie dall'archivio:
la trottolina
che regalò 64 milioni



Una delle prime vincite milionarie fu quella di Pietro Amelotti, relativa alla schedina 04873 serie JO riferita al concorso dell'1 febbraio 1948: l'unica, in tutt'Italia, a «centrare» i 12 risultati, aggiudicandosi quasi 64 milioni di lire. Nella foto accanto, lo stralcio della pagina del Corriere della Sera (tratta dall'Archivio Storico on-line) in cui si racconta del risultato, spiegando che, per ottenerlo, l'Amelotti ha utilizzato una «trottolina» con incisi 1-2-X. E che in seguito l'avrebbe fatta ricoprire d'oro. I 34 scommettitori che hanno indovinato 11 risultati si sono aggiudicati un premio di 1.879.970 Lire. Davvero niente male per l'epoca...

Le iniziative

Il gioco responsabile
Gli interventi
contro la ludopatia

All'interno del modello di sostenibilità del Gruppo **Sisal** (che riguarda anche l'ambiente ed aspetti di governance interna ed economia) spicca l'aspetto sociale. **Sisal** si è impegnata infatti a diffondere «prioritariamente» nei confronti dei propri clienti una cultura del gioco responsabile, che punta a prevenire i danni potenziali causati da comportamenti di gioco eccessivi e a tutelare le fasce più vulnerabili sottolineando come il gioco sia e debba sempre restare un divertimento. Gli strumenti concreti sono due: il servizio interno di help desk «Un aiuto sincero» e il sostegno al servizio esterno specializzato «Gioca responsabile» che si occupa di dipendenze patologiche.

Scarica
l'«app»
Eventi



Informazione,
approfondimenti, gallery
fotografiche e la mappa
degli appuntamenti più
importanti in Italia.
È disponibile sull'App Store
di Apple la nuova
applicazione culturale del
«Corriere della Sera Eventi».
È gratis per 7 giorni.

Il progetto

● Il Meic

In occasione dei suoi primi settant'anni, [Sisal](#) presenta il suo progetto di recupero della memoria, il progetto Meic. Un archivio storico che si alimenta ogni giorno e che ha preso vita nel 2012: foto, testimonianze, aneddoti, statistiche e vittorie record che vanno a comporre la grande memoria collettiva del gioco in Italia

● Il gruppo

[Sisal](#), attiva dal 1946, è stata la prima Azienda italiana nel settore del gioco come concessionario dello Stato. Oggi [Sisal](#) Group, guidato dall'AD [Emilio Petrone](#), ha [SuperEnalotto](#), [SiVinceTutto](#), [SuperEnalotto](#), [Vinci per la Vita](#), [Win for Life](#), [Eurojackpot](#) e [VinciCasa](#)



Cimeli

A sinistra, la copertina di un annuario del Totocalcio pubblicato nel 1948, con i dati dell'anno calcistico 1946/47. In alto, una schedina del Totocalcio del 1947, un anno dopo la nascita della [Sisal](#)



Compilare non è uno scherzo Dall'archivio storico della [Sisal](#) (progetto Meic) una giocata nella ricevitoria 810 Bruno Branzi di Milano, negli anni 50