



I GIOCHI DELLE MAFIE

GLI INTERESSI DELLE ORGANIZZAZIONI

CRIMINALI NEL MERCATO DEL GIOCO

I GIOCHI DELLE MAFIE
GLI INTERESSI DELLE ORGANIZZAZIONI CRIMINALI
NEL MERCATO DEL GIOCO

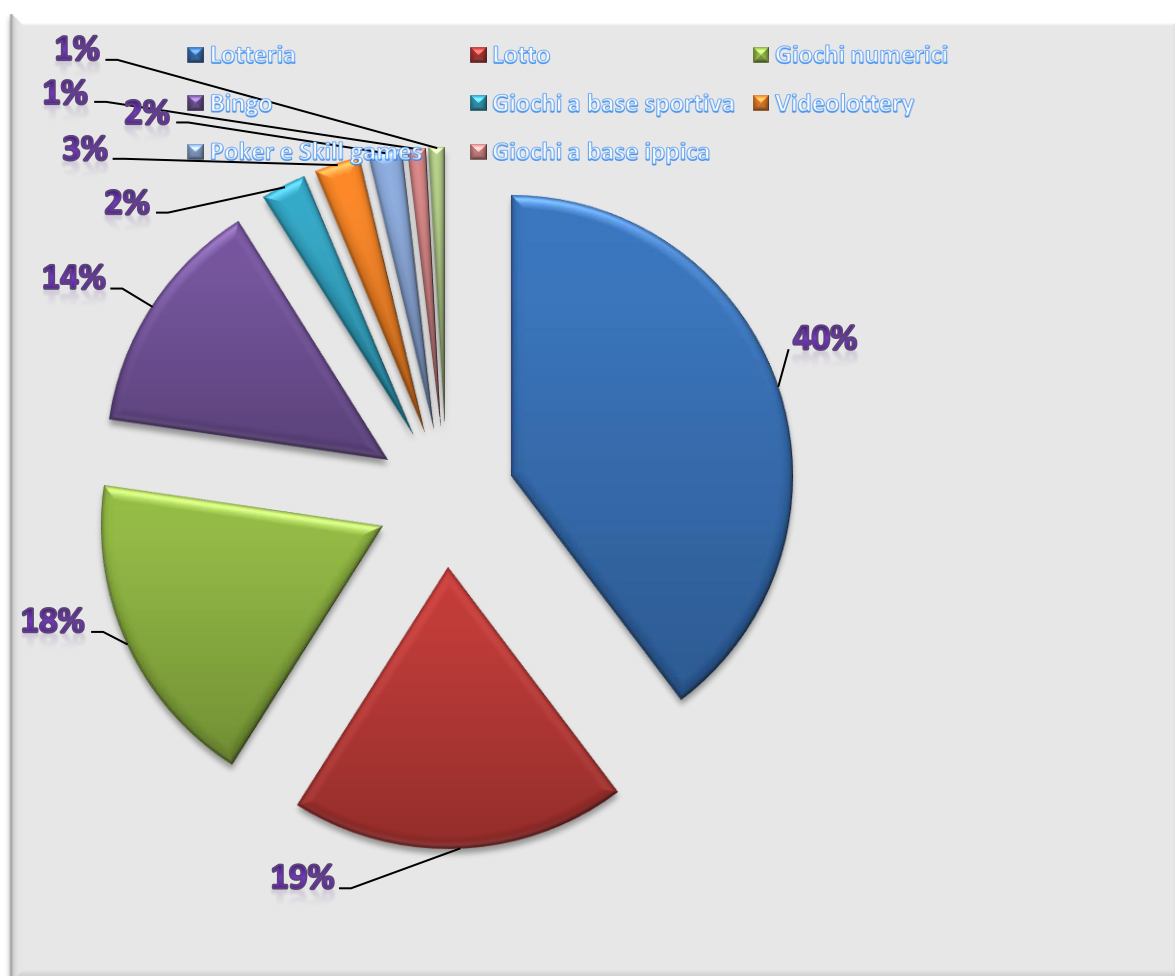
La criminalità organizzata è sempre stata interessata al vasto e ricco settore dei giochi e dello sport, e, senza mai abbandonare le forme predatorie classiche come il racket, le truffe, l'usura e le scommesse clandestine, si è inserita in prima persona nel business dei giochi, sfruttando le troppe contraddizioni della legislazione italiana.

