

RELAZIONE DANIELE POTO

Convegno Cei, Roma, 13 marzo 2013-03-18

Il gioco d'azzardo è l'invito sconsiderato dello Stato biscazziere che tiene il banco e ha saldamente iscritto i proventi d'impresa nel bilancio dello Stato. Una considerazione a priori tende semanticamente a delimitare i confini e le precise barriere di divisione tra gioco e azzardo. Il primo è un'inesauribile dono di creatività e fantasia che allarga i confini dell'intelletto e permette all'essere umano di sperimentare tecniche ludiche e una comunicazione viva e divertente con il prossimo. Al contrario l'azzardo è disvalore, dissipazione, conduce all'isolamento, non produce autostima perché ogni vincita è legata alla fortuna e alla pura casualità. Purtroppo su questo mondo surrettizio l'Italia ha costruito dei primati indegni di una società civile. Siamo il primo paese europeo per fatturato d'azzardo e il terzo al mondo. Ma degli 88 miliardi di movimento economico (dato ufficioso relativo a tutto il 2012) lo Stato ne ricava solo 8. Come dire che nella metafora dello Stato-pasticcere che sforna l'azzardo, lo stesso è quello che si ritaglia la fetta più modesta riservando ben altre prelibatezze a gestori, concessionari, addetti ai lavori secondo una filosofia liberista del "laissez faire", paragonabile a una bolla economica destinata a sgonfiarsi da un momento all'altro.

E mentre nel paese si moltiplicano gli allarmi su recessione, calo del Pil, indici di disoccupazione, aumento dei fatturati delle mafie e del valore complessivo del paese illegale, l'azzardo marcia inarrestabile su percentuali di progresso economico esponenziali. Se un tagliando su cinque di "Gratta e vinci" di quelli acquistati al mondo è italiano, se nell'universo online la quota di mercato nostrana in Europa è del 23%, vuol dire che la semina pubblicitaria della lobby "cattiva" ha dato i suoi frutti con lo sfruttamento della pubblicità ingannevole. I gettonatissimi slogan di "Gioca il giusto", "Gioca responsabile", "Gioca sicuro" dovrebbe misurarsi nel merito con indicazioni precise come le possibilità di vincita del giocatore. Invece queste "rivelazioni" rimangono sommerse e subliminali. E lo Stato schizofrenico ha quattro parametri diversi alla voce "pubblicità" e commercio per quanto riguarda le droghe leggere, l'alcool, il tabacco e il gioco d'azzardo. Ogni indicatore ha il suo protocollo. E gli 8 miliardi ricavati dall'azzardo quasi spariscono di fronte ai 12 miliardi ricavati dalle accise del tabacco. Ma altri dati statistici sono preoccupanti. Un italiano mediamente spende 1650 euro all'anno per l'azzardo con il picco di Pavia dove questo tetto s'impenna a 2.120 euro.

Aumentano i protesti, la contiguità con il mondo dell'usura e con la deriva criminale. Nel rapporto di Libera del gennaio 2012, secondo i rapporti antimafia emersi, i clan criminali operanti nell'azzardo erano 41. Ma questo numero, solo dieci mesi dopo, era cresciuto a 49. La stima del rapporto valutava in 15 miliardi il valore dell'azzardo illegale. E andrebbe demolita una volta per tutte la dicotomia tra gioco legale e gioco illegale affermando che uno è la stampella dell'altro. Non a caso la patologia si può assumere in tutte e due gli ambienti. Il marchio di garanzia dello Stato non fa la differenza discriminante. L'ex senatore Pisanu nella primavera del 2012 si è spinto ancora più in là affermando che "per ogni euro guadagnato legalmente dallo Stato ci sono 7-8 euro di proventi appannaggio delle mafie". Spingendo a conclusione questo suo ragionamento si dovrebbe pensare che il fatturato delle mafie in materia decolli a 60 miliardi, costituendo la voce di maggiore peso del fatturato complessivo delle mafie in Italia stimato in 150 miliardi. Sale Bingo, scommesse clandestine, videopoker, slot machine. Il mondo del gioco d'azzardo è interesse della criminalità organizzata.

