



**COORDINAMENTO NAZIONALE  
COMUNITÀ DI ACCOGLIENZA**

**Gioco sporco,  
sporco gioco.  
L'azzardo  
secondo  
le mafie**

A cura  
di

**Filippo Torrigiani**

*consulente nazionale CNCA  
e consulente  
Commissione Parlamentare Antimafia*

---

**novembre 2017**

# Prefazione

*On. Luciano Violante*

Questa pubblicazione costituisce il contributo più aggiornato e più completo sul gioco d'azzardo, sui suoi numeri, sul suo carattere di terreno di investimenti finanziari e di dominio del territorio da parte delle organizzazioni mafiose.

È un libro utile soprattutto per gli insegnanti e per le famiglie. I ragazzi sono infatti continuamente sollecitati all'azzardo dalla Tv, dai giornali, dalla pubblicità sui manifesti; perciò le risposte devono essere guidate dalla ragione e dalla persuasione, non dalla imposizione.

So bene che moltissimi giocatori sono adulti e che gli inviti al gioco d'azzardo entrano seduttivamente e con frequenza impressionante nelle nostre case.

Occorrerebbe prima distinguere tra il gioco illegale che alimenta soltanto le mafie e quello legale che alimenta soltanto i padroni del banco.

Non alimentare le mafie, non essere loro complici è il primo comandamento. Chi gioca illegalmente è come se pagasse una tassa alla mafia che non è una idea astratta, né una piovra immaginaria. La mafia è fatta di uomini, armi, soldi, relazioni sociali, economiche e politiche. Bisogna prendere quegli uomini, confiscare armi e soldi, prosciugare i canali degli arricchimenti, rompere tutte le relazioni degli uomini della mafia con gli uomini della impresa, della società e delle istituzioni.

Tra i canali degli arricchimenti, come dimostra questo studio, uno dei più importanti è proprio il gioco d'azzardo. Esso consente anche un controllo dei bar, tabaccherie, sale gioco e quindi anche del territorio. È un polmone mafioso.

È sbagliato dire: "stai alimentando la ma-

fia" etc. È vero, ma l'argomento, per la mia esperienza da solo non è persuasivo. È meglio collocarlo in un ragionamento, in una pedagogia, che riguardi il gioco d'azzardo in tutte le sue forme, legali, illegali, criminali. È vero che nell'azzardo ogni tanto qualcuno vince, ma l'uno che vince è alimentato dai milioni che perdono.

Per tutti i giochi vale la stessa domanda. Quale vita vogliamo per noi? Quella legata alla conoscenza, alla ricerca, all'onestà? Oggi c'è disoccupazione nei vecchi lavori ma straordinarie possibilità di redditi e buone occupazioni in nuovi lavori, quelli connessi alla ospitalità, al tempo libero, alle nuove tecnologie applicate alla vita quotidiana. Se stai piegato su una slot machine esci pian piano dal circuito del buon lavoro ed entri nel circuito dello sfruttamento di te stesso, che ti toglie dignità. Si potrà rispondere che non sono i miei euro che rendono potente la mafia. È vero, ma sono quelli di tutti i giocatori, te compreso. E se nessuno comincia a smettere la mafia continuerà a prosperare dissestando il tessuto civile, democratico e imprenditoriale delle nostre città.

Insomma, anche contro il gioco d'azzardo è tempo di una pedagogia dei valori civili, tra i quali rientra la dignità della persona di fronte a chi tenta di sfruttare i cittadini suggerendo suadentemente o imponendo il gioco d'azzardo. Magari allettando con qualche piccola vincita a fronte di una colossale sottrazione di risorse.

Questo libro aiuta a capire e a resistere ed è frutto di esperienza concreta non di sofisticate analisi accademiche. Perciò raccomando di impossessarsi delle informazioni contenute; conoscere è il miglior modo per vincere.



# Introduzione

*don Armando Zappolini*

**I**l dossier “Gioco sporco, sporco gioco. L’azzardo secondo le mafie” fotografa con chiarezza ed esaustività un dato di fatto ormai incontrovertibile: la presenza massiccia e capillare delle mafie nel settore azzardo. Sia nei luoghi di gioco sul territorio sia nello spazio digitale.

La ricognizione che Filippo Torrigiani, consulente della Commissione Parlamentare Antimafie e del CNCA, propone in questo dossier si basa su una massa notevole di informazioni, raccolte negli atti giudiziari delle inchieste svolte dalle forze dell’ordine e della magistratura. Un lavoro prezioso, che permette di considerare in un unico testo le tante indagini che hanno scoperto le infiltrazioni delle mafie nel business dell’azzardo.

Appare evidente che una delle promesse più seducenti dei supporter dell’azzardo – mettere in un angolo, con la legalizzazione del gioco, tutto il circuito illegale – si è rivelata una chimera, se non una vera e propria fandonia: in verità, le mafie riescono facilmente a “fare sistema” tenendo insieme legale e illegale. L’uno rinforza l’altro.

Piuttosto, la possibilità di penetrare – in fondo, facilmente – il sistema legale costituisce per le organizzazioni mafiose un’occasione formidabile per investire e riciclare denaro sporco, ricavandone ingenti profitti. E un’altra possibilità per affermare il proprio potere sul territorio, obbligando anche soggetti non legati alla criminalità a sottostare ai diktat della mafia, ad esempio installando le “macchinette” imposte dai clan.

Se questa è la situazione, appare davvero preoccupante quanto Torrigiani scrive nel presente dossier: “a fronte di rilevan-

ti introiti economici, l’accertamento delle condotte illegali è alquanto complesso e le conseguenze giudiziarie risultano piuttosto contenute in ragione di un sistema sanzionatorio che prevede l’applicazione di pene non elevate. Le stesse dichiarazioni dei pentiti e le conversazioni intercettate forniscono un quadro preciso di quale e quanta sia l’attenzione della criminalità organizzata nei confronti di un settore che, in ragione della permeabilità e della vulnerabilità, consente guadagni elevati, importanti tanto quanto quelli provenienti dal traffico di stupefacenti, con rischi di gran lunga inferiori sotto il profilo della reazione dello Stato.”

Ecco, ancora una volta le mafie si dimostrano più rapide delle istituzioni nell’individuare le opportunità di guadagno che non comportano rischi altrettanto elevati. Lo straordinario lavoro fatto in particolare da alcuni rappresentanti della magistratura e delle forze dell’ordine non è sufficiente. Occorre un quadro normativo adeguato all’altezza della sfida.

Il CNCA partecipa fin dalla sua costituzione a “Mettiamoci in gioco”, la campagna nazionale contro i rischi del gioco d’azzardo ([www.mettiamociingioco.org](http://www.mettiamociingioco.org)). Abbiamo sempre avuto chiaro l’obiettivo fondamentale da perseguire: l’introduzione nel nostro paese di una legge quadro che disciplini realmente – e in modo molto rigoroso – il fenomeno del gioco d’azzardo in Italia. Una legge che dovrebbe prevedere tutta una serie di misure incisive per combattere le infiltrazioni mafiose nel settore. Nel dossier, Torrigiani riporta le numerose proposte avanzate in sede di Commissione Parlamentare Antimafia, organismo che non si è limitato ad accen-



dere un faro sulla presenza delle mafie nel comparto dei giochi, ma ha anche elaborato una strategia di risposta al problema. Da tempo ci scontriamo con il muro di gomma che è stato opposto a tutti coloro – non solo la nostra campagna ma tanti altri soggetti organizzati, reti, Comuni e Regioni, cittadini – che si stanno battendo per limitare i rischi del consumo di gioco nel nostro paese. Ci auguriamo che la pubblicazione di questo dossier possa convincere finalmente i vertici delle istituzioni nazionali e dei partiti dell'urgenza di una legge in cui il contrasto alle mafie sarebbe un punto qualificante e di primaria importanza.

Davvero vogliamo continuare a chiudere un occhio – anzi tutti e due – davanti all'impressionante scenario che emerge dalle tante informazioni presenti in questo dossier? E di fronte alle altre gravissime criticità del settore azzardo analizzate e denunciate più volte dal CNCA e dalla campagna Mettiamoci in gioco (rischi e danni sociali e sanitari, ricorso all'usura, problemi familiari e separazioni/divorzi...)?

Valgono davvero la manciata di miliardi di euro che lo stato ricava ogni anno da un business quasi senza controllo?

# Premessa

**L**e modificazioni “genetiche” delle mafie, da sempre in continua evoluzione, hanno di fatto prodotto un differenziato interesse in segmenti importanti della società: le associazioni mafiose pur non manifestandosi più attraverso strutture di tipo militare e sanguinario, ci sono e si rivelano in forme molteplici, spesso in maniera ‘invisibile’, tramite uno sfondo economico patrimoniale, nel senso che oltre le attività criminali riguardanti i traffici illeciti (stupefacenti, rifiuti, merce contraffatta, tratta di esseri umani), le organizzazioni criminali più ramificate e organizzate – su tutte la camorra e la ‘ndrangheta – mirano anche a inserirsi nei settori dell’economia cosiddetta legale per riciclare il danaro proveniente dai traffici e dalle altre fonti di illecito arricchimento.

Non è peraltro retorico sottolineare che in alcune realtà, che peraltro fanno parte della UE – con maggiore evidenza per il gioco online – consolida le stesse come capisaldi affaristici del gambling; a tal proposito giova ricordare come, la nutrita ed evoluta offerta, abbia purtroppo favorito anche la penetrazione delle mafie nel comparto che, a vario titolo, sfruttano la rete dei giochi per attività di riciclaggio di denaro sporco proveniente da illeciti. Sempre al riguardo, la cronaca giudiziaria ci consegna rappresentazioni sempre più preoccupanti di episodi delinquenziali legati a detti contesti.

Sono oramai notevoli i numeri legati ad attività di repressione ad opera delle FFOO e dell’Autorità giudiziaria di tali fenomeni, che si sono manifestati anche nel nostro Paese, e che hanno documentato i legami delle mafie con strutture di gioco d’azzardo allocate in realtà comunitarie.

A quanto si apprende, un complesso ed articolato “gruppo” di società formerebbero parte di una struttura multinazionale più grande, realizzata intenzionalmente con la finalità ultima di ‘lavare’ i proventi di reato perpetuati in giurisdizioni estere.

In alcuni casi si sospetta il riciclaggio dei proventi del gioco d’azzardo illegale, attraverso versamenti in contanti su un conto bancario che si presume siano legati a società di gioco online. Un certo numero di casi ha comportato l’utilizzo di conti di gioco a distanza intrattenuti con società di gioco a distanza, ad esempio, con licenza a Malta. Dalle indagini è peraltro emerso l’utilizzo di carte prepagate per depositare fondi potenzialmente illeciti nei conti di gioco, con eventuale ritiro attraverso conti bancari.

In realtà, e in più di un’occasione, gli inquirenti italiani hanno scoperto importanti interessi mafiosi presenti sull’Isola e riconducibili a vari boss del crimine organizzato.

Ad esempio, sia la Procura della Repubblica di Napoli, come pure anche quella di Reggio Calabria, più volte hanno condotto indagini al riguardo, che tuttavia si sono rese evanescenti per via della “tutela che il Diritto Locale” offre a questo tipo di Società, che dunque rimangono anonime, nonostante le richieste di rogatoria avanzate dalle nostre Autorità.

Si tratta, quindi, di rotte finanziarie sempre più bramate dalle mafie “SpA” i cui interessi, come noto, manifestano in maniera preminente la necessità di incunarsi nei tessuti imprenditoriali, economici e sociali mondiali, attraverso ogni e qualunque opportunità e/o canale si prospetti.



D'altro canto, sempre a testimonianza degli interessi mafiosi, giova rammentare che le inchieste giudiziarie nel periodo 2014-2016 parlano di una sessantina di clan mafiosi, dalla Calabria al Veneto, impegnati nel mercato del prestito ad usura: a imprenditori e commercianti in difficoltà sono stati prestati complessivamente poco più di 2 milioni di euro con un ritorno di liquidità per i clan pari ad almeno 4 milioni e mezzo di euro, e interessi dal 40 al 400% annui e dal 16 al 200% mensili. E tuttavia, il giro di denaro è molto più grande, tanto che sono stati sequestrati da parte dell'Autorità giudiziari, tra società e contanti, 450 milioni di euro.

Ciò, spesso, si concretizza mediante l'acquisto di esercizi commerciali e di beni immobili, nonché attività di impresa esercitate in forma diretta o indiretta, cioè attraverso la partecipazione in imprese sane, ovvero il tentativo di accaparramento di lavori pubblici e privati, di partecipazione al mercato immobiliare, nel trattamento dei rifiuti o nella gestione di pubblici esercizi, specie di ristorazione e intrattenimento, come appunto il **gioco d'azzardo**.

Si tratta, quindi, di una questione inderogabile: l'impegno nella lotta contro le mafie e ogni forma di criminalità organizzata si fa concretezza nel momento in cui si afferma la consapevolezza che le istituzioni addette alla repressione – autorità giudiziaria e forze di polizia, carabinieri, finanza – da sole non bastano: le istituzioni non sono in grado con le loro sole forze di debellare il fenomeno, serve una responsabilità sociale, comune e condivisa.

I cittadini, i lavoratori devono aiutare le istituzioni segnalando i casi sospetti d'illegalità, aiutando le vittime di tali abusi e violazioni a trovare il coraggio di denunciare quanto accade, aumentando la soglia di attenzione verso tali fenomeni, spesso nascosti o che una certa cultura del disinteresse tende ad ignorare o a non voler vedere. Certo è che operando per diminuire e contrastare il “divario sociale” che separa i troppi che non ce la fanno da coloro che ce la fanno benissimo, intervenendo sui fattori di disagio sociale, anche attraverso la grande e variegata area del volontariato e della solidarietà, si possono ridurre i margini di operatività e presenza delle organizzazioni mafiose e criminali.

Restando al tema, occorre puntualizzare che l'attuale combinato disposto che disciplina la materia in cui si articola la fase finale dell'azzardo, determina vincite in favore di pochi soggetti che, invero, ne traggono ingenti profitti.

Fatti alla mano, rileviamo che il settore che attrae ancora con forza i giocatori era e rimane quello del gioco d'azzardo automatico: la spesa in New Slot e VLT rappresenta, infatti, ben oltre il 50% della raccolta. Anche se, fatto assolutamente sorprendente, appare sempre più rilevante l'evoluzione che sta avendo il gioco online.

Nel solo corso del 2015 si apprende, ad esempio, che i “Casinò On Line” autorizzati dall'Agenzia dei monopoli e delle dogane (Adm) hanno chiuso in magnificenza l'esercizio in questione. Dai dati rilevati, si comprende che nell'anno la spesa netta dei giocatori è stata di 327,5 milioni di euro: ciò sta a significare un +31,2% rispetto ai 249,6 milioni impegnati nel 2014. Nel merito si rileva, ad esempio, che Lottomatica ha rivestito un ruolo di primo piano raggiungendo, nel 2015, una quota di mercato del 15%.

In buona sostanza, una giocata su 6 ai casinò online è transitata sulla piattaforma di detta società.



Seguono a ruota Sisal, con una quota media di mercato del 9,7%, e William Hill con l'8,3%. La spiegazione che ne consegue appare riconducibile da un lato al miglioramento delle connessioni Internet, sia fisse che mobili, dall'altro a una maggiore attrazione esercitata nei confronti degli avventori per via di un più appetibile Pay Out (ritorno in vincite). D'altra parte, come noto, la persistente e iniqua tassazione applicata ai vari giochi genera importanti discrepanze sia sugli introiti erariali, sia sulle vincite conseguite dai giocatori, e appare di conseguenza inevitabile riflettere ad ampio raggio sull'intero quadro che il gioco d'azzardo rappresenta. In Italia, come pure nel mondo.

Il settore azzardo, per mezzo di un'ascesa incontenibile, è giunto a rappresentare un volume di affari impressionante. E in questo quadro è sempre più importante conoscerne gli aspetti e i dati salienti. Esattamente, secondo le ultime stime, il mercato globale del gioco d'azzardo, a fine 2016, si è attestato su un valore di circa 470 miliardi di dollari, corrispondente alle riserve finanziarie di alcune super potenze mondiali, come pure al fatturato di aziende globali il cui organico supera gli 80 mila dipendenti.

Insomma, siamo di fronte ad un mercato globale che non conosce crisi o decadenza.

Sarebbe oltremodo semplice limitare la nostra analisi alla raccolta e valutazione dei numeri che il comparto del gioco d'azzardo, anno dopo anno, ci consegna... ma vogliamo di più. Pretendiamo di più. Vogliamo comprendere bene come stanno le cose. Per poter poi riflettere, pensare, agire.

Un fenomeno, dicevamo, di grande impatto e che muove ogni anno miliardi di euro. Vediamo come, attraverso le cifre del mercato e della spesa.

Nel 2015 il fatturato (raccolta, in gergo tecnico) del comparto, suddivisa per regione italiana e tipologia di gioco, è stata la seguente:

**63 tipologie di lotterie istantanee** (gratta e vinci, all'8.11.2016, adesso risultano essere 50)

**17 tipologie di "gratta e vinci" online**

**Giochi a base ippica,**

- ✓ possibili su Ippica Nazionale mediante: scommessa Vincente nazionale; scommessa Accoppiata nazionale; scommessa Nuova Tris nazionale
- ✓ possibili su Ippica Internazionale mediante scommessa Vincente internazionale; scommessa Accoppiata internazionale; scommessa Tris internazionale
- ✓ possibili su scommesse Ippiche in Agenzia su V7, ovvero una scommessa multipla a totalizzatore su base ippica che consiste nel pronosticare i cavalli classificati al primo posto nelle sette corse oggetto del concorso, quali *trotto, galoppo, ecc.*

**New Slot: 308.230** in esercizio

**51.939 VideoLottery** (slot di ultima generazione) in esercizio (dati novembre 2015)

**4.226 Manifestazioni Scommesse a Quota Fissa** autorizzate: spaziano dalla *disciplina del Surf* alla *Lotta Greco Romana*, dal *Golf* al *Rugby*; si può scommettere sui campionati dell'*Atletica leggera* americani, fino a giungere al *Volley* praticato nello Stato dello Yemen

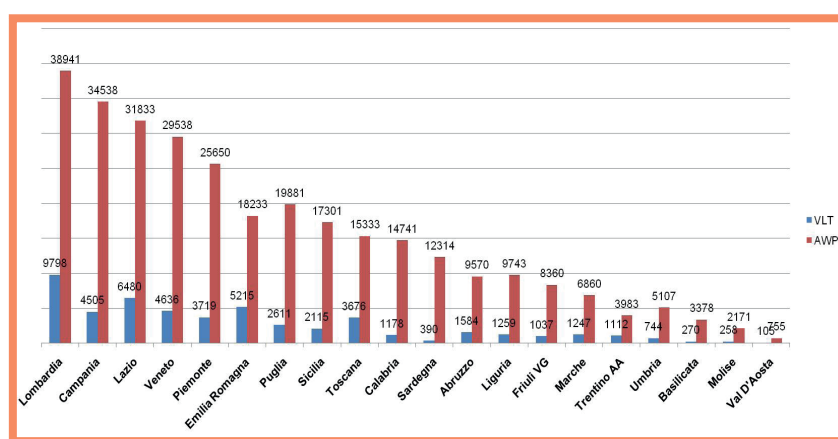
**5 tipologie di giochi numerici a totalizzatore** (Superenalotto, Win for Life, ecc.)



**2 tipologie di Bingo:** di sala (attraverso **210 Sale Bingo** presenti sul territorio nazionale) e a distanza.

Il numero degli apparecchi installati nelle diverse regioni italiane nell'anno 2015 risultava essere il seguente:

REGIONE	VLT	AWP
Lombardia	9.798	38.941
Campania	4.505	34.538
Lazio	6.480	31.833
Veneto	4.636	29.538
Piemonte	3.719	25.650
Emilia Romagna	5.215	18.233
Puglia	2.611	19.881
Sicilia	2.115	17.301
Toscana	3.676	15.333
Calabria	1.178	14.741
Sardegna	390	12.314
Abruzzo	1.584	9.570
Liguria	1.259	9.743
Friuli VG	1.037	8.360
Marche	1.247	6.860
Trentino AA	1.112	3.983
Umbria	744	5.107
Basilicata	270	3.378
Molise	258	2.171
Val D'Aosta	105	755
<b>Totale</b>	<b>51.939</b>	<b>308.230</b>



Sono, invece, circa 2 miliardi i tagliandi venduti ogni anno, per un controvalore di 9 miliardi e 500 mila euro, ovvero 158 euro per ogni abitante in Italia.

Nel 2013 erano stati 1 miliardo e 970 milioni, nel 2012 si era arrivati a 2 miliardi e 92 milioni di tagliandi.



Ciò significa che nel nostro paese vengono comprati 3.600 “Gratta & Vinci” al minuto, 24 ore su 24, 365 giorni all’anno.

Interessanti, appaiono anche i dati relativi alla spesa suddivisa per regione e per tipologia di gioco:

REGIONE	Raccolta di giochi 2015
VALLE D’AOSTA	132
MOLISE	352
BASILICATA	486
UMBRIA	1.029
TRENTINO ALTO ADIGE	1.180
FRIULI VENEZIA GIULIA	1.348
SARDEGNA	1.542
CALABRIA	1.651
MARCHE	1.818
ABRUZZO	1.875
LIGURIA	1.880
SICILIA	3.890
PUGLIA	4.074
TOSCANA	4.566
PIEMONTE	5.060
VENETO	5.850
EMILIA ROMAGNA	5.994
CAMPANIA	6.821
LAZIO	7.611
LOMBARDIA	14.065
<b>TOTALE (*)</b>	<b>71.225 miliardi</b>

Dati in milioni di euro.

Dal totale manca il gioco online che non è identificabile territorialmente

<b>Gioco</b>	<b>Raccolta 2015 (*)</b>
Comma 7	230
Betting Exchange	541
Gioco a base ippica	636
Giochi di abilità a distanza a torneo	727
Giochi numerici a totalizzatore (SuperEnalotto, Win-for-life, etc.)	1.055
Scommesse Virtuali	1.067
Bingo	1.598
Gioco a base sportiva (scommesse, Totocalcio, etc.)	5.592
Lotto	7.077
Lotterie e Gratta e Vinci	9.063
Giochi di carte organizzati in forma diversa dal torneo e giochi di sorte a quota fissa	12.502
VLT	22.198
Newslot	25.963
<b>Totale</b>	<b>88.249 miliardi</b>
Compreso gioco online	
(*) Dati in milioni di euro	

Occorre rammentare che, in realtà, non esiste in Italia una vera e propria legge organica che disciplina la materia del gioco d'azzardo. Al riguardo, le normative che regolano le scommesse sono molto ampie e l'intera offerta è, di fatto, regolata dai Codici Civile e Penale, da Leggi speciali, da Sentenze della Corte Costituzionale, da innumerevoli Decreti in materia e dal Testo Unico delle leggi di Pubblica Sicurezza e da Leggi di Stabilità.

Sintetizzando, possiamo ragionevolmente sostenere che il sistema italiano di regolamentazione in materia di giochi può essere rappresentato facendo riferimento a tre grandi momenti, che corrispondono a diversi modelli di intervento in materia di gioco legalizzato: il primo fra il 1889 e il 1992; il secondo tra il 1992 e il 2003; il terzo dal 2003 sino a giungere all'attualità.

Lo schema italiano di esercizio del gioco pubblico, con vincite in denaro, si basa da un lato sulla necessità di garantire la riserva in favore dello Stato in materia di giochi e scommesse e, dall'altro, sulla concessione di servizio, mediante la quale l'Amministrazione, attraverso Adm (braccio operativo del Ministero dell'Economia e delle finanze) affida ad un soggetto privato – individuato sulla base di selezioni ad evidenza pubblica ed ovviamente nel pieno rispetto della normativa comunitaria – l'esercizio del gioco, ampliando

la sfera giuridica del destinatario e mantenendo sull'attività stringenti poteri di controllo. Nel merito, quindi, la disciplina della materia è riservata allo Stato centrale che la esercita tramite l'Adm.

Il mercato del gioco d'azzardo in Italia è dunque gestito attualmente, per conto dello Stato, da 12 Concessionari attraverso una minuziosa rete industriale che interessa circa 7.000 imprese e coinvolge oltre 120.000 addetti, unitamente a 104 concessioni rilasciate per l'esercizio del gioco online.

## IL CONTRASTO ALLE MAFIE NEL SETTORE

Nell'ambito di questo complicato ed articolato contesto si sono purtroppo inseriti anche gli interessi della criminalità organizzata.

Per troppo tempo infatti si era erroneamente creduto che se lo Stato avesse ampliato, controllato e gestito l'offerta del gioco lecito, si sarebbe contrastata la presenza dell'illegalità, sino a rendere il mercato del gioco improduttivo per la stessa. Il corso degli eventi, invece, ha sancito ben altro.

I tentacoli dell'illegalità prosperano benissimo su un binario "parallelo" e con un giro di affari difficilmente quantificabile; la realtà incontrovertibile evidenzia come, a fronte di una maggiore offerta del "gioco legale" sia più semplice per i clan malavitosi trarre profitti attraverso pratiche di usura, riciclaggio, estorsione, imposizione, ecc.

Per comprendere la portata degli interessi malavitosi è importante riportare le dichiarazioni di magistrati come il procuratore di Reggio Calabria Cafiero De Raho – da poco eletto dal CSM Procuratore nazionale Antimafia - e il giudice Salvatore Di Palma, secondo cui: *"(...) quello del gioco d'azzardo, assieme al traffico di sostanze stupefacenti, oggi appare l'affare più lucroso col quale rimpinguare le casse delle cosche (...)"*; *"(...) Attraverso l'azzardo la 'ndrangheta afferma e consolida il proprio stile parassitario che le consente di trarre enormi guadagni operando in una trama complicatissima nella quale, talvolta, legalità ed illegalità si confondono (...)"*.

Con ogni evidenza le mafie ritengono il gioco d'azzardo un business altamente redditizio. Il comparto dei giochi riveste particolare interesse per le associazioni mafiose quale strumento per operazioni di riciclaggio e di contatto con persone che hanno disponibilità economiche, occupano determinate posizioni sociali e che possono rivelarsi strumentali per il perseguimento di altre finalità illecite. La criminalità di stampo mafioso non si è lasciata sfuggire l'opportunità di penetrare in un settore dal quale derivano introiti ingenti e attraverso il quale possono essere riciclate ed investite, senza gravi rischi, elevatissime somme di denaro. Non va infatti dimenticato che, a fronte di rilevanti introiti economici, l'accertamento delle condotte illegali è alquanto complesso e le conseguenze giudiziarie risultano piuttosto contenute in ragione di un sistema sanzionatorio che prevede l'applicazione di pene non elevate. Le stesse dichiarazioni dei pentiti e le conversazioni intercettate forniscono un quadro preciso di quale e quanta sia l'attenzione della criminalità organiz-



zata nei confronti di un settore che, in ragione della permeabilità e della vulnerabilità, consente guadagni elevati, importanti tanto quanto quelli provenienti dal traffico di stupefacenti, con rischi di gran lunga inferiori sotto il profilo della reazione dello Stato.

Le numerose e sempre più raffinate indagini di Polizia e Magistratura hanno messo in evidenza la capacità delle organizzazioni criminali di inserirsi in una qualsiasi delle articolazioni della filiera del gioco in tutto il territorio nazionale, sfruttando le opportunità offerte dalla pratica dell'azzardo. A questo proposito, negli ultimi tempi si registra un interesse prevalente, da parte delle associazioni criminali, per il gioco online e per il settore degli apparecchi da intrattenimento, le cosiddette "macchinette".

Le situazioni d'illegalità o di irregolarità osservate nel settore continuano, purtroppo, a essere molto diffuse. Ad esempio, il rapporto annuale della Guardia di Finanza per il 2015 evidenzia che in oltre 5.765 interventi effettuati presso sale giochi e centri scommesse, sono state riscontrate irregolarità nel 30 per cento dei casi; in tali occasioni sono stati sequestrati 576 apparecchi automatici del gioco e 1.224 postazioni di raccolta di scommesse clandestine e scoperti nel complesso oltre 36 milioni di euro di giocate nascoste al fisco. Lo stesso comandante generale della GdF Giorgio Toschi, durante la seduta della Commissione Parlamentare che si occupa dell'Anagrafe tributaria, svoltasi a gennaio di questo anno, ha dichiarato che per la criminalità organizzata quello del gioco è uno dei settori in forte espansione per le proprie mire di riciclaggio di denaro e per l'alta remuneratività che lo caratterizza e che, tra le varie tipologie di illecito maggiormente riscontrate, si rilevano manomissioni agli apparecchi da gioco con vincita in denaro relative alle schede di gioco, ai contatori fiscali e alla trasmissione dei dati di raccolta, unitamente all'installazione di congegni per il gioco illegale – comunemente conosciuti come Totem – che permettono di giocare online a siti esteri non autorizzati dalla normativa italiana, ovvero lo stesso gioco online con numerosi siti che ogni giorno offrono gioco illegale e, infine, l'attività dei centri trasmissione dati, altrettanto irregolari rispetto agli operatori autorizzati dallo Stato.

Nell'ambito del **gioco legale** l'offerta avviene attraverso l'impiego di impianti che operano su rete fissa oppure online, questi ultimi attraverso siti internet autorizzati. È stato accertato – all'esito delle numerose indagini – che la criminalità mafiosa ha operato enormi investimenti nel comparto online, tanto più acquisendo e intestando a prestanome sale destinate al gioco, oppure inserendo uno o più sodali all'interno delle compagini delle singole società di gestione del luogo, quali "preposti" o con altri compiti di rappresentanza, sia per percepire rapidamente guadagni consistenti (soprattutto se le regole vengono alterate per azzerare le già scarse possibilità di vincita dei giocatori o per abbattere l'entità dei prelievi erariali), sia per riciclare capitali illecitamente acquisiti. Sovente, l'apertura di una sala gioco da parte di soggetti contigui a organizzazioni mafiose è risultato essere uno schermo di comodo per esercitare, accanto alle attività legali, un analogo circuito di **gioco clandestino**.

Sono emersi casi in cui le associazioni criminali avevano distribuito e installato nei bar e nei locali pubblici dei propri apparecchi di gioco determinando situazioni di vero e proprio monopolio nei territori da esse controllati mediante l'imposizione, con modalità estorsive, ai titolari di pubblici esercizi del proprio prodotto, anche sostituendo quelli già installati da altri clan (con conseguenti situazioni di evidente conflitto a volte sfociati an-

che in gravi fatti di sangue) e la pretesa del pagamento dei costi per il noleggio o di una percentuale sui ricavi.

Sono state anche riscontrate alterazioni del gioco attraverso diverse modalità operative che vanno dalla manomissione e dalla clonazione delle schede elettroniche localizzate all'interno delle new-slot fino a giungere a più complessi interventi di alterazione dei sistemi di trasmissione dati e all'utilizzo di circuiti di gioco online non autorizzati.

Vaste e importanti operazioni di contrasto all'illegalità nel comparto portate a termine dalle Forze di Polizia hanno accertato che alcuni clan (come ad esempio quello dei Casalesi) hanno gestito migliaia di apparecchi di gioco collocandoli in esercizi commerciali posizionati in numerosi comuni italiani. La disposizione avviene presso esercenti più o meno conniventi. Oppure questi devono ottenere il benestare dei boss per installare nuove macchinette, nonché pagare una somma periodica per la "protezione".

In questa condizione possono entrare in gioco relazioni corruttive/collusive con i pubblici ufficiali preposti al rilascio delle autorizzazioni o alla effettuazione dei controlli. Ed è plausibile che in certe aree ad alta densità mafiosa venga considerato "normale", da parte sia dei gestori che degli avventori, operare *in nero*, quindi in contanti o comunque in violazione delle norme sulla tracciabilità dei flussi finanziari. Vi sono poi alcuni tipi di scommesse, come quelle sugli esiti di determinati incontri sportivi, alterati dalla pratica del *match fixing*, ovvero la possibilità di determinare il risultato finale o parziale degli eventi sportivi su cui le mafie scommettono. Così pure vi sono casi in cui le organizzazioni criminali, con l'aiuto dei gestori delle rivendite del Lotto o delle agenzie di scommesse acquistano con un sovrapprezzo i biglietti vincenti (Lotto, SuperEnalotto, Gratta e Vinci) al fine di riciclare il denaro sporco. In altri casi ancora, sono gli stessi gestori che manipolano artatamente le vincite e le perdite in modo da fidelizzare alcuni giocatori o, viceversa, per spremere e consegnare agli usurai altri.

I numeri identificativi, le schede, i software, i flussi di dati relativi a certe macchine spesso subiscono falsificazioni, manomissioni, clonazioni, interruzioni, così da generare incassi in nero ed evasione fiscale. Va peraltro rilevato che tutto ciò può avvenire (ed è avvenuto) anche in città del Centro Nord e non solo, come spesso si pensa, nel Mezzogiorno d'Italia.

L'intero sistema di rilevazione dei dati e delle scommesse, assicurato dalle connessioni alla rete gestita da Sogei, dovrebbe garantire e contabilizzare le entrate all'erario dello Stato; sistema che tuttavia, come accertato da molteplici interventi delle forze dell'ordine, è risultato essere manomesso dalle associazioni criminali attraverso numerosissime condotte illegali, quali:

- Attivazione di apparecchi clandestini e mai censiti;
- Interruzione dei flussi di comunicazione relativi ai dati di gioco;
- Alterazione dei dispositivi automatici mediante l'installazione di "schede parallele".

Siamo di fronte ad evidenti danni al circuito del gioco lecito e legale, nonché ad ingenti danni alle casse dello Stato.

All'esito dei numerosi accertamenti eseguiti dalle autorità competenti, questi tipi di condotte criminali sono diffusissime e spesso anche di difficile accertamento. È sufficiente



pensare a tal proposito come risultino palesemente appetibili e remunerative le condotte delinquenziali nell'ambito della manomissione degli apparecchi automatici: se anche un solo apparecchio non è regolarmente collegato alla rete telematica l'organizzazione che ne detiene indebitamente e illegalmente la gestione si può appropriare sia del Preu (prelievo unico erariale) sia dell'aggio del concessionario, sia della somma di introito dovuta al singolo esercente. Nel merito, giova ricordare che un accertamento compiuto dalla Dda di Caltanissetta ha acclarato che ogni singolo apparecchio "manomesso" ha garantito alle mafie circa 1.000 euro di guadagno per ogni settimana di esercizio.

Nondimeno, e con eguale interesse, le mafie hanno penetrato il settore delle "scommesse sportive". Nella vastità delle scommesse autorizzate e normate dallo Stato, le mafie hanno dimostrato attiva solerzia, soprattutto attraverso la pratica di *match fixing* che, come accennato in precedenza, è la capacità di determinare e quindi alterare l'esito parziale o finale dei risultati degli avvenimenti sportivi, soprattutto mediante la compravendita dell'agire e dell'infedeltà degli atleti, e comunque la complicità di alcuni.

Al riguardo giova ricordare che i concessionari sono tenuti, in linea prioritaria, a specifici obblighi di trasparenza nonché di tracciabilità e identificazione per importi di vincita avvenuti su rete fisica superiori a 1.000 euro, a tutela dell'interesse generale, dell'ordine pubblico e dei giocatori. Nondimeno, serve rammentare come ogni singolo concessionario risulti destinatario di imposizioni fiscali, a vantaggio dello Stato, commisurate al volume delle scommesse accertate.

Nel merito, si rammenta come il flusso delle scommesse così ravvisate confluisca e sia registrato in tempo reale dalla rete Sogei, ogni e qualunque anomalia riscontrata dal sistema gestionale, ed è quindi evidente che un così complesso sistema non possa funzionare, né tantomeno garantire i necessari controlli quando operatori non autorizzati operano nel nostro territorio nazionale.

Infatti, se i flussi di gioco si inseriscono al di fuori del circuito legale e autorizzatorio italiano, spesso vengono meno gli obblighi di identificazione e tracciabilità previsti nel perimetro nazionale. D'altro canto, è sufficiente sapere che già a luglio del 2015 i siti di scommesse non autorizzati, e quindi oscurati da Adm, sono stati ben **5.436**.

L'ultimo aggiornamento in merito, fornito da Adm, datato novembre 2016, chiarisce che ad oggi i siti di gioco che confluiscono nella "black list" dell'Agenzia risultano essere **6.205**, ovvero ben **76** in più rispetto all'ultimo aggiornamento che risale al 25 ottobre 2016, quando erano **6.129**.

È opportuno ricordare che il decreto di "inibizione dei siti di gioco non autorizzati" attua le disposizioni contenute nell'articolo 1 della Legge finanziaria 2006, con lo scopo di contrastare le truffe online connesse al gioco d'azzardo.

Un discorso a parte lo si deve anche all'annosa e controversa faccenda che ha riguardato, e riguarda tutt'oggi, i cosiddetti "Totem".

Si tratta di una questione che si trascina oramai da tempo e che ha indubbiamente gravato sulle casse statali per via dei mancati introiti che, a seguito anche di vari pronunciamenti comunitari, ha senza dubbio sfavorito da un lato gli operatori del settore fedeli alla



normativa nazionale e, al contempo, prestatò il fianco a pratiche assolutamente subdole e illegali. Il Governo, intervenuto a più riprese per sanare la questione anche attraverso una sorta di “condono”, non è riuscito ancora a chiudere la faccenda.

Nel merito: come noto, nel mercato dell’offerta per ciò che concerne il settore del gioco d’azzardo automatico sono presenti due tipologie di dispositivi: le NewSlot (in gergo tecnico Awp) e le Vlt. Analogamente all’offerta legale, tuttavia, da tempo si sono diffuse forme alternative di gioco **non autorizzato e ritenuto altresì illegale dallo Stato** comunemente conosciute come “**Totem**” assimilabili ad *un normale computer collegato a internet che consente la fruizione di gioco (e in particolare di giochi a rullo) attraverso specifiche piattaforme, generalmente collocate all’estero.*

Premesso che il legislatore ha distinto l’attività di offerta e raccolta dei giochi attuata con i canali di diffusione da remoto (internet) da quella effettuata tramite il canale fisico presente sul territorio, tracciando la netta separazione tra le due diverse modalità, la normativa vigente indica infatti il **divieto di intermediazione tra giocatore ed esercente** per la raccolta del gioco nonché il **divieto di raccolta presso luoghi fisici**, pure per il tramite di soggetti terzi incaricati, anche con apparecchiature che permettano la partecipazione telematica.

Quindi l’utilizzazione dei Totem, inteso come un qualsiasi computer collegato a internet che consenta la fruizione di gioco attraverso specifiche piattaforme online, contravviene a diverse disposizioni:

- divieto di offerta e raccolta di giochi in modalità a distanza presso sedi fisiche (anche da parte dei soggetti che abbiano ottenuto le concessioni);
- divieto per i concessionari che offrono e raccolgono giochi presso sedi fisiche di effettuare in tali sedi il gioco a distanza, attraverso apparecchiature che consentano la partecipazione telematica;
- divieto di messa a disposizione di apparecchiature che consentano ai clienti, attraverso la connessione telematica, di giocare su piattaforme di gioco qualora sia ravvisabile un legame economico tra la macchina e l’attività svolta nel punto vendita; siffatta limitazione è prevista a prescindere dalla circostanza che la piattaforma di gioco sia di titolarità di un soggetto cui sia stata rilasciata o meno regolare concessione o autorizzazione da Adm o da altro Stato membro dell’Ue;
- divieto assoluto di accesso sul territorio italiano alle piattaforme di gioco non autorizzate da Adm (c.d. “.com”).

I Totem sono equiparabili a un terminale internet attraverso cui gli avventori possono accedere a server di gioco generalmente localizzati all’estero. Molto spesso i congegni sono camuffati per richiamare la fattezze di apparecchi differenti, che presentano vincoli e controlli ben diversi da quelli previsti e richiesti per i giochi legali. Le tipologie di Totem sono sostanzialmente due: i computer collegati a piattaforme di gioco e i “promogames”.

Nel primo caso (computer collegati a piattaforme di gioco) si tratta di apparecchi formalmente destinati ad altra funzione rispetto al gioco, quali la normale navigazione online, ma che tramite internet raggiungono piattaforme telematiche gestite da server ubicati anche all’estero (principalmente a Malta). Con questi apparecchi, tramite l’inserimento di denaro o tramite l’acquisto di password, l’utente può accedere ai server di gioco, utilizza-



do quindi le apparecchiature come veri e propri strumenti da intrattenimento per l'accesso da remoto anche ai siti di scommesse.

La seconda tipologia di Totem (cioè i *promogames*) sono postazioni internet che formalmente consentono di esercitare attività commercialmente neutre in quanto non comportano effettive vincite in denaro ma solo premi e, pertanto, sarebbero ammesse ai sensi della Direttiva comunitaria n. 31/2000. In effetti tali apparecchi riproducono piattaforme di e-commerce collegate a "promotional games", giochi del tutto identici a quelli offerti mediante le Video Lotteries, ovvero mediante i siti che offrono gioco legale online, formalmente presentati come "giochi promozionali".

In entrambi i casi gli apparecchi, oltre ad eludere le norme sulle operazioni a premio:

- generalmente non prevedono limiti particolari alle puntate;
- non prevedono l'applicazione della cosiddetta "tassa sulla fortuna" oltre i 500 euro di vincita.

Inoltre, in caso di vincita non viene rispettata la normativa di identificazione dell'utente per importi superiori ai 1.000 euro.

Verifiche condotte su alcune macchine hanno consentito di accertare che risultavano dotate di hardware costituito da schermi *touch screen*, tastiera di comando anche virtuale e da altri componenti tipici del personal computer (scheda madre, scheda di rete, lettore smart card...). Oltre alle applicazioni che consentono l'accesso a internet (come ad esempio Internet Explorer), sono presenti anche software di *Virtual Networking Computing*, ossia applicazioni che consentono di vedere e controllare il desktop di un computer remoto connesso in una rete locale o internet, e anche software di protezione delle postazioni pubbliche. All'interno del Totem sono solitamente presenti software di gioco i cui link rimandano a piattaforme online liberamente accessibili tramite internet. L'acquisto di crediti tramite smart card (fornita dall' esercente), banconote (se il Totem stesso è configurato per l'introduzione di denaro contante) o ticket con codice a barre forniti ai giocatori dietro corresponsione all' esercente di un corrispondente importo in denaro contante, è quindi agevole.

I giochi utilizzabili dall'utente dei Totem sono molto simili alle NewSlot; tuttavia, in questa fase, si sta diffondendo sul mercato anche un'offerta assimilabile alle VLT (con offerta di jackpot), ovvero veri e propri cloni dei giochi più famosi. Molti modelli riproducono l'offerta dei casinò online, anche con giochi di carte (poker, baccarat, black jack) e in molti casi è possibile anche scommettere.

La criminalità mafiosa, senza abbandonare le sue tradizionali forme di intervento quali la gestione di bische clandestine, l'organizzazione del *toto nero* o del lotto clandestino, si è concentrata nei settori più lucrosi del gioco e, dunque, innanzitutto nella gestione e nell'alterazione delle macchinette.

Anche le sale Bingo hanno rappresentato un settore di grande interesse per la mafia, che mira a infiltrarsi nelle società di gestione delle stesse. A tale riguardo fa riflettere la circostanza che alcune concessioni per la gestione di sale Bingo siano state aggiudicate a prezzi non competitivi: logico immaginare che la *compensazione* avvenga per altri canali illeciti quali il riciclaggio o le frodi informatiche.

Altro settore interessato dalle infiltrazioni della criminalità organizzata è quello delle corse ippiche, dove l'illiceità delle attività può riguardare sia la gestione delle scommesse presso i punti scommesse, sia la gestione delle stesse corse che possono essere influenzate da accordi occulti tra scuderie o driver, da atteggiamenti minatori verso i fantini o dalla pratica del doping sugli animali.

Anche in questo caso non può essere dimenticata la prassi di ripulire il denaro mediante false vincite di concorsi e lotterie, acquistando dai vincitori, a prezzi maggiorati, il tagliando vincente.

Anche le case da gioco – benché il settore sia in forte calo a causa della sempre più ascendente offerta del gioco online – rappresentano per la criminalità organizzata una tradizionale forma di riciclaggio di denaro dai risultati immediati. Infatti i casinò possono essere utilizzati a scopo di riciclaggio o attraverso il controllo della casa da gioco, con importanti effetti indotti quali, tra l'altro, l'acquisizione delle strutture legate al casinò (alberghi, ristoranti, locali notturni), o mediante la concessione di prestiti a tassi di usura da parte dei cosiddetti *cambisti* per finanziarie i clienti in perdita e ormai invisibili all'Ufficio fidi del casinò o infine (con la complicità dei cassieri e dei croupier) ricorrendo a giocate fittizie, cambiando rilevanti somme di denaro in più tranche (per sfuggire alle segnalazioni di legge) e ottenendo poi a fine serata un assegno emesso dalla casa da gioco che attribuisce la liceità di una vincita alle somme provento di attività delittuose.

Come sottolineato dalla Procura Nazionale Antimafia, tanti e gravi sono i reati attribuiti alle associazioni di stampo mafioso nel comparto dell'azzardo.

Citiamone alcuni.

A seguito del sequestro operato dagli inquirenti ai danni della cosca Pesce di Rosarno è stato disposto il sequestro anche delle quote di due società calcistiche, ovvero la Sapri Calcio e la Cittanova Interpiana, intestate a prestanome che il clan utilizzava per acquisire consensi sul territorio.

I forti interessi criminali che muovono il settore hanno determinato gravi fatti di sangue nei confronti di soggetti appartenenti alla filiera del gioco. Possono a tale riguardo essere citati due omicidi avvenuti a Roma in epoca recente: l'omicidio di Angelo Di Masi, ucciso il 19 gennaio 2012 con una scarica di proiettili davanti alla sala giochi ove lavorava, e l'omicidio di Antonio Bocchino che gestiva le slot machine ubicate nei bar e locali del quartiere Casalotti, ucciso il 12 febbraio 2013 da due persone che lo avevano bloccato fingendosi poliziotti e facendolo scendere dalla propria autovettura.

Sempre nel medesimo contesto è maturato l'omicidio di Donato Abruzzese, gestore di alcune sale giochi a Potenza, ucciso il 29 aprile 2013 da Dorino Rocco Stefanutti, esponente della criminalità organizzata locale e già condannato ai sensi dell'art. 416 bis Codice Penale (Associazione di tipo mafioso).

L'analisi dei principali procedimenti ha evidenziato l'interesse delle organizzazioni mafiose nel settore del gioco. Tra questi merita essere citato il processo a carico del clan Lampada- Valle, espressione in Lombardia delle cosche De Stefano- Condello di Reggio Calabria.

I Lampada e i Valle, due famiglie legate da comuni interessi imprenditoriali e da vincoli di parentela, operavano con modalità fraudolente nel noleggio degli apparecchi da intrattenimento, eludendo il pagamento del Preu attraverso il distacco delle macchine dalla rete della concessionaria o attraverso la clonazione delle smart-card. Nel giro di pochi anni era avvenuta la loro vertiginosa ascesa che li aveva portati ad acquisire enormi disponibilità economiche e finanziarie. Il procedimento aveva anche documentato il tentativo di Giulio Lampada di diventare concessionario di primo livello e i contatti a tal fine realizzati da un'imprenditoria collusa, risultata a sua volta legata ad ambienti istituzionali. Il giudizio a carico dei Lampada si è concluso nel febbraio 2013 con la condanna (tra gli altri) a 16 anni per Giulio Lampada e a 9 anni e 6 mesi per Leonardo Valle.

Relativamente ai procedimenti le cui indagini sono state portate a compimento nell'ultimo anno, meritano di essere ricordati i seguenti:

**Procedimento n. 45702/12 Dda Napoli - operazione Rischiatutto - PM Antonio Ardituuro, Marco Del Gaudio, Alessandro D'Alessio e Maurizio Giordano.**

Il procedimento ha riguardato il capillare controllo realizzato con metodo mafioso dal clan dei Casalesi nel comparto dei giochi pubblici, uno degli affari più redditizi della camorra.

L'indagine si riferisce a condotte avvenute tra il 2004 e il 2010 e costituisce la prosecuzione di quella a carico del gruppo Grasso, che vedeva come protagonista l'imprenditore Renato Grasso, autore di accordi economici e criminali con i più potenti clan camorristici quali il clan dei Casalesi, il clan Misso, il clan Mazarella ed altri della città e della provincia di Napoli.

Il primo settore di intervento dell'organizzazione di Renato Grasso era quello dei videopoker e delle new-slot, nell'ambito del quale aveva concluso rapporti privilegiati con i gruppi camorristici territorialmente competenti per imporre il suo monopolio. In forza di tali accordi i vari clan assicuravano alle imprese riconducibili al Grasso – ogni clan per le zone di rispettiva competenza – un effettivo monopolio nell'installazione e noleggio di apparecchi. In cambio di tale appoggio Grasso garantiva ai clan un consistente introito fisso (100.000 euro mensili) o una determinata percentuale dei profitti derivanti dalle varie attività.

Un secondo settore di intervento del gruppo Grasso era quello delle scommesse sportive attraverso la capofila Betting 2000, con sede in Roma, di cui Renato Grasso era socio di fatto e Tullio Grasso socio di diritto. La Betting, grazie all'appoggio dei clan camorristici, conseguiva a livello nazionale il più alto volume di affari nel settore delle scommesse sportive.

L'indagine denominata "Rischiatutto" ha avuto quale oggetto principale il reimpiego e il riciclaggio attuati dal clan Schiavone in rami d'impresa in vario modo collegati al gioco (slot machine, casino online, scommesse sportive e, non ultime, le sale Bingo).

In poco tempo i Lampada avevano rilevato 44 bar, molti dei quali nel pieno centro di Milano, e dalle conversazioni intercettate emergeva come avessero guadagnato dalla gestione delle macchinette e dal fatturato dei bar ben 20.000.000 di euro in soli due anni.

L'indagine si è incentrata sulla figura di Nicola Schiavone, figlio di Francesco Schiavone (detto Sandokan), che si era dedicato al controllo e alla gestione del gioco d'azzardo soprattutto nelle forme tecnicamente più evolute, nonché al riciclaggio dei proventi del clan in attività imprenditoriali ed immobiliari.

I pubblici ministeri della Dda di Napoli lo definiscono un “boss di seconda generazione che capitalizza al massimo il background paterno, lo affina ed applica un nuovo metodo alla forza intimidatrice del clan, che inizia ad imporsi attraverso l'uso sapiente dell'economia e della strumentalizzazione del mercato”.

Gli investimenti di Nicola Schiavone avvengono nel territorio di Caserta ma anche nel territorio emiliano, e in particolare nella città di Modena, diventata negli anni, come già accertato da altri interventi giudiziari, una sorta di territorio di conquista, per il settore del gioco, del clan dei Casalesi.

In particolare i 5 circoli privati Matrix (a Castelfranco Emilia e Modena) tenuti dal rappresentante di Nicola Schiavone, Antonio Noviello, e da Nicola Femia, detto Rocco, gestivano il gioco d'azzardo sia tramite apparecchiature omologate dallo Stato e poi modificate al fine di eludere i controlli, sia online mediante collegamento multimediale su rete “protetta” con siti presenti all'estero.

Per l'installazione delle macchine e per la loro modifica, era intervenuta l'azienda modenese G.A.R.I. Srl, amministrata da un altro grosso imprenditore del settore, Antonio Padovani, vicino a Nitto Santapaola, e già arrestato per i suoi rapporti con Piddu Madonia.

Per la gestione del gioco online erano stati stretti accordi con personaggi anche in questo caso già noti alle inchieste sul gioco.

In particolare, i fratelli Antonio e Luigi Tancredi avevano fornito i collegamenti internet con sistema protetto per permettere il gioco d'azzardo sui siti [www.dollarocasino.com](http://www.dollarocasino.com), [www.dollarobett.com](http://www.dollarobett.com), [www.jogobrasil.com](http://www.jogobrasil.com) ed altri, tutti ubicati in Romania, formalmente intestati a un cittadino rumeno ma di fatto di loro proprietà, disponendo l'apertura di casse per la gestione dei clienti, la concessione di credito, la riscossione delle vincite.

L'indagine accertava poi che erano intercorsi precisi accordi tra i vertici del clan dei Casalesi e i fratelli Grasso, affinché l'organizzazione imponesse l'apertura di punti vendita con marchio Betting 2000 nella provincia di Caserta, e affinché la Betting riconoscesse a Schiavone, quale contropartita, una percentuale sul volume d'affari derivante dalle scommesse autorizzate.

Si tratta di un incredibile mix di interessi malavitosi e interessi imprenditoriali.

Nell'indagine venivano anche documentati atti di concorrenza illecita nei confronti degli altri operatori concessionari nella raccolta delle scommesse nella provincia di Caserta i quali, nel corso del tempo, venivano espulsi dal mercato ovvero relegati in posizioni sempre più marginali imponendo ai punti vendita il marchio Betting 2000.

Naturalmente non mancavano le abituali minacce per imporre agli esercenti apparecchi prodotti e commercializzati da ditte vicine ai clan.

Nel corso dell'indagine emergevano anche metodologie più tradizionali di ingerenza in attività solo formalmente riconducibili ad altri, e che vengono di fatto asservite agli interessi del clan. Ciò accadeva in particolare per le sale Bingo.

Veniva in particolare in rilievo la figura di Vincenzo La Ventura, già presidente dell'associazione di categoria Ascob (Associazione concessionari del Bingo) che, sfruttando la

sua figura istituzionale del settore, interveniva sugli esercizi in difficoltà economica per acquisirne la gestione e per consentire ai suoi referenti della criminalità organizzata di investire in altre sale gioco d'Italia.

Tale modus operandi veniva riscontrato a proposito della sala Bingo di Ferentino (FR), oggetto di reiterati attentati, per la quale il titolare Martini si era rivolto a La Ventura per avere un aiuto. Costui si era insinuato nell'attività divenendo l'amministratore formale della società "Figli delle stelle tre s.r.l." creata per la gestione della sala Bingo e aveva poi addirittura estromesso il Martini. I capitali immessi nella società risultavano provenire da Vincenzo Pellegrino e da Antonio Padovani, legati rispettivamente alla camorra casalese e alla mafia siciliana.

Dunque, come osservato dal Gip, "l'ineffabile La Ventura, dopo essersi presentato al Martini sotto le spoglie dell'angelo salvatore, si insinuava subdolamente nella sua attività, proponendogli di rilevarla e introducendovi, surrettiziamente, il crimine organizzato, nelle persone di Padovani, per la mafia, e di Pellegrino, per la camorra".

Analoga interposizione veniva realizzata da La Ventura per altre società che gestivano sale Bingo, tra cui "Galletto fortunato srl", "Jackpotalto srl" e "Montecarlo srl", titolari di sale Bingo a Ferentino, Napoli Parco San Paolo e Casoria.

In tale contesto emergeva anche l'attività di un funzionario dei Monopoli che rivelava a La Ventura notizie di cui era a conoscenza per ragioni d'ufficio, consentendogli così di acquisire il controllo della società a costi inferiori a quanto dettato dal mercato e in assenza di altri concorrenti.

Anche Mario Cantone, che assieme al fratello Luciano era il gestore di varie sale Bingo nell'agro aversano e a Napoli, risultava essere in realtà un prestanome di Massimo Russo della frangia Schiavone.

Venivano dunque sequestrate le quote delle società "Center games normanno srl" e "Bingo boys srl" e le sale Bingo di Aversa e di Teverola (CE).

In definitiva, l'indagine che ha determinato la misura cautelare a carico di 51 persone nonché a provvedimenti di sequestro di beni (ex art. 12 sexies L.356/1992) valutati in oltre 400 milioni di euro, ha rivelato una tipica forma di imprenditoria mafiosa esercitata in un settore che consente il veloce riciclaggio dei proventi illeciti e la manipolazione di ingenti quantitativi di denaro contante.

La camorra dunque diviene imprenditore e occupa mercati che non hanno più confini territoriali, sbarcando al Centro ed al Nord della penisola e in territorio straniero.

### **Proc n. 6013U3 Dda Napoli - operazione New line - Pm Antonio Ardituro, Giovanni Conso, Catello Maresca e Cesare Sirignano**

Grazie a una sofisticata attività di intercettazione telematica, l'indagine è riuscita a far emergere un'organizzazione ben strutturata in più livelli che, attraverso piattaforme web illegali create ad hoc da esperti informatici, provvedeva alla raccolta clandestina di scommesse riguardanti competizioni sportive, fungendo da "banco", ovvero assegnando le quote su cui puntare per le varie combinazioni di risultati possibili e, successivamente,



ricavando gli introiti derivanti dalle giocate o, di contro, provvedendo a coprire le eventuali perdite.

I soggetti che gestivano i siti web realizzati per la raccolta clandestina delle scommesse su eventi sportivi erano organizzati gerarchicamente. Al vertice di ogni sito figuravano uno o più soggetti, indicati come “webmaster” ognuno dei quali ricavava delle provvigioni sul volume delle giocate degli altri soggetti dipendenti. Dai “webmaster” dipendevano i “master”, il più importante è risultato essere Vittorio Alfiero. Dai “master” a loro volta dipendevano ulteriori utenti denominati “agenzie”.

Queste ultime corrispondevano ai gestori dei punti di raccolta delle scommesse, per lo più *corner* o agenzie di scommesse autorizzate.

Le “agenzie” erano numerosissime, dislocate soprattutto nelle province di Caserta e Napoli, ma anche in Sicilia, in Calabria e in Puglia. Il volume delle giocate raccolte è risultato essere di diverse migliaia di euro a settimana.

L'attività clandestina era dunque affidata a un reticolo di agenzie, ricevitorie e *corner* la cui diffusività sul territorio appare impressionante.

A rendere più solida la struttura era poi il fatto che tali “agenzie” e ricevitorie erano anche inserite nel circuito legale, risultando concessionarie anche per la raccolta delle scommesse legali per le quali avevano ricevuto specifica autorizzazione dagli organi preposti.

È, quindi, emersa l'esistenza di una struttura clandestina parallela a quella autorizzata, deputata alla raccolta delle scommesse sugli eventi sportivi, in particolare sugli incontri di calcio dei diversi campionati nazionali ed esteri o su altre competizioni.

Ciò comportava che gli scommettitori erano per lo più del tutto ignari di effettuare le scommesse su un circuito clandestino poiché veniva loro consegnata una ricevuta con il logo Aams contraffatto, del tutto analogo a quella originale. Questa modalità rendeva più difficile l'individuazione dell'illiceità in caso di controlli.

### **Procedimento N. 60922/07 - Dda di Napoli - Pm dott. ssa Stefania Castaldi**

Il procedimento si è incentrato sulla figura di Antonio Leonardi, soggetto inserito dapprima nel clan Di Lauro e poi nel clan Amato-Pagano (Scissionisti), dedito assieme ad altri soggetti soprattutto al traffico di stupefacenti. Nella misura cautelare a carico di Leonardi e altri dieci soggetti per associazione di stampo mafioso, associazione finalizzata al traffico di stupefacenti e una serie di episodi di commercializzazione della droga, figurano anche imputazioni relative all'esercizio abusivo delle attività di gioco e scommesse, aggravate dalla finalità di aver agevolato il sodalizio di appartenenza.

E infatti Leonardi viene indicato da alcuni collaboratori come colui che aveva avuto l'idea di reimpiegare i capitali del clan Di Lauro nel settore del gioco.

In seguito, avendo la disponibilità di ingenti somme di denaro provenienti da tale traffico, Leonardi le impiegava in una serie di agenzie di scommesse ubicate a Napoli, Sant'Anastasia e Castelnuovo di Napoli, che naturalmente venivano intestate a suoi familiari.

Il collaboratore Prestieri chiariva come in questo sistema teoricamente legale si innestasse poi un parallelo sistema illegale utilizzato dalla Camorra per riciclare i soldi provento di reati.

Il Prestieri fornisce una descrizione molto particolareggiata dei meccanismi con cui la

Camorra, e in particolare Antonio Leonardi, utilizzava i centri di raccolta scommesse per ripulire i capitali illeciti.

In pratica il clan utilizzava i capitali di illecita provenienza per pagare le vincite delle scommesse i cui importi, anziché fatti transitare attraverso i canali ufficiali, venivano trattenuti dal clan.

Tale canale parallelo a quello ufficiale veniva attivato solitamente sulle scommesse per le quali la vincita del giocatore era altamente improbabile, soprattutto se si trattava di scommesse che superavano il palinsesto consentito dai bookmaker.

Altro sistema collaudato era quello di pagare lo scommettitore vincente (che era ben contento di riscuotere le vincite immediatamente e con denaro contante) con il denaro occulto del clan, e di incassare poi le vincite ufficiali dai bookmaker mediante assegni circolari versati su conti correnti bancari “puliti”.

Si accertava infine che Leonardi era titolare di fatto di vari punti Snai intestati a persone di sua fiducia, dislocati a Secondigliano, Ponticelli e a Roma, nel quartiere di Tor Bella Monica.

#### **Proc. N. 46086/10 - operazione “criminal games” Dda Napoli, Pm dott. Antonello Ardituro e dott. Alessandro Milita**

Nel novembre 2013 è stata portata a conclusione un’indagine che ha confermato l’espansione del clan dei Casalesi su Roma nel settore del gioco d’azzardo. Gli esiti sono stati una misura cautelare a carico di 15 persone e il sequestro di beni ed attività per un valore di circa 30 milioni di euro.

L’indagine si salda con quanto accertato nella sentenza del 12.6.2012 dal Tribunale di Santa Maria Capua Vetere che ha condannato, tra gli altri, Mario Iovine detto “Rififi” alla pena di 23 anni e 6 mesi di reclusione, riconoscendogli la qualifica di organizzatore del clan dei Casalesi. Il sodale Renato Grasso è stato condannato alla pena di 14 anni di reclusione quale concorrente esterno.

Nella sentenza si traccia il profilo criminale dello Iovine, “specializzato” nel settore della distribuzione delle slot-machine e della organizzazione delle scommesse online, la cui presenza era già stata verificata nella zona di Modena. La pronuncia giudiziaria, che prende in esame il ruolo di Iovine nel clan dei Casalesi dal 1997 fino al momento del suo arresto avvenuto il 27.5.2008, riguarda anche le attività svolte dallo stesso Iovine sul territorio romano a partire dal 2003.

Dalle intercettazioni risulta infatti che Iovine, dal novembre 2003 sottoposto alla misura dell’obbligo di soggiorno a Roma, si dedicava a colonizzare il quartiere di Acilia, ove in quel periodo risiedeva, ritenuto un quartiere “vergine”, idoneo quindi a realizzare maggiori guadagni, con la dislocazione delle slot-machine e l’organizzazione delle scommesse online.

Per realizzare questa iniziativa Iovine si avvaleva innanzitutto delle sue relazioni con Renato Grasso, che forniva gli apparecchi da intrattenimento nonché i Totem, terminali



che venivano collocati in tabaccherie, bar e altri locali, con i quali era possibile attuare le scommesse sportive collegandosi a siti esteri.

Questi Totem erano gestiti dalla Wazz-up, riconducibile a Grasso, che provvedeva alla stipula dei contratti con le società estere e alle ulteriori incombenze. In breve, appreso il know-how, Iovine aveva creato sue società per agire nel settore.

Iovine stringeva poi un'alleanza con Sergio Guarnera, da lui definito “quello che a Roma ha il gioco in mano”.

I fratelli Sergio e Sandro Guarnera, che all'epoca operavano come installatori delle schede per videogiochi, compresero la grande utilità rappresentata dall'alleanza con Iovine e accettarono di collaborare per realizzare il monopolio del clan dei Casalesi nella gestione delle slot, ricavandone un elevato vantaggio. I comuni interessi imprenditoriali venivano infatti gestiti con modalità camorristiche.

Ma a seguito del primo arresto dello Iovine, avvenuto nel maggio del 2006, i fratelli Guarnera, che avevano costituito la società Acilia Games s.r.l., vollero affermare la loro autonomia.

E infatti l'indagine giudiziaria documenta l'affermazione dei Guarnera mediante la loro società, impegnata nel noleggio e nella gestione degli apparecchi da intrattenimento. Attraverso di essa i Guarnera avevano di fatto acquisito il controllo del territorio ad Acilia, e in parte anche nel quartiere dell'Axa, dove erano in grado di imporre in via esclusiva il noleggio delle loro macchine.

Dall'indagine emergeva che, nonostante la detenzione, anche Mario Iovine continuava ad operare nel settore attraverso la ditta “2T Games” dei fratelli Timpani, suoi prestanome.

Tuttavia i Guarnera avevano finito per prevalere anche su quest'ultimo, del quale confinavano l'operatività alla sala giochi della “2T Games”, con annessa sala scommesse “Betting 2000”, impedendo invece che il gruppo Iovine potesse installare le proprie slot in altri locali, dimostrando così di essere padroni di quel territorio.

La misura cautelare emessa contesta ovviamente l'associazione di stampo mafioso a Mario Iovine per il periodo successivo a quello contestato nella sentenza richiamata.

Tra l'altro, un'ulteriore associazione di stampo mafioso è contestata ai fratelli Guarnera, in contatto con vari esponenti della criminalità romana tra cui i fratelli Carmine e Giuseppe Fasciarli e la famiglia degli Spada, nonché con Luciano Crialesi e Renato Santachiarra. La loro società, la “Acilia Games srl”, pur svolgendo un'attività di per sé lecita, è stata strumento per un'attività di intimidazione realizzata nei confronti dei gestori concorrenti, per estrometterli dal mercato, e nei confronti degli esercenti perché installassero soltanto gli apparecchi forniti dalla “Acilia Games srl”. Questa attività intimidatoria veniva realizzata attraverso un gruppo di albanesi, conosciuti come “i pugilatori” (tra i quali vi era un ex campione europeo dei pesi medio-massimi), che rappresentavano il braccio armato dell'organizzazione.

Tra i servizi forniti dal sodalizio vi era anche la protezione armata offerta ai titolari dei locali che avevano le macchinette della “Acilia Games srl”, ricalcando dunque quello che è un aspetto tipico delle organizzazioni di stampo camorristico e che dimostra il controllo

del territorio anche in relazione alle attività criminali poste in essere da soggetti estranei al gruppo.

I Guarnera, in definitiva, avevano creato un'organizzazione "a immagine e somiglianza della camorra".

### **Proc. N. 599/10 - indagine Black Monkey - Dda Bologna - Pm dott. Marco Mescolini e dott. Francesco Caleca**

L'indagine si è incentrata su Nicola Femia (detto Rocco), un personaggio molto noto nel mondo illegale del gioco, indiziato di appartenenza a organizzazioni 'ndranghetiste e comparso anche nell'inchiesta "Rischiattutto" della Dda di Napoli.

Il Femia, già condannato a 23 anni dalla Corte d'Appello di Catanzaro per associazione finalizzata al traffico di sostanze stupefacenti e reati in materia di armi, nel 2002 si trasferiva nella provincia di Ravenna per scontare la misura dell'obbligo di dimora.

Va rammentato che il trasferimento di Femia in Emilia Romagna coincide con la sua escalation economica, realizzata con capitali di non giustificata provenienza e incrementata con attività delittuose di variegata tipologia.

Nicola Femia, infatti, è risultato il vertice di un'organizzazione criminale in cui sono inseriti anche i figli Rocco e Guendalina, e che ha il suo principale centro di interesse nella abusiva raccolta del gioco online.

Il sodalizio agiva attraverso siti web operanti illegalmente in Italia essendo privi di concessione autorizzativa, e in particolare i siti "dollaro" e "starspklive", riconducibili a una società romena gestita da Luigi Tancredi, e i siti "viva", "vanilla" e "888suite", tutti registrati da una società di Tortola (Isole Vergini Britanniche) con base operativa a Londra. Rispetto a tali siti internet, Nicola Femia fungeva da unico referente in Italia per la distribuzione degli accessi via internet.

La complessità dell'attività delittuosa discende non soltanto dal necessario coinvolgimento di soggetti con adeguate capacità tecniche che devono operare con i gestori esteri dei siti web per la soluzione immediata dei problemi tecnici e garantire la continua funzionalità dei sistemi operativi, ma anche dalla necessità di relazionarsi con i numerosi soggetti cui fanno capo, sull'intero territorio nazionale, le sale gioco ove accedono i giocatori e dove avviene la raccolta fisica del denaro che, con cadenza quindicinale, veniva effettuata da emissari del Femia.

Attraverso una sorta di "perquisizione informatica" è stato possibile visualizzare tutte le connessioni avvenute nella piattaforma di gioco online, riportando, per ognuna, indirizzo IP e *username* dell'utente che si era connesso. Si è così giunti all'identificazione dei gestori di sale gioco che si avvalevano delle illecite connessioni realizzate dall'organizzazione di Femia. Sono risultati ben 57 punti gioco dislocati tra Puglia, Campania, Emilia, Calabria, Marche, Abruzzo, Toscana, Lombardia, Lazio, Sicilia e Sardegna.

Sempre attraverso questa sorta di perquisizione informatica si è accertato che nel periodo compreso tra agosto 2010 e febbraio 2011 la sola raccolta riferita al sito denominato "dollaro" è stata di oltre 40 milioni di euro.

Altro ambito economico al quale si estendeva l'attività di Femia era la produzione e distribuzione di schede informatiche per le slot-machine.



Naturalmente il sodalizio affiancava al noleggio e vendita di normali schede la commercializzazione di schede contraffatte: ne sono state sequestrate 1.500. Si tratta di schede il cui software contiene un programma informatico, diverso da quello esibito all'amministrazione finanziaria in sede di omologazione, già predisposto affinché durante l'utilizzo avvenga una trasmissione solo parziale all'amministrazione finanziaria dei dati del volume di gioco.

In questo modo viene occultata una parte rilevante dei guadagni realizzati dai gestori delle sale. Costoro pagavano ovviamente ciascuna scheda modificata a un prezzo notevolmente superiore a quello ordinario, garantendo al gruppo criminale un'altra rilevante fonte di guadagni illeciti.

Nel corso dell'indagine si è anche accertato che per raggiungere una posizione di rilievo nell'ambito del commercio illecito di schede contraffatte Nicola Femia ha acquisito il controllo di imprese accreditate presso l'amministrazione finanziaria quali produttori di schede regolarmente omologate. Si tratta esattamente della "Arcade s.r.l." e della "Astor s.r.l.", società di cui il Femia ha conseguito il controllo tramite la falsa intestazione di quote sociali a prestanomi. Inoltre, sono stati acclarati i rapporti del sodalizio con un ispettore di Polizia e un appartenente alla Guardia di Finanza: entrambi fornivano notizie sulle attività investigative e sulle verifiche fiscali in corso.

L'investigazione metteva in evidenza varie estorsioni in danno di debitori del gruppo e le gravi forme di intimidazione che il Femia programmava a danno del giornalista Giovanni Tizian, autore di un articolo sul *Gazzettino di Modena* dal titolo "Modena terra d'affari per i clan dei videogames".

Al termine dell'attività investigativa è stata emessa una misura cautelare a carico di 29 persone nella quale non è stata riconosciuta la sussistenza di un'associazione mafiosa, ma nella quale per i vari episodi estorsivi è stato confermato l'utilizzo del metodo mafioso. Sono anche stati sequestrati (art. 12 sexies DL 306/1992) beni per un valore di circa 95 milioni di euro.

### **Proc. n. 1092/2010 - Dda di Potenza - Pm Daniela Pannone**

L'indagine ha riguardato i fratelli Antonio e Luigi Tancredi che, come già detto in precedenza, risultavano da tempo inseriti nel mondo del gioco illegale.

L'attività su cui si è concentrata l'indagine è anche in questo caso il gioco online che veniva attuato tramite i siti internet "Dollorapoker.com", "Dbgpoker.com" e "Mondialpoker.com" operanti in assenza della concessione di Aams.

Tali siti erano gestiti dalla Dollarobet srl, con sede in Romania, riconducibile ai Tancredi.

Anche in questo caso vi era un'organizzazione simile a quella riscontrata nell'indagine *New Line* della Dda di Napoli, con Antonio Tancredi che assumeva il ruolo di referente

nazionale e altri soggetti che agivano come referenti regionali, provvedendo alle ricariche online dei vari gestori “club” del sito, dislocati su tutto il territorio nazionale.

Gli stessi gestivano per conto dei fratelli Tancredi “casse virtuali” di circa un milione di euro, che poi ripartivano e trasferivano nelle casse dei vari club.

Si tratta ovviamente di somme virtuali, che divengono però reali nel momento in cui nei vari club i giocatori acquistano (e pagano) un credito di gioco.

La remuneratività del sistema emergeva in una conversazione ove Antonio Tancredi confidava a un suo collaboratore di avere difficoltà a tenere un incasso giornaliero di 100-150mila euro, che non avrebbe certo potuto giustificare in caso di un controllo.

Dall'indagine emergeva anche che il sito “www.dollaropoker.com” era stato inibito con provvedimento dell'Aams ma che, attraverso alcuni escamotages, l'organizzazione continuava a utilizzarlo per le proprie finalità illegali.

### **Procedimento di prevenzione 203/13 - operazione Curacao - Dda Roma - Pm dott.ssa Cardia**

Nel novembre 2013 il Tribunale di Roma ha disposto il sequestro anticipato di beni riconducibili al già più volte citato Gino Tancredi, tra cui la sala giochi di 800 metri “Italy Qube”, una serie di società incaricate della gestione del gioco, tra cui di 800 video-slot in tutta Italia, e una villa del valore di 1,5 milioni di euro. Inoltre sono stati individuati 33 siti di gioco online illegali (inibiti dall'Adm) collocati su server in Florida, Romania e Isole dei Caraibi.

### **Procedimento di prevenzione 7/13 - Dda Palermo**

Nel febbraio 2013 il Tribunale di Palermo ha disposto il sequestro di beni riconducibili a Giuseppe Provenzano, esponente di spicco della famiglia mafiosa di Palermo “Tommaso Natale” e già condannato per 416 bis C.P.

Vari collaboratori di giustizia hanno indicato Provenzano come “braccio destro” di Giuseppe Liga (detto “l'Architetto”), reggente, dopo l'arresto dei Lo Piccolo, del mandamento. Tra i beni sequestrati vi sono due agenzie di scommesse, intestate a prestanome, gestite da Provenzano.

### **Procedimento N. 7238/12 - Dda di Lecce - indagine Fast - Pm dott. Cataldo Motta e dott. Alessio Coccioli**

Il procedimento si incentra sulla figura di Albino Prudentino, organicamente inserito nella Sacra Corona Unita, e sull'impiego degli ingenti proventi da lui realizzati nel contrabbando svolto su grande scala e nel traffico della droga.

Tali investimenti riguardavano, in particolare, il settore in espansione delle scommes-

se online e dei giochi elettronici da intrattenimento, ritenendo ormai superata una delle attività abituali per la criminalità organizzata e cioè la gestione delle bische clandestine.

Gli investimenti si concretizzavano nella costituzione in Italia e in Albania di alcune società prevalentemente operanti nel settore giochi e raccolta di scommesse sportive online le cui quote venivano intestate, per sfuggire a eventuali misure di prevenzione personali e patrimoniali, a soggetti prestanome. Emergeva in questo contesto l'ingente investimento effettuato dal Prudentino per la realizzazione di un casinò a Valona, in Albania.

### **Procedimento n. 17788/08 - Dda di Palermo - Pm dott.ssa Amelia Luise e dott. Francesco Del Bene**

Nell'indagine che ha riguardato l'articolazione territoriale di Cosa Nostra operante nel quartiere della Noce (Palermo) emergeva che tra le attività in cui il clan reinvestiva i proventi illeciti vi era la gestione di una serie di centri di raccolta di scommesse sportive, intestati a prestanome, ma in realtà riconducibili a Fabio Chiovaro, dal 2011 reggente del mandamento.

Lo strumento dell'interposizione fittizia veniva utilizzato allo scopo di accrescere la posizione di dominio mafioso attraverso il controllo delle attività economiche all'interno del territorio di competenza e sfruttando nuovi canali commerciali per contribuire al sostentamento dell'organizzazione.

Al termine dell'attività investigativa sono state sottoposte a misura cautelare 41 persone ed è stato disposto il sequestro di 7 agenzie di scommesse ubicate nel quartiere della Noce.

### **Proc. 7791/13 Dda Palermo - indagine Elite 12 Argo - Pm dott. Francesca Mazzocco e dott.ssa Caterina Malagoli**

Il tema della gestione del gioco clandestino e delle scommesse è da sempre al centro degli interessi della famiglia mafiosa di Bagheria, come emerge dal procedimento a carico di Giacinto Di Salvo, detto "Gino", a capo del mandamento, e a carico di Sergio Rosario Flamia, capo decina, Bruno Salvatore Giuseppe, alle dirette dipendenze di quest'ultimo e impegnato nella gestione di varie agenzie di scommesse, e altri soggetti tutti colpiti da misura cautelare per 416 bis e altri gravi reati.

### **Procedimento n. 9082/12 - indagine Morsa 2 - Dda Catania - Pm dott. Luigi Lombardo, dott. Andrea Ursino e dott. Alessandro La Rosa**

L'indagine ha colpito la potentissima associazione "Nardo" di Lentini (Siracusa) che, diretta dal capo storico Sebastiano Nardo, si inserisce nel più vasto raggruppamento mafioso.

Tra le attività illecite a cui il sodalizio si dedicava vi era la gestione delle bische clandestine e il controllo delle sale da gioco ove vengono installati video-poker truccati.

L'indagine documenta anche alcuni contrasti sorti all'interno del sodalizio per la gestione delle sale da gioco nonché due attentati incendiari, emblematici, finalizzati a delineare la precisa strategia ritorsiva attuata nei confronti di due soggetti ritenuti poco affidabili nell'attività di raccolta dei proventi del gioco d'azzardo nella misura attesa dal clan.

### **Procedimento n. 36281/10 - indagine “Last Bet” Procura di Cremona - Pm Di Martino**

Per il risalto mediatico che ne è derivato, benché non siano emerse infiltrazioni da parte della criminalità mafiosa, è opportuno citare le indagini sul “calcioscommesse”. L'importanza e la diffusione del fenomeno è attestata sia dalla contemporaneità di indagini da parte di più procure (non solo Cremona, ma anche Bari e Napoli), sia dal rilevante numero di partite sospette, ma soprattutto dalle conclusioni, probabilmente parziali, a cui si è fino ad ora giunti e che forniscono uno spaccato davvero desolante del nostro sport nazionale.

L'inchiesta ha già consentito l'arresto, in Italia e all'estero, di 54 soggetti, a vario titolo ritenuti responsabili di associazione a delinquere finalizzata alla truffa e alla frode sportiva, con l'aggravante della transnazionalità.

È stata, infatti, delineata l'esistenza di un'organizzazione criminale in cui confluiscono anche soggetti slavi e ungheresi, che opera a livello mondiale, diretta da una cupola asiatica.

Al vertice della cupola vi è un personaggio di Singapore, tale Tan Seet Eng, detto “Dan”, in grado di manipolare le partite (*match-fixing*) in Italia, Finlandia, Germania e in altre parti del mondo, nonché di effettuare scommesse di importi elevatissimi tramite agenzie illegali e apparati bancari collusi. Sono state accertate le alterazioni di incontri di squadre in Lega Pro, Serie B e Serie A grazie a un consolidato sistema di corruzione di giocatori professionisti.

Su tali partite è stata anche riscontrata la convergente segnalazione di anomalie, da parte degli organismi istituzionali (Gas - Gioco anomalo sportivo) deputati al controllo sul fenomeno delle scommesse illecite.

A margine delle verifiche e delle indagini operate possiamo sostenere come il preminente interesse della criminalità organizzata nel settore del gioco sia determinato dagli elevatissimi e rapidi guadagni, dalla possibilità di riciclare ingenti somme provenienti da attività illecite, dalla penetrazione territoriale connessa alla gestione delle sale gioco, dei corner, degli apparecchi da intrattenimento e, infine, dai bassi rischi giudiziari previsti per le singole condotte criminose.

Inoltre, la presenza mafiosa nel settore non deve essere considerata come una deriva limitata al gioco illegale poiché essa si estende anche al perimetro delle attività legali.

Ciò avviene quando i clan impongono a tutti i bar esistenti nel loro territorio di “installare” le new slot e di noleggiarle dalle ditte ad essi riconducibili, ovvero quando i clan investono i loro capitali acquisendo la gestione di sale giochi, o Bingo, allo scopo di moltiplicare rapidamente l'investimento.

Si tratta di attività formalmente legali gestite, però, con metodi e capitali criminali.



## LE PROPOSTE DELL'ANTIMAFIA

Unitamente alle azioni di repressione del fenomeno operate dagli inquirenti, un importante rilievo è nel lavoro prodotto dalla Commissione Parlamentare Antimafia presieduta dall'on. Rosy Bindi. Nell'ambito dell'articolazione interna, la Commissione ha affidato al X Comitato, coordinato dal sen. Stefano Vaccari, il compito di analizzare le infiltrazioni mafiose e criminali nel gioco lecito e illecito e di svolgere un'attività istruttoria anche ai fini della formulazione di adeguate proposte normative che si inseriscano utilmente nell'iter legislativo.

Dopo un accurato lavoro conclusosi nel mese di luglio 2016, il Comitato ha redatto una Relazione che termina con 23 proposte di modifica normativa rivolte al legislatore. Le proposte sono state poi inviate ai rami del Parlamento e approvate senza alcun voto contrario da parte di Camera e Senato.

Gli ambiti delle proposte sono cinque, ovvero:

1. **Barriere all'ingresso**
2. **Revisione delle sanzioni penali e amministrative**
3. **Rafforzamento delle misure antiriciclaggio per la tracciabilità delle vincite**
4. **Politiche antimafia e ruolo autonomie locali**
5. **Una nuova governance del settore**

I cinque ambiti sono stati così articolati:

1. **Barriere all'ingresso**
  - a. Ampliare l'ambito dei delitti che impediscono alle imprese di partecipare alle gare o a procedure ad evidenza pubblica per il rilascio, rinnovo e manutenzione delle concessioni;
  - b. Equiparazione al Codice Appalti, con riferimento ai motivi di esclusione in caso di condanna per falso in bilancio, o con sentenza definitiva per i delitti di cui al D.Lgs. 231/2001, che comporti il divieto di contrarre con la Pubblica Amministrazione;
  - c. Estensione a tutta la filiera del rispetto dei requisiti di cui alla normativa antimafia e alle norme del Tulpas su licenze e autorizzazioni.
2. **Revisione delle sanzioni penali e amministrative**
  - a. Rendere più severe le pene per chiunque svolga attività di gioco, compreso il mero intermediario di terzi, in assenza delle previste concessioni e autorizzazioni, anche al fine di attivare nelle indagini lo strumento delle intercettazioni telefoniche;
  - b. Prevedere la responsabilità delle società di gestione del punto di raccolta delle scommesse e di trasmissione dati ai sensi del D.Lgs. 231/2001;
  - c. Prevedere specifiche e più stringenti ipotesi di sanzioni accessorie, quali la sospensione\decadenza dalle concessioni o dalle autorizzazioni, anche nei casi più gravi di violazioni di esercizio;
  - d. Introduzione nel settore dei giochi e delle scommesse, per le situazioni più





ad alto rischio, di misure analoghe al Daspo;

- e. Introduzione in capo ai concessionari di una responsabilità di posizione legata ai comportamenti degli altri soggetti della filiera, con la conseguente possibilità per lo Stato di recuperare l'importo della sanzione direttamente da quest'ultimo, fino ad arrivare alla sospensione o alla decadenza della concessione e delle autorizzazioni.

### 3. Rafforzamento delle misure antiriciclaggio per la tracciabilità delle vincite

- a. Nuove modalità per tracciare le vincite collegando ogni operazioni di *cashout* al nominativo che ha avviato la sessione di gioco e ha effettuato la vincita, attraverso ticket o card rilasciata dal responsabile di sala a fronte di un documento di identità;
- b. Sottoporre i conti di gioco online al medesimo controllo antiriciclaggio dei conti correnti bancari, prevedendo il loro censimento e inserimento nell'anagrafe dei conti per consentirne l'accesso da parte degli organismi preposti.

Si deve dunque meditare sul fatto che gli intendimenti del Legislatore, che con le liberalizzazioni del 2003 e con i successivi provvedimenti legislativi intendeva “debellare” la penetrazione criminale, sono purtroppo stati disattesi.

Se da un lato la diffusione del gioco legale è progressivamente aumentata (peraltro con una serie di implicazioni sociali assai gravi) sino a livelli esponenziali, è aumentata in maniera altrettanto esponenziale anche l'infiltrazione della criminalità mafiosa nel settore del gioco d'azzardo.

## I COSTI DEL CONTRASTO ALLE MAFIE

L'excursus che abbiamo appena terminato induce a una seria riflessione circa l'impatto delinquenziale prodotto dall'offerta del gioco d'azzardo.

E poi vi sono reali costi economici e sociali del fenomeno che ricadono sulle spalle dei cittadini e sulla fiscalità generale.

La domanda che si pone è immediata: **azzardo, ma quanto ci costi?**

La risposta è semplice, ovvero: nessuno può dirlo né certificarlo con certezza, tuttavia il gioco d'azzardo costa sicuramente moltissimo alla collettività e certamente molto di più di ciò che crea, quantomeno in materia di socialità, aggregazione e legalità.

Nessuno è in grado di risalire in dettaglio al costo effettivo di un'indagine di Polizia giudiziaria, né tantomeno al costo relativo a ogni singola operazione di contrasto all'illegalità presente nel comparto del gioco d'azzardo. Ma sappiamo che il contrasto alla illegalità nel gioco d'azzardo assorbe quotidianamente le energie e l'encomiabile impegno dell'Autorità giudiziaria, delle Forze dell'ordine, del personale dell'Agenzia Dogane e Monopoli, ecc., distogliendo importanti professionalità da altre questioni.

Si stima che da una raccolta annua media di circa 90 miliardi di euro, rilevata negli ul-



timi esercizi, nelle casse dello Stato siano rimasti poco più di 8 miliardi di euro. Da questo computo, in varie occasioni si è provato a sottrarre la reale spesa necessaria alla prevenzione e alla cura della dipendenza che la pratica del gioco d'azzardo provoca a molti cittadini/giocatori, senza giungere a dati certi.

Fortunatamente da tempo molte associazioni del terzo settore si stanno occupando del contrasto della dipendenza dal gioco d'azzardo. Si tratta di un lavoro che meriterebbe essere adeguatamente valorizzato, anche dando seguito al lavoro prodotto dalla Commissione Affari sociali della Camera dei deputati, che molto si è impegnata su questo delicato aspetto, unitamente al lavoro che anche l'apposito Osservatorio istituito presso il Ministero della Salute sta svolgendo.

Per certi versi, occorre indirizzare un "quasi" plauso all'agire del Governo in materia di diminuzione dell'offerta di occasioni di gioco. Un complimento certamente relativo, poiché si tratta appunto di un'opera incompiuta, dal momento che la contrazione riguarda, almeno in questa fase, solo il settore del gioco d'azzardo svolto con modalità automatiche; sinceramente auspicavamo misure più importanti, finalizzate ad un'offerta di azzardo assai più riduttiva. È un primo passo rilevante, certo, ma ovviamente non demordiamo e saremo "attenti guardiani".

Le proposte contenute nel documento presentato dal Governo alle Regioni e agli Enti locali in sede di Conferenza unificata sono:

**1) ridurre l'offerta di gioco, sia dei volumi che dei punti vendita attraverso:**

- a. l'eliminazione dell'offerta di gioco dai cosiddetti esercizi generalisti secondari (alberghi, esercizi commerciali, edicole, ristoranti, stabilimenti balneari, rifugi alpini, e altri);
- b. l'eliminazione progressiva delle slot nei pubblici esercizi (bar) e nelle rivendite di tabacchi;
- c. la maggiore credibilità di questi obiettivi attraverso un emendamento alla legge di bilancio al 31 dicembre 2017 con la prevista riduzione di almeno il 30 per cento delle Awp, a partire dai generalisti secondari e dai bar e dai tabacchi, con criteri dimensionali relativi alla superficie dei locali da definire con decreto del Ministro dell'Economia e delle finanze entro il 2017.

I punti vendita abilitati all'installazione di Awp (non tutti necessariamente ne detengono attualmente) sono 98.600 circa, così suddivisi:

- 69.000 circa tra bar e tabacchi.
- 29.600 circa sale e punti gioco L'effetto del provvedimento di anticipazione al 2017 della riduzione di Awp, a cominciare dai bar e tabacchi e dai generalisti secondari, comporta, in un anno, come evidenziato nella tabella di seguito riportata, la riduzione a 264.674 macchine circa (in quanto il 30 per cento si applica ai 378.109 circa apparecchi esistenti al 31 luglio 2015). Considerando che attualmente gli apparecchi presenti sul mercato sono 397.211 circa, la riduzione effettiva sarà di circa il 35%, il che non è banale.

Ciò significa togliere definitivamente dal mercato circa 132.537 macchine così suddivise: 114.000 Awp da bar e tabacchi (ne sono installate 221.000) e 19.000 dai generalisti secondari.

Di conseguenza, dal 1° gennaio 2018 il numero delle Awp (slot) sarà (presumibilmente) così distribuito sul territorio nazionale:

Regione	Nr. Apparecchi attivi in esercizio 31/7/2015	Nr. Apparecchi attivi in esercizio 9/11/2016	Nr. Apparecchi attivi al 31.12.2017
ABRUZZO	10.201	10.717	7.141
BASILICATA	3.730	3.918	2.611
CALABRIA	16.853	17.705	11.797
CAMPANIA	39.171	41.151	27.420
EMILIA ROMAGNA	31.781	33.387	22.247
FRIULI VENEZIA GIULIA	8.466	8.894	5.926
LAZIO	37.831	39.743	26.482
LIGURIA	10.129	10.640	7.090
LOMBARDIA	58.790	61.757	41.151
MARCHE	9.396	9.871	6.577
MOLISE	2.449	2.573	1.714
PIEMONTE	27.284	28.663	19.099
PUGLIA	23.296	24.473	16.307
SARDEGNA	13.816	14.514	9.671
SICILIA	20.101	21.117	14.071
TOSCANA	22.941	24.100	16.059
TRENTINO ALTO ADIGE	4.020	4.223	2.814
UMBRIA	5.319	5.587	3.723
VAL D'AOSTA	749	787	524
VENETO	31.786	33.391	22.250
<b>Totale</b>	<b>378.109</b>	<b>397.211</b>	<b>264.674</b>

Tutto ciò comporta anche la realistica previsione di riduzione di circa il 30/35 per cento complessivo dei punti vendita tra bar e tabacchi e attività generaliste che ospitano slot, e quindi, successivamente, a seguito della programmata eliminazione degli apparecchi da bar e tabacchi, i punti vendita si ridurranno ulteriormente, ovvero, a regime, i punti vendita in cui potranno essere presenti le Awp rispetto agli attuali 98.600 circa, saranno così distribuiti: un numero massimo di 18.000 sale e punti gioco, rispetto ai 29.600 attuali, (con una effettiva riduzione di oltre 10.000 punti vendita), e così distribuiti:

10.000 agenzie o negozi aventi come attività prevalente la vendita di prodotti di gioco

pubblici (come previsto dalla Legge di stabilità 2016),

5.000 circa sale giochi,

3.000 circa sale Vlt e Bingo

e la quota residua di esercizi che disporranno di aree o locali dedicati secondo i criteri dimensionali relativi alla superficie dei locali.

Entro tale data andrà pure definita la distribuzione territoriale dei punti gioco, in maniera omogenea, sul territorio nazionale, in proporzione al numero, alla densità e alla composizione anagrafica della popolazione di ciascuna regione o area territorialmente individuata. I suddetti criteri e la loro applicazione saranno definiti in sede tecnica della Conferenza Unificata.

## **2) innalzare il livello qualitativo dei punti gioco**

A tal fine introdurre, per i punti gioco che rimangono dopo la riduzione di cui sopra, una certificazione di doppio livello (classe A e classe B) e un rigoroso sistema di controlli.

In questo nuovo contesto vanno considerate valide, in materia di distanze, le decisioni normative adottate finora dagli enti locali, con l'eccezione dei punti gioco di tipo A, nei limiti del numero di punti gioco che saranno ammessi nelle regioni o aree, come previsti al punto 1), così come definiti in sede tecnica della Conferenza unificata.

Sono ricompresi nella classe A i punti di vendita gioco che rispondano alle seguenti caratteristiche e/o ad altri criteri che verranno condivisi in sede di Conferenza con gli Enti locali:

- controllo all'ingresso, con documento d'identità e videosorveglianza;
- eliminazione di immagini eccessive che inducano al gioco;
- standard di arredo interno e luci, più segnaletica esterna che attesta la certificazione pubblica (modello 'T' di tabacchi);
- rispetto di vincoli architettonici;
- formazione specifica per gli addetti anche con approccio di contrasto al gioco d'azzardo patologico (Gap);
- rispetto di limiti minimi sui volumi di spazio dedicati al gioco e sui numeri minimi e massimi di apparecchi adibiti al gioco;
- trasparenza delle comunicazioni in materia di gioco;
- obbligo di segnalazione di soggetti patologici ai servizi sociali del Comune e divieto di accesso per persone soggette al Gap e inserite in programma di recupero del Gap stesso.

I punti gioco che superino i limiti numerici territorialmente stabiliti (come indicato nel punto 1) o non rispettino le caratteristiche previste per la classe A saranno classificati di tipo B e per essi varrebbero i vincoli di distanza imposti dagli enti territoriali e, in aggiunta, si dovrebbero comunque imporre limiti minimi sui volumi considerati necessari e idonei a offrire gioco pubblico (metrature e numero apparecchi), ivi compresi le aree dedicate dei corner e il loro arredo/accesso, nonché sulla trasparenza delle comunicazioni in materia di gioco.

## **3) definire un sistema di regole in materia di orari e di controlli**

- Stabilire per tutti i punti gioco, in materia di orari, una apertura minima di 10 ore per

le Awp, dalle 14 alle 16 ore per le sale scommesse e per le sale Bingo, la cui distribuzione nell'arco della giornata va definita in una prospettiva il più omogenea possibile nel territorio nazionale, anche ai fini del futuro monitoraggio telematico del rispetto dei limiti che verranno definiti.

- Inasprire i controlli contro il gioco illegale, attribuendo competenze specifiche anche agli organi di Polizia locale, prevedendo un apposito potere sanzionatorio e l'attribuzione dei relativi proventi ai Comuni.

#### **4) accentuare l'azione preventiva e di contrasto al Gioco d'azzardo patologico**

A tal fine:

- Impegnare il Governo all'apertura di un confronto a livello europeo per favorire una legislazione comunitaria omogenea sulla pubblicità.

- Prevedere che le nuove Awp da remoto mantengano le caratteristiche attuali di bassa giocata e bassa vincita escludendo, pertanto, la possibilità di utilizzare banconote o qualsiasi altra forma di moneta elettronica e, inoltre, contengano nuovi interventi tecnologici a salvaguardia del giocatore e di prevenzione e contrasto agli effetti del Gap, quali ad esempio:

- i) strumenti di autolimitazione in termini di tempo e di spesa;
  - ii) messaggi automatici durante il gioco che evidenziano la durata dello stesso;
  - iii) abbassamento degli importi minimi delle giocate;
- Per le Vlt eliminare la possibilità di effettuare giocate di valore superiore a 200 (duecento) euro;
  - Adottare regole e incentivi per la rottamazione delle Awp che vengono dismesse a seguito sia della riduzione prevista di almeno il 30%, sia della sostituzione con la adozione delle Awp.

#### **5) completare l'intervento normativo e di modernizzazione del settore dei giochi**

A tal fine, oltre ad applicare tutte le decisioni di cui sopra:

- predisporre le normative necessarie per il passaggio al sistema del 'marginé' per il calcolo delle entrate pubbliche;

- realizzare, in collaborazione col Ministero degli Interni e gli Enti locali interessati, una revisione dell'attuale disciplina dei casinò, finalizzata al risanamento del settore e a una razionale distribuzione nel territorio nazionale, anche allo scopo di aiutare la scelta di ridurre la frammentazione dell'attuale diffusione territoriale del gioco d'azzardo;

- completare con il Ministero dell'Agricoltura le modalità di rilancio del settore ippico e della Lega ippica.

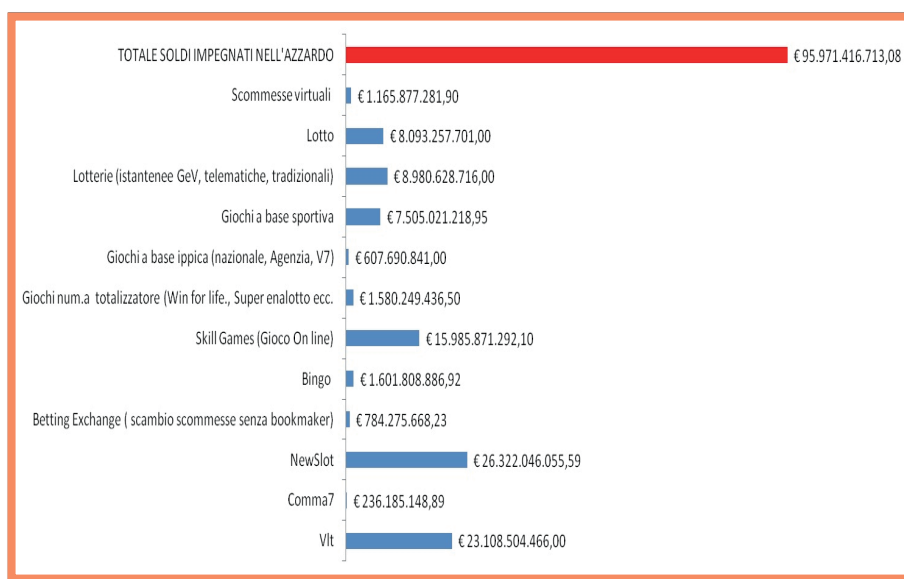
#### **6) assicurare un costante monitoraggio dell'applicazione della riforma**

Il monitoraggio è affidato ad Adm che si avvarrà del partner tecnologico Sogei (Società di proprietà del MEF che registra tutti i movimenti relativi all'anagrafe tributaria). Il Ministero dell'Economia e delle Finanze riferirà periodicamente sui risultati del monitoraggio alla Conferenza Unificata che potrà decidere di consultare esperti e istituti specializzati.

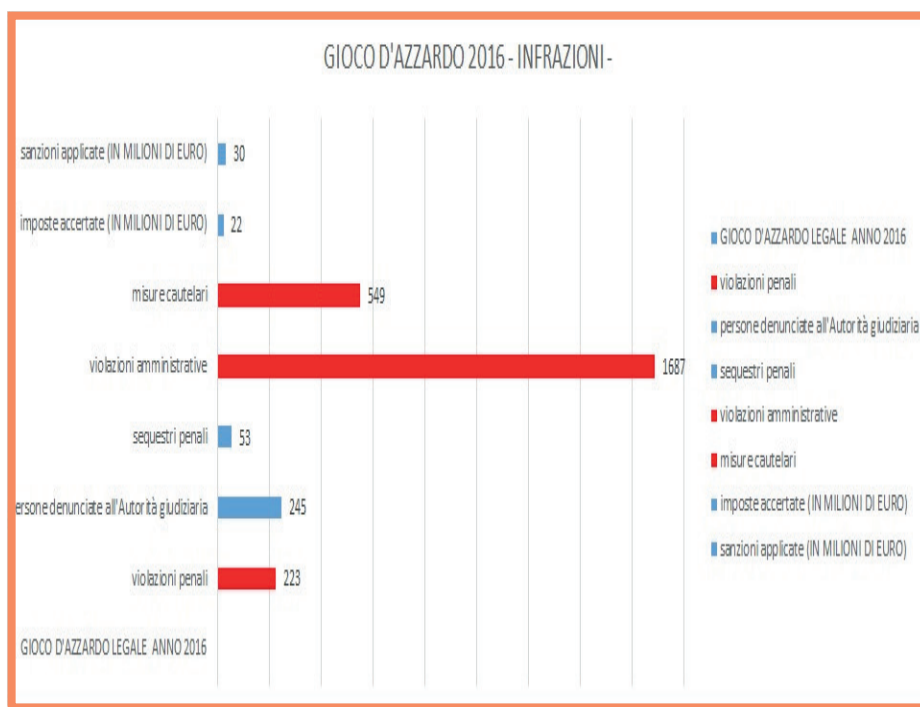
L'accordo è stato siglato ed è stata finalmente raggiunta l'intesa sul riordino di una parte importante del settore del gioco d'azzardo tra Governo ed Enti locali. Nei prossimi tre anni saranno dimezzati gli attuali 98 mila punti gioco con lo scopo di ridurre l'offerta smi-

surata attualmente presente sui territori: le Slot (AWP in gergo tecnico) saranno ridotte del 35% e passeranno dalle oltre 400 mila adesso in esercizio, a 265 mila.

Si tratta sicuramente di passi importanti in materia di regolamentazione del comparto, ma di certo non sufficienti a debellare le ingerenze malavitose che hanno **infettato** il sistema anche perché i dati accertati nel 2016 sono tutt'altro che rosei: la "raccolta" in 9 anni è passata da 42,1 miliardi di Euro del 2007 ai 95,9 di questo anno, ovvero + 53,8 miliardi, e di pari passo sono cresciute le "perdite" di denaro in modo esponenziale, unitamente all'offerta dei giochi: tradotto significa la possibilità delle mafie di inserirsi nel contesto del gioco d'azzardo ad ogni livello.



Al riguardo giova riportare, suddivise in tabella, le infrazioni accertate da Adm compiute da alcuni operatori del gioco "lecito" e quindi autorizzato dallo Stato, nel solo 2016:



Che nel merito, purtroppo, stanno a significare n. 1,5 misure cautelari al giorno, unitamente a n. 4,6 violazioni di carattere amministrativo. In un contesto, quello italiano appunto, dove l'evasione fiscale accertata è di circa 120 miliardi di euro all'anno e dove, secondo l'ultimo Rapporto Istat sullo stato del Paese, si rileva un'Italia che fatica a uscire dal tunnel della crisi e dove oltre 10 milioni di nuclei familiari penano nel tirare avanti, anche se dei timidi segnali di ripresa sembrano esserci.

E tuttavia mai si è pensato di inserire, nel computo finale dei bilanci dello Stato, le spese necessarie al contrasto all'illegalità e alle mafie, sempre più presenti nel settore dell'azzardo. Nessuno l'ha fatto. Forse è giunto il momento di considerare concretamente questa idea e di far conoscere ai cittadini il reale costo – e non il famigerato e talvolta millantato guadagno – che questo sistema produce in Italia.



# Postfazione

Sen. Stefano Vaccari

**A** che gioco giochiamo nel nostro Paese? Siamo malati di gioco? Probabilmente sì, visti i dati che in questo libro il CNCA riporta e commenta, grazie al prezioso lavoro di Filippo Torrigiani. Ma quello che non si conosce a sufficienza sono le connessioni di questo settore economico con il crimine organizzato anche al nord. Connessioni su cui la Commissione Antimafia ha svolto un ulteriore lavoro di approfondimento, attraverso il X Comitato, per analizzare le infiltrazioni mafiose e criminali nel gioco lecito e illecito, anche al fine di formulare proposte normative che si inserissero nell'iter legislativo in corso.

Dalle nostre audizioni abbiamo colto il senso di un vero e proprio malessere del sistema dei giochi, di cui le molteplici indagini giudiziarie anche più recenti, sono forse solo la punta dell'iceberg degli enormi interessi che nutre la criminalità organizzata. Anche l'elevato tasso di irregolarità amministrativa registrato nei controlli dell'ADM (35%), ci racconta quanto l'ambiente del gaming di Stato risulti ancora permeabile e vulnerabile all'illegalità nonostante i tanti sforzi compiuti finora. A questo proposito la relazione conclusiva che abbiamo discusso, elaborato ed approvato nei due rami del Parlamento, riporta come il nord raffiguri il territorio di riferimento di alcune delle indagini più importanti svolte da diverse Direzioni Distrettuali Antimafia, e della capacità di ndrangheta e camorra di investire per finalità illecite e costituire fiorenti imprese. L'espansione del gioco d'azzardo legale ha fatto da battistrada a quello illegale e lo ha potenziato. La pervasività delle organizzazioni criminali è stata dimostrata dalla loro capacità di organizzare tra loro

in joint venture per gestire ogni pezzo della filiera, sfruttando specializzazioni, competenze e radicamento territoriale di ognuno. Le mafie considerano il gioco un business altamente redditizio, sia perché consente il riciclaggio di ingenti risorse provenienti dal malaffare, sia perché sapendo inserirsi nelle falle e negli interstizi del sistema normativo hanno sviluppato modalità di alterazione delle regole di mercato, aggiramento, elusione ed evasione fiscale, manomissione, ecc. del sistema legale e costruendo una rete parallela per il gambling online, attraverso l'installazione dei server nei paradisi fiscali europei o internazionali per sfuggire ai controlli stringenti delle nostre autorità.

Tra il 2012 e il 2013 l'indagine "Rischiattutto" della DDA di Napoli e l'indagine Black Monkey della DDA di Bologna (scaturita dall'inchiesta del giornalista Giovanni Tizian ancora sotto scorta), hanno messo in luce chiaramente queste capacità: il reimpiego e il riciclaggio attuato dal clan Schiavone in rami di impresa in vario modo collegati al gioco, operando massicci investimenti nel territorio di Caserta e in Emilia Romagna, oppure tramite l'escalation economica di Nicola Femia (oggi primo pentito illustre della 'ndrangheta) che ha preso il via dalla provincia di Ravenna attraverso l'abusiva raccolta del gioco online impiegando siti web illegali, ovvero con la disseminazione di apparecchi truccati e dislocati in tutta la Regione, ivi comprese realtà associative quali circoli Arci e polisportive, attraverso la remunerazione di aggr stratosferici. Emerge quindi con forza anche da questo settore economico, il rapporto stretto che le mafie hanno saputo costruire in



tutto il Paese, senza per forza aver bisogno della politica, come in alcune regioni del nord, ma coinvolgendo persone, professioni, imprese utili al raggiungimento dei loro obiettivi criminali. È per questo che la Commissione è giunta alla conclusione che lo Stato e le autonomie locali dovessero raggiungere un'intesa che assicurasse un'offerta di gioco complessiva, che la relazione definisce "eticamente e territorialmente sostenibile". Un'intesa che è stata siglata il 7 settembre scorso e che ora attende la traduzione in un decreto degli importanti impegni in essa contenuti. Ridurre drasticamente la diffusione dei punti gioco, rendere più sicuri i rimanenti, alzare l'asticella degli *standard antimafia e di moralità* affinché sia omogeneo per tutti gli attori della filiera del gioco pubblico e legale, dal vertice a valle, dare agli enti locali poteri

straordinari per gestire le emergenze sui territori, adeguare le norme antiriciclaggio sono solo alcune delle 23 proposte conclusive della relazione. I segnali di criticità del sistema nazionale dei giochi e delle scommesse, provenienti oltre che dalle indagini dalla comunità sociale nei confronti dell'azzardo e delle connesse patologie (penso al lavoro di CNCA e «Mettiamoci in gioco») e dalle iniziative di Avviso Pubblico, non debbono e non possono essere ignorati dal Parlamento e dal Governo anche se oramai in scadenza di legislatura.

È un impegno non più derogabile quello di corroborare, con azioni di concretezza e politiche del fare, il contrasto ai fenomeni del malaffare in questo settore. Serve una nuova "fioritura" di responsabilità politica, etica e morale da parte di tutti gli attori. Serve ora, non domani.

## RINGRAZIAMENTI

On. Luciano Violante, Presidente emerito della Camera dei Deputati

Sen. Stefano Vaccari, Coordinatore X Comitato Commissione Parlamentare Antimafia

## FONTI

Commissione Parlamentare d'inchiesta sulle mafie  
Procura Nazionale Antimafia  
“Mettiamoci in gioco” – campagna nazionale contro i rischi del gioco d'azzardo  
Ansa  
Istat  
siti web specializzati  
Filippo Torrigiani

## L'AUTORE

**Filippo Torrigiani**, nato nel 1974, attualmente ricopre la carica di Consulente della Commissione Parlamentare Antimafia e del CNCA (Coordinamento Nazionale Comunità di Accoglienza) ed è consigliere del Comune di Empoli e dell'Unione dei Comuni dell'Empolese – Valdelsa.

[www.cnca.it](http://www.cnca.it)  
[www.zappolini.it](http://www.zappolini.it)  
[www.filippotorigiani.it](http://www.filippotorigiani.it)

**Coordinamento Nazionale Comunità di Accoglienza (CNCA)**  
*Ufficio nazionale*

Via di Santa Maria Maggiore, 148 - 00184 Roma  
tel. 06 4423 0403 – 06 4429 2379  
fax 06 4411 7455 – 06 89683184

*email segreteria@cnca.it*  
*www.cnca.it*  
*www.facebook.com/federazionecnca*  
*twitter.com/CNCAnazionale*