L'interesse delle organizzazioni mafiose e camorristiche per il gioco è aumentato, quando lo stesso si è trasformato in una vera e propria impresa. Se prima i Monopoli di Stato, infatti, avevano il compito di controllare e, nel caso, reprimere il gioco d'azzardo, la successiva trasformazione in azienda autonoma ne ha mutato l'obiettivo, divenuto quello di promuovere il gioco a scopo di lucro, su un mercato in espansione che, nel solo 2010, ha sfiorato i sessanta miliardi di euro.

Dati che confermano il *trend* in crescita degli ultimi anni, anche se questa è disomogenea ed ha interessato solo alcuni giochi quali le slot machine, le lotterie istantanee, le scommesse sportive on line e il poker. Ulteriore conferma la troviamo, analizzando i primi quattro mesi del 2011 che parlano di giocate per ventiquattro miliardi di euro, con al primo posto le NewSlot, (39,7%), seguiti da lotterie (19,3%) e il gioco del Lotto (18,3%). Bene anche i giochi numerici come il Superenalotto e simili che sfiorano (13,8%). Bingo e Giochi a base sportiva si attestano entrambi poco al di sotto del 2,6%, e segnano il calo più evidente. Le Videolottery, dal momento che sono state introdotte solo nel luglio scorso, al momento beneficiano di un'aliquota del 2% per favorire il lancio sul mercato e si sono attestate sull'1,9%. Chiudono poker e skill games (1%) e giochi a base ippica (0,80%). Tali stime, se confermate nel corso dell'anno porterebbe il mercato a superare i settanta miliardi di euro, al punto che ormai, l'intero settore si colloca ai primi posti nella classifica economica italiana, per merito, in gran parte, delle slot che occupano quasi il 40% del mercato.

Valore del mercato dei giochi in Italia – Anno 2010

	Mld	%
NewSlot	24.217	39,7%
Lotteria	11.773	19,3%
Lotto	11.163	18,3%
Giochi numerici	8.418	13,8%
Bingo	1.586	2,6%
Giochi a base sportiva	1.586	2,6%
Videolottery	1.159	1,9%
Poker e Skill games	0,610	1%
Giochi a base ippica	0,488	0,80%
Totale	59.903	100%



Una torta fin troppo appetitosa ed è sempre più frequente trovare clan radicati e conosciuti nel territorio offrire, alla propria clientela, una vasta gamma di *opportunità* e *servizi*, grazie alla grande disponibilità di denaro liquido ed a una sempre più sofisticata conoscenza delle nuove tecnologie.