Più di un interesse. Un vero e proprio affare. Spesso gestito in regime di monopolio. Con un giro d'affari che non conosce confini. Da Chivasso a Caltanissetta, attraversando la via Emilia e la Capitale, sono 41 i clan nel Belpaese che gestiscono la "grande roulette". È proprio vero, quando il gioco si fa duro, i duri, anzi le mafie iniziano a giocare e a vincere. E al tavolo da gioco sono seduti tutti i principali boss di camorra, 'ndrangheta, Sacra Corona Unita e Cosa Nostra.

Il gioco d'azzardo è un affare d'oro, la nuova voce nel loro bilancio criminale, utile per riciclare denaro, per reclutare malaugurati perdenti, indebitati sino al collo e stretti nelle morsa dell'usura.

Sono ben 10 le Procure della Repubblica direzioni distrettuali antimafia che nell'ultimo anno hanno effettuato indagini: Bologna, Caltanissetta, Catania, Firenze, Lecce, Napoli, Palermo, Potenza, Reggio Calabria, Roma. Sono invece 22 le città dove nel 2010 sono state effettuate indagini e operazioni delle Forze di Polizia in materia di gioco d'azzardo con arresti e sequestri direttamente riferibili alla criminalità organizzata. In totale si stima che oltre il 9% dei beni sequestrati ai clan riguardino agenzie di scommesse e sale giochi.

Anche le osservazioni contenute nella Relazione dell'Antimafia 2010 sono piuttosto precise e circostanziate. "Nell'ambito delle scommesse clandestine per via telematica, attraverso gli Internet point, risulta evidente l'inserimento della criminalità organizzata, reso più agevole dalla circostanza che questa forma di scommessa viene esercitata attraverso bookmaker stranieri (privi di ogni autorizzazione da parte dei Monopoli) con ulteriori difficoltà nello svolgimento dei controlli.

Altro settore di infiltrazione della criminalità organizzata è quello delle corse ippiche, dove l'illiceità delle attività può riguardare sia la gestione delle scommesse presso i punti Snai, sia la gestione delle stesse corse che possono essere influenzate da accordi occulti tra scuderie, da atteggiamenti minatori verso i fantini o dalla pratica del doping sugli animali". Il rapporto continua: "la criminalità mafiosa non si è certo lasciata sfuggire l'opportunità di penetrare in un settore da cui possono derivare introiti ingenti e, attraverso il quale possono essere riciclate e investite, in maniera tranquilla, elevatissime somme di denaro. Né può essere dimenticato che, a fronte di rilevanti introiti economici, le sanzioni penali - e dunque i rischi giudiziari - risultano piuttosto contenute. Di contro, in tutte le illecite attività perpetrate nel settore dei giochi e delle scommesse, oltre ai lucrosi introiti che la criminalità persegue, si realizza anche un ingentissimo danno per la collettività rappresentato dai mancati introiti da parte dello Stato a titolo di prelievo fiscale.

La criminalità mafiosa, senza abbandonare le sue tradizionali forme di intervento quali la gestione di bische clandestine, l'organizzazione del totonero o del Lotto clandestino, si è concentrata nei settori più lucrosi del gioco e dunque anzitutto nella gestione e nell'alterazione delle cosiddette macchinette. Come accertato, gruppi criminali mafiosi si sono mossi utilizzando gli strumenti per loro più funzionali e quindi costringendo gli esercenti, con la forza dell'intimidazione, a noleggiare gli apparecchi dalle ditte vicine ai clan, ma hanno fatto anche ricorso, per aumentare gli introiti, alla gestione di apparecchi irregolari. L'equazione che resiste è che il gioco favorisce la pulizia del denaro sporco. Anche le sale Bingo rappresentano un settore di grande interesse per la mafia che mira a infiltrarsi nelle società di gestione delle stesse.

Suggerisce il Rapporto Antimafia: "A tale riguardo fa riflettere la circostanza che le concessioni per la gestione di sale Bingo, attraverso l'acquisizione diretta del controllo della casa da gioco, provochino importanti effetti indotti, quali tra l'altro l'acquisizione delle strutture legate ai casinò (alberghi, ristoranti, locali notturni) o mediante l'abusiva concessione di prestiti ad alti tassi di interesse da parte dei cosiddetti cambisti, per finanziare i clienti in perdita e ormai invisibili agli uffici dei casinò stessi; o infine 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 di gioco che attribuisce la liceità di una vincita alle somme provenienti da attività delittuose".

E il forte allarme finale: "In definitiva la criminalità organizzata sta acquisendo quote sostanziose del mercato del gioco i cui introiti (anche quelli legali) sono in crescita esponenziale". E sono tante, svariate e di vera fantasia criminale i modi e le tipologie per entrare a far parte del "gioco". Infiltrazioni delle società di gestione di Sale Bingo, di punti scommesse, che si prestano in modo "legale" ad essere le "lavanderie" per riciclaggio di soldi sporchi. Imposizione di noleggio di apparecchi di videogiochi, gestione di bische clandestine, totonero e clandestino. Il grande mondo del calcio scommesse, un mercato che da solo vale oltre 2,5 miliardi di euro. La grande giostra intorno alle scommesse delle corse clandestine dei cavalli e del mondo dell'ippica. Sale giochi utilizzate per adescare le persone in difficoltà, bisognose di soldi, che diventano vittime dell'usura. Il racket delle slot machine. E non ultimo quello dell'acquisto da parte dei clan dei biglietti vincenti di Lotto, SuperEnalotto, Gratta e vinci. I clan sono pronti infatti a comprare da normali giocatori i biglietti vincenti, pagando un sovrapprezzo che va dal cinque al dieci per cento: hai vinto mille euro, la mala compra quello stesso tagliando a mille e cinquanta euro. Non si tratta evidentemente di autolesionismo. Ma di una maniera per riciclare il denaro sporco. Esibendo alle forze di polizia i tagliandi vincenti di giochi e lotterie possono infatti giustificare l'acquisto di beni e attività commerciali. Eludendo così i sequestri.

Da un punto di vista strettamente giuridico l'escamotage è praticamente inattaccabile: nel caso di sequestri patrimoniali - e in particolare quelli fatti come misura di prevenzione, derivazione di norme antimafia

allargate - l'accusa non ha l'onere della prova per dimostrare l'illecita accumulazione di capitali. Tocca invece alle difese dimostrare la liceità dei soldi esibendo le prove. Il Gratta e vinci, così come il Lotto o le scommesse sportive, cascano a fagiolo.

A quanto sembra non è nemmeno tanto difficile individuare e convincere gli scommettitori fortunati a cedere il tagliando vincente. Innanzitutto c'è la convenienza economica: si vince di più e praticamente senza alcun tipo di rischio. A fare da procacciatore di affari ci pensano invece o i gestori delle rivendite del Lotto oppure i titolari delle agenzie di scommesse. E per il giocatore vincente conviene: le mafie pagano subito e di più.

E se al Totocalcio corrispondeva il totonero, alle sale da gioco regolari corrispondono quelle clandestine, ovvero quelle non collegate alla rete ufficiale dei Monopoli di Stato. Il questore di Roma Francesco Tagliente tra maggio ed ottobre 2011 ha disposto ispezioni amministrative in 71 sale da gioco sulle 200 ospitate nella Provincia di Roma. Il risultato è che il 74% delle controllate non era in regola con le norme di legge. Le vincite corrispondevano ad una precisa discrezionalità del gestore che, allargando o stringendo la forbice, poteva, all'insaputa degli scommettitori, incentivare i vincitori o spingerli tra le braccia degli usurai. Naturalmente una vincita immediata predispone il giocatore alla fidelizzazione con la sala, salvo poi incassare perdite ben più significative. L'esito del blitz fu congruo: 14 denunce tra cui 7 per truffa aggravata. Tra le agenzie di raccolta scommesse ulteriori 30 denunce di cui 18 per non aver ottemperato a precedenti ordini di chiusura. Sotto la lente dell'ordine pubblico anche le sale Bingo. Sulle 11 esaminate riscontrati 9 profili di lavoro nero con il supplemento di 4 denunce per irregolarità varie. Le multe irrorate sono ammontate a 217.000 euro. Ha commentato il questore Calabria: "Il gioco clandestino porta con sé un preoccupante indotto criminale. Il giocatore in difficoltà inizialmente comincia a rubacchiare o a chiedere soldi a "parenti o amici e poi si rivolge, quasi inevitabilmente, agli strozzini"³.

Sono tante le inchieste che hanno dimostrato la presenza e gli interessi della criminalità organizzata nel settore. Emblematica, ultima in ordine di tempo e paradigmatica del binario parallelo mafie-gioco d'azzardo, è quella coordinata dal pool di Ilda Boccassini che ha messo a nudo una parte degli affari del clan Valle-Lampada e le collusioni a livello politico giudiziario dello stesso clan. I Valle-Lampada, erano impegnati secondo gli investigatori in attività analoghe anche in Calabria in affari con i Condello, e tramite quattro società avevano collocato slot machine e videopoker in 92 locali di Milano e provincia, per un totale di 347 macchinette. I ricavi, stando alle indagini, si aggirerebbero tra i 25mila e i 50mila euro al giorno, di cui una parte consistente sarebbe dovuta finire nelle casse erariali. Ma il condizionale è d'obbligo, perché le macchinette installate, risultavano fuori norma e al Monopolio di Stato venivano trasmessi dati falsati. Non solo si preoccupavano di modificare le schede delle macchine e staccarle così dalla rete che avrebbe permesso il controllo da parte dell'AAMS, ma risultavano difformi anche le dichiarazioni di installazione, presso gli esercenti, alcuni dei quali rimanevano infatti sconosciuti all'ente regolatore e le cui macchine rimaste praticamente anonime davano origine a incassi occulti.

Quando la Polizia Giudiziaria richiede i dati sui movimenti sospetti del gruppo Lampada il funzionario dell'AAMS di Milano ripete agli ufficiali che le «società del gruppo Lampada pochi giorni dopo l'installazione delle apparecchiature comunicano all'AAMS che le stesse non sono più funzionanti. Pertanto l'apparecchio viene scollegato e non vengono conteggiate le giocate».

Pratica che, dice il funzionario dell'AAMS, «produce alla società un lucro notevole, a fronte di rischi bassissimi, poiché si prevede una sanzione amministrativa di circa mille euro, irrisoria rispetto al guadagno prodotto da una macchinetta non collegata». Secondo i calcoli degli introiti giornalieri, infatti, per pagare un mese di sanzioni, basterebbe un solo giorno. Ma non era solo il clan ad agire nell'illegalità, o meglio, quando era ora dei controlli sapeva trovare qualcuno in grado di consigliare, accettare pagamenti in nero e sistemare le cose. Il particolare che emerge dalle indagini riguarda una delle dieci concessionarie dell'Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato, la Gamenet Srl, che dovrebbe controllare, ma secondo i magistrati milanesi «non controlla veramente nulla e pensa solo a portare a casa i soldi». Gli inquirenti arrivano a questa conclusione dopo aver accertato la disponibilità di Gamenet a ricevere da Lampada il pagamento di un debito di circa 750mila euro in denaro contante in dodici diverse tranche. Gli stessi Lampada arrivano a ritirare le monetine presso le apparecchiature, intasandosi i guadagni sia di quelle non visibili, sia di quelle visibili all'AAMS, tanto che l'avvocato della famiglia, aveva prefigurato a Lampada di andare incontro all'arresto per appropriazione indebita, stessa conclusione a cui poi effettivamente è arrivata anche la Procura di Milano. «In questo quadro – si legge nell'ordinanza – abbiamo un concessionario che è perfettamente a conoscenza del fatto che una delle sue controparti è finito arrestato per associazione mafiosa e usura, che è a conoscenza del fatto che i Lampada proseguono a ritirare monetine non loro senza consegnare nulla e che vanta crediti per due milioni di euro».

Una situazione, scrive il Gip Gennari «che avrebbe dovuto portare il concessionario pubblico a presentare una denuncia e interrompere il rapporto con le società dei Lampada, che invece viene gestita con una serie di pagamenti cash per migliaia di euro». E scrive concludendo il Gip di Milano «si è corso il rischio di vedere a fianco della Snai o altri soggetti simili una banda di mafiosi gestire le scommesse su incarico dello Stato», un rischio sempre altissimo viste le frequenti infiltrazioni nel settore, che denotano una vigilanza dalle maglie troppo larghe e la presenza, scrive ancora Gennari nell'ordinanza, di «politici compiacenti, che fanno da ponte di collegamento tra la famiglia mafiosa e gli ambienti istituzionali romani».

Da Milano ci trasferiamo al Sud. Dalla 'ndrangheta alla camorra. L'inchiesta è quella della Dda di Napoli denominata Operazione Hermes, incentrata sulla figura di Renato Grasso, imprenditore con legami camorristici nell'ambito dei videopoker. Come si legge nella relazione finale della Dda, Grasso Renato, personaggio estremamente introdotto nel settore del gioco illecito e – come accertato dai provvedimenti giudiziari - già risultato in passato legato al clan Vollaro, poi al clan Grimaldi, e dopo ancora con il clan dei Casalesi. Si acclarava dunque che Grasso aveva stretto precisi accordi con vari sodalizi camorristici in forza dei quali i vari clan assicuravano – nelle zone di rispettiva competenza - alle imprese riconducibili a Grasso un effettivo monopolio nel settore del gioco. Le imprese di Grasso avevano infatti l'esclusiva nell'installazione e noleggio dei videopoker illegali e leciti nonché nella raccolta delle scommesse, legali e clandestine.

Tale esclusiva era ovviamente assicurata attraverso la forza di intimidazione che i clan esercitavano nella loro zona di influenza. In cambio di tale appoggio il Grasso garantiva ai vari clan un consistente introito fisso o una determinata percentuale dei profitti derivanti dalle varie attività. Inoltre lo stesso, che grazie al suo pluriennale impegno nel settore aveva ormai acquisito un patrimonio consistente, fungeva da sportello bancario per i vari sodalizi, che si rivolgevano a lui per ogni esigenza. L'entità degli introiti assicurati da tale sistema criminale era tale da richiedere una sorta di struttura contabile composta da un referente di zona, ovvero una persona di fiducia del clan camorrista, che doveva controllare l'andamento delle attività, e da un contabile di zona, uomo di Grasso, incaricato di effettuare i conteggi settimanali dopo essersi relazionato con i vari operatori coinvolti nelle attività di gioco e di scommesse.

Agli accordi suddetti partecipavano i maggiori clan camorristici quali, tra i molti altri, il clan Vollaro di Portici, il clan Mazzearella per Forcella, il clan Misso per la Sanità, il clan Brandi per il Vomero, il clan dei Casalesi per la provincia di Caserta. Nell'ambito del procedimento venivano anche in evidenza i rapporti dei fratelli Grasso con alcuni personaggi di spicco della criminalità mafiosa. In particolare si accertava che fino al 2004 Mario Iovine detto Rififi e Grasso avevano gestito congiuntamente un'attività per la distribuzione dei videopoker e per l'esercizio delle scommesse clandestine tra Roma, Napoli e Caserta e da alcuni appunti sequestrati nel corso dell'operazione emergeva l'attualità dei rapporti tra i due nell'ambito della raccolta delle scommesse.

Nel procedimento, oltre all'emissione di 29 ordinanze di custodia cautelare per 416 bis, concorrenza sleale, riciclaggio e reimpiego, sono stati eseguiti rilevanti sequestri patrimoniali per oltre 150 milioni di euro. A dimostrazione della pervasività dell'associazione criminale si evidenzia come siano state sequestrate alcune sale Bingo dislocate su tutto il territorio nazionale: Brescia, Cernusco sul Naviglio, Cologno Monzese, Cremona, Milano, Padova, Lucca, Cassino, Ferentino (FR), Sant'Arpino e Teverola (CE). Veniva inoltre sottoposta a sequestro preventivo la società Betting 2000 che sviluppava il più alto volume di affari a livello nazionale nel settore delle scommesse sportive.

E il nostro viaggio prosegue trasformandosi in un lungo slalom attraverso l'illegalità dei giochi saltabecando tra le procure di Catania, Genova, Caltanissetta, Potenza, Ancona, Reggio Calabria, Napoli, Firenze, Milano e Torino. Illegalità a macchia di leopardo. Da Lecce è partita l'inchiesta, per un giro milionario di scommesse illegali via Internet, sulla Goldbet Sportwetten, in teoria austriaca, in realtà controllata da soci e amministratori italiani. La Goldbet aveva una rete con 500 agenzie in tutta la Penisola: 50 sono risultate controllate dal boss pugliese Saule Politi. Sempre in Puglia, nell'orbita di influenza della Sacra Corona Unita o di quello che ne rimane sotto altre forme - come riporta il CNEL - nel marzo 2011 è stato arrestato Daniele Vicentino, considerato uno dei boss dell'organizzazione a capo del quadrumvirato dei mesagnei, composto da Massimo Pasimeni, Antonio Vitale e Ercole Penna, con l'accusa di detenere il controllo di un giro di estorsioni sui videopoker fra l'Italia e l'Albania". Secondo l'ordinanza, che sei mesi prima ha dato avvio all'operazione denominata Calipso, il Vicentino era la mente dell'associazione che

controllava il giro dei videopoker attraverso l'imposizione del pizzo ai gestori dei locali o imponendo l'acquisto di macchinette fornite da Albino Prudentino, il boss detenuto dal 29 settembre 2011 nel carcere di Valona.

In provincia di Modena il clan Schiavone, corrompendo due agenti di custodia, è riuscito a gestire dal carcere duro due bische clandestine, mascherate da circoli privati, che fruttavano ai Casalesi 200.000 mensili. Altre inchieste sulle catene criminali che uniscono usura ed estorsioni al gioco illegale, riciclando denaro anche tramite vincite pilotate, coinvolgono imprese mafiose attive da Roma a Siracusa, da Gallipoli a Palermo. Ma il denaro sporco non ha confini, per cui le filiali malavitose abbondano anche in Lombardia, Veneto o Emilia Romagna. Nell'area di Santa Maria Capua Vetere il clan Amato-Belforte imponeva con "ronde armate" i propri apparecchi mangiasoldi, ovviamente scollegati alla rete dei controlli fiscali, e s'impadroniva delle vincite (parola d'ordine: "Facciamo scoppiare la macchinette"), spiando le giocate al computer.

Tra Caltanissetta e Catania (dieci arresti) i clan Madonia e Santapaola controllavano i videopoker attraverso due reclutatori di imprenditori incensurati: Carmelo Barbieri e Antonio Padovani, quest'ultimo un colletto bianco che secondo i magistrati antimafia si era costruito "una porta d'accesso privilegiata per il rilascio delle licenze dei Monopoli di Stato".

Nell'audizione del CNEL intitolata "I giochi delle mafie: gli interessi delle organizzazioni criminali nel mercato del gioco" è riportata una vasta operazione anti-criminalità del maggio 2011. Si legge: "La sala Bingo Las Vegas di Palermo è una delle più grandi d'Italia e d'Europa e anche questa è stata confiscata il 22 ottobre 2008. Il provvedimento ha riguardato sia l'edificio che ospita la sala, sia la società di gestione, il cui valore è stimato in circa trecento milioni di euro". Secondo gli inquirenti, l'immobile e la gestione erano di proprietà del capomafia palermitano Nino Rotolo, arrestato nel 2006. Per la vicenda sono stati rinviati a giudizio la famiglia Casarubea al completo, con il padre Domenico e le sue quattro figlie Cristina, Francesca, Manuela ed Olga, e i boss Alessandro Mannino, nipote del boss ucciso Salvatore Inzerillo, Vincenzo Marcianò reggente del mandamento di Bocca di Falco, Rosario Inzerillo, capo della famiglia di Altarello e fratello di Totuccio Inzerillo e Filippo Piraino, cognato di Rosario Inzerillo.

La struttura sarebbe diventata un grosso investimento per Cosa nostra che oltre a riciclare il denaro, ne avrebbe tratto anche un grosso vantaggio economico, visto che la sala fruttava ai boss circa 70.000 euro al giorno. Secondo l'accusa l'attività svolta dalla famiglia Casarubea all'interno della società avrebbe agevolato gli interessi della criminalità organizzata, intrattenendo "rapporti di contiguità funzionale, con ciò volendosi intendere quei rapporti di reciproca strumentalizzazione tra imprenditore non associato ed associazione mafiosa".

A Torino non sfuma il ricordo storico della clamorosa operazione "Cartagine" (il più grande sequestro di cocaina mai effettuato in Italia, 5.466 kg di sostanza importata dalla Colombia) che fece luce su una cupola di mafiosi protagonista di omicidi ed estorsioni in relazione alla gestione di bische clandestine e tononero quando l'avvento dei Monopoli e del gioco legale era ancora lontano.

I criminali erano di origine calabrese: Salvatore Belfiore e Mario Ursini. Il volume d'affari del Totonero era florido: 130 milioni delle vecchie lire a settimana con ricavi per il gruppo criminale intorno al 30%. Nel 2007 nella stessa città è passata in giudicato una sentenza della Cassazione che ha riconosciuto la colpevolezza di Aldo Cosimo e Adolfo Crea, calabresi di Monasterace, rei di aver creato un sodalizio malavitoso con la partecipazione di Antonio Cappiello e Giacomo Lo Surdo, specializzato in estorsioni, danneggiamenti e incendi ai danni di esercizi e locali pubblici. L'intimidazione si rendeva necessaria per costringere i gestori a installare nei propri locali macchinette tarate per il videopoker con una percentuale di resa diminuita rispetto a quella ordinaria (dal 50 al 33%, ovvero un 17% di pizzo). La banda taglieggiava alcuni circoli e chi non si piegava subiva attentati e ricatti. La forza d'urto della banda era tale che venne tentata anche la corruzione di un ispettore di polizia giudiziaria.

Ma queste macchinazioni impallidiscono nei domini della 'ndrangheta in Calabria dove Reggio è il tempio incontrastato di Gioacchino Campolo, soprannominato il "re del videopoker". Nel luglio del 2010 con l'operazione *Les diables* a Campolo in un colpo solo vengono sequestrati beni per 330 milioni di euro. Il malavitoso possedeva 240 immobili a Reggio Calabria e 20 a Parigi, nel cuore del centro storico. Ancora il suo giardinetto imprenditoriale comprendeva una villa all'Aventino a Roma, svariati appartamenti ai Parioli e al Pinciano, ulteriori immobili tra Milano e Taormina. Di più Campolo possedeva tre società, auto di lusso, veicoli commerciali e deteneva interessi bancari postali e assicurativi tra Italia e

Francia. Un'enorme fortuna. Racconterà il collaboratore di giustizia Paolo Iannò: "Il principale business del Campolo era il videopoker praticato con macchinette non omologate: la manomissione delle schede interne era effettuata direttamente dal malvivente e dai suoi tecnici. Ogni singola macchina fruttava una cifra ingente che veniva divisa a metà tra il gestore del locale e Campolo stesso".

Il malvivente si avvaleva della collaborazione della ditta Are, utilizzando delle macchine per il video gioco in cui era inserito un software che bloccava il controllo telematico sulle giocate. L'attività si sviluppava tra intimidazioni, estorsioni e malversazioni. Sui 2.210 apparecchi installati a Reggio Calabria a tutto il 13 ottobre 2009 ben 1.157, pari al 52%, erano gestiti dalla ditta Are e, dunque, controllati dal Campolo, nel mirino della giustizia anche prima dell'operazione *Les Diables*, previo sequestro preventivo di ulteriori 60 milioni di beni. Il "re dei videopoker" si era premurato di intestare quelle proprietà ai congiunti più stretti: alla moglie Renata Gatto, al figlio Demetrio, ai nipoti Antonio e Maria Campolo e alla nuora Celeste Thai Marchesani. Da notare che Campolo, proprietario di cinema e di ulteriori locali di intrattenimento a Reggio Calabria, ha concesso a titolo gratuito i saloni dell'elegante Teatro Margherita al governatore calabrese Giuseppe Scopelliti nel pieno della campagna elettorale.

L'attuale normativa è una gabbia con le maglie troppo larghe. Il membro della commissione per la Sicurezza e consigliere capitolino del Pd Dario Nanni ha lanciato un severo allarme. "La criminalità organizzata si è lanciata nel grande affare del gioco e, sfruttando i vuoti normativi, riesce a piazzare apparecchi anche in lavanderie e nei negozi dei barbieri. Il testo unico delle leggi di pubblica sicurezza infatti è chiaro: ogni esercizio commerciale può ospitare slot machine purché ne sia delimitato il luogo di installazione, garantita la sorvegliabilità e identificata la titolarità".

Ma gli affari parlano anche straniero. Il CNEL ha anche particolarmente approfondito il fenomeno della mafia cinese diffusa a Prato, la popolosa città nei pressi di Firenze, dove la componente asiatica è preponderante. Qui la diffusione del gioco illegale d'azzardo è particolarmente sviluppata con la crescita del numero di bische illegali, con l'installazione di slot machine irregolari e relativo traffico di congegni elettronici per manomettere e svuotare gli apparecchi. Queste informazioni sono contenute nel rapporto "La criminalità cinese in Italia". Si osserva: "Più in generale nelle bische clandestine organizzate in grande stile il gestore prende il 5% delle somme vinte, che si aggirano fra 20.000 e 30.000 euro, e presta i soldi a usura ai partecipanti con tassi d'interesse del 20% appena effettuato il prestito, con aumenti di un ulteriore 20% per ogni giorno successivo, percentuale in crescita esponenziale che in alcuni casi può addirittura raggiungere anche il 600% della cifra iniziale. Queste bische sono gestite da elementi criminali che spesso si servono di uomini armati, pronti a intervenire qualora sorgano problemi. Tra i reati di gioco di minor portata si registrano la gestione di apparecchi da intrattenimento irregolari e il traffico di marchingegni elettronici che permettono di svuotare le slot. In Italia gli ambienti malviventi legati al gioco d'azzardo sono maggiormente presenti a Firenze e Prato. In particolare questi due luoghi hanno registrato un elevato numero di denunce per reati legati all'azzardo: 99 a Prato e 47 a Firenze. Facendo una panoramica dei reati registrati, dal 2004 a oggi nelle due città, le cifre arrivano rispettivamente a 236 e 113 denunce".

Roma, 13 marzo 2013