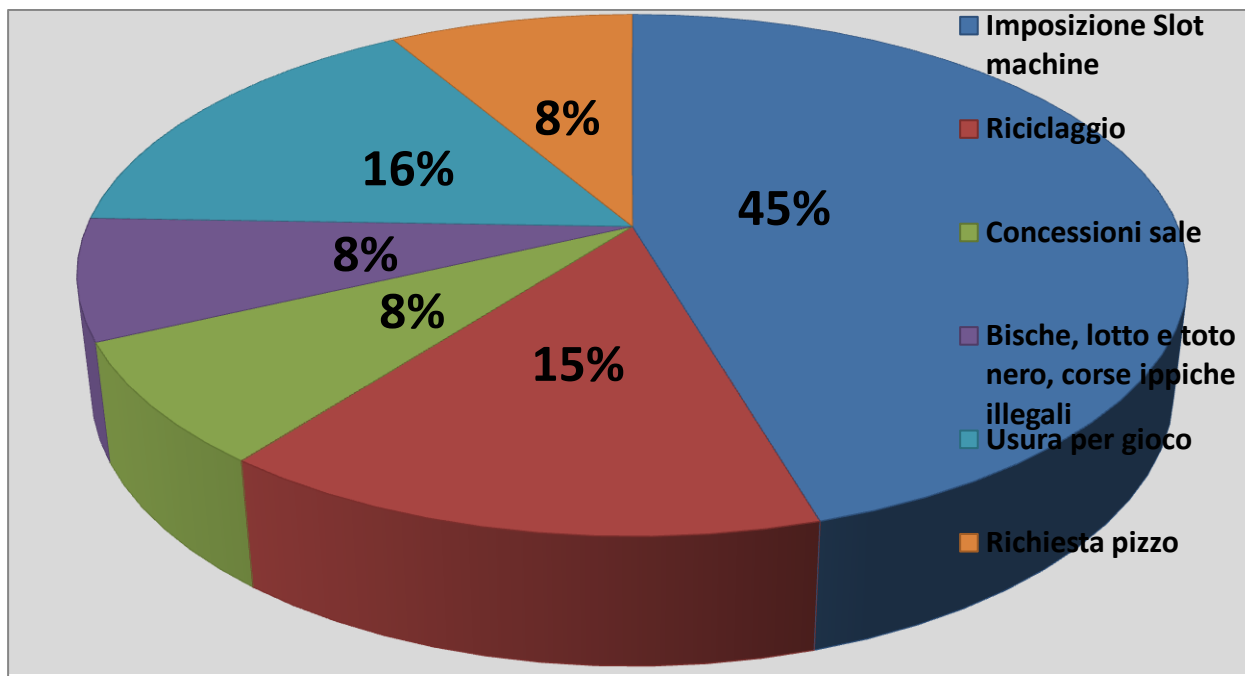
Alcuni clan sono in grado di ottenere:

- ✓ **la concessione, attraverso prestanome, di sale bingo e punti scommesse;**
- ✓ **di imporre ai commercianti il noleggio di videogiochi, in alcuni casi, ma non sempre, truccati;**
- ✓ **di gestire bische clandestine e il gioco d'azzardo, promuovendo il toto e il lotto nero, e le corse ippiche clandestine;**
- ✓ **di inserirsi nel segmento del gioco d'azzardo on-line, in espansione e meno rischioso e che gradualmente sostituirà le bische e il gioco in nero;**
- ✓ **di riciclare il denaro sporco, anche attraverso l'acquisto fraudolento di biglietti legali vincenti;**
- ✓ **di praticare prestiti ad usura nei confronti dei giocatori incalliti.**

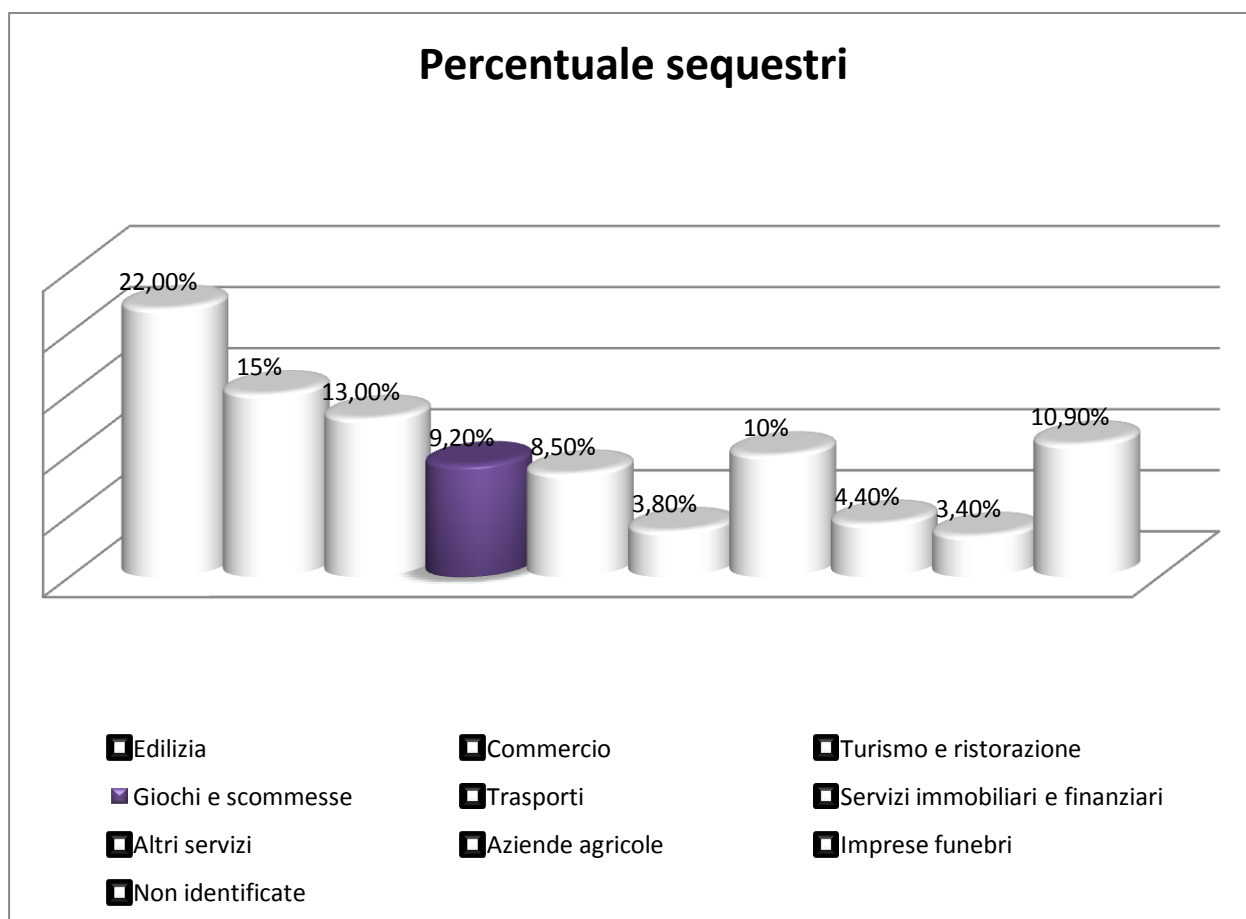
Secondo le stime di Sos Impresa il denaro movimentato dal gioco illegale sarebbe di più di quattro milioni di euro, di cui tre miliardi e seicento milioni gestito direttamente dalle organizzazioni mafiose, senza contare gli introiti dell'usura finalizzata al gioco d'azzardo, circa settecentocinquanta milioni, e della richiesta di *pizzo* in senso stretto, circa quattrocento milioni di euro.

Introiti delle mafie sul gioco legale e illegale – Anno 2010

	%	Mln di euro	
Imposizione Slot machine	45,50%	2.160	
Riciclaggio	15%	720	
Concessioni sale	7,6%	360	
Bischi, lotto e toto nero, corse ippiche illegali	7,5%	360	3.600
Usura per gioco	16%	750	
Richiesta pizzo	8,50%	400	1.150
Totale	100%	4.750	4.750



Un altro dato interessante è il numero dei sequestri riguardanti le agenzie di scommesse e le sale giochi, che rappresentano oltre il 9% del totale dei sequestri¹.



¹ Dati Rapporto Sos Impresa 2009

Sostanzialmente, assistiamo ad una vera e propria evoluzione delle organizzazioni criminali nel settore dei giochi, tanto da potersi inserire agevolmente sia nel comparto del gioco legale, sia e a maggior ragione, di quello illegale. Un aneddoto, più di tante parole, spiega la situazione: un nostro associato che ha rilevato un bar si è reso conto che le *slot machines* erano *taroccate*, quindi chiaramente illegali. Ha chiesto informazioni sulla ditta del noleggio e la rimozione. Poco dopo si è presentata una persona con un furgone ed ha portato via la *macchinetta* senza proferire parola. Chiamata una seconda ditta di noleggio per chiedere l'installazione di una *slot* legale, pochi giorni dopo, ha visto ripresentarsi la stessa persona che aveva rimosso quella precedente per montargliene una nuova del tutto regolare.

Nulla è lasciato al caso e l'attenzione alla cultura e all'evoluzione del gioco emerge evidente da un risvolto dell'*operazione Redux-Caposaldo* (Milano, 14 marzo 2011), in cui compare il nome di Paolo Martino, un affiliato alla 'ndrangheta della Lombardia considerato *diretta espressione* della famiglia reggina dei De Stefano. Secondo gli inquirenti Martino pur non ricoprendo alcuna carica sociale nella Alan Publishing Group, la società che edita la rivista Macao rivolta agli appassionati del gioco su ampio raggio, roulette, poker, texas hold'em, black jack, biliMaqardo e slot, si prodigava attivamente nelle attività della società, organizzando interviste con noti giocatori di poker.

CONTROLLO SALE GIOCHI E AGENZIE SPORTIVE - L'apertura di società e agenzie nel settore, gestite direttamente, o attraverso prestanome, da esponenti legati alle cosche, esprime l'anima manageriale di molti boss. Si tratta di una vera e propria ragnatela invisibile che pompa nelle casse dei clan centinaia di milioni di euro e che permette, attraverso cervelotiche triangolazioni societarie e bancarie, il riciclaggio d'ingenti capitali infetti, i cui unici schermi di protezione dalle indagini sono le fedine penali immacolate di prestanome chiamati a dirigere nella forma, ma non nella sostanza, tali attività imprenditoriali.

L'*operazione Hermes*, che ha portato all'arresto di ventinove persone (cento quelle indagate) e al sequestro di beni per centocinquanta milioni di euro, ha dimostrato come la malavita organizzata sia riuscita a mettere le mani nella gestione del potente business del gioco. Sale bingo, centri di raccolta di scommesse sportive, videopoker e slot machine, disseminati in ogni angolo della penisola, facevano la fortuna dei clan campani e delle cosche siciliane. Sotto sequestro sono finiti cento immobili, trentanove società commerciali, ventitré ditte individuali, centoquattro autoveicoli, centoquaranta tra quote societarie e conti correnti, ma soprattutto sale bingo (a Cassino, Milano in viale Zara, Cernusco sul Naviglio, Lucca, Padova, Brescia, Cologno Monzese,

Cremona e in provincia di Caserta e Frosinone), nonché un'importante società di scommesse la quale, come hanno sottolineato gli inquirenti, sviluppava il più alto volume di affari nel settore. Le indagini hanno fatto luce sulle lavanderie dei Casalesi, dei Misso, dei Mazzarella, e sui sistemi utilizzati per riciclare il denaro. Le accuse contestate a vario titolo sono di associazione mafiosa, estorsione, riciclaggio, gioco d'azzardo, illecita concorrenza con minacce e violenza, interposizione fittizia nella titolarità di beni e aziende. Il personaggio principale intorno al quale girava l'affare, quantificabile in centinaia di milioni di euro, era Renato Grasso, volto noto alle forze dell'ordine e alle cronache cittadine perché già condannato negli anni Novanta per legami con i clan camorristici di Portici e Fuorigrotta. Grasso è stato raggiunto, nel maggio 2010, da un'ordinanza di custodia cautelare con l'accusa di essere socio di Mario Iovine, noto col soprannome di *Rififi*, della fazione Iovine dei Casalesi. Dopo aver gestito per anni il gioco d'azzardo illegale, Grasso ha fatto il salto di qualità puntando ad estendere il proprio territorio d'influenza, attraverso una holding finanziaria, la Betting 2000, rilevata nel 2004 quando era una piccola ditta che aveva chiuso il bilancio con una perdita di sedicimila euro. Ma, in meno di un lustro, la gestione Grasso la trasforma in un colosso con un fatturato da quaranta milioni l'anno. La società ottiene la concessione da parte dei Monopoli per aprire corner di scommesse in tutta la Campania. Nell'elenco dei soci il nome di Renato Grasso, troppo compromesso, non appare, ma c'è quello del fratello Tullio, che ottiene licenze in piena regola anche con altre due società di giochi, la Sistersbet e la Mediatelbet. La Betting arriva a sponsorizzare anche il torneo Atp del Tennis Club Napoli, ritrovo della borghesia partenopea. In cinque anni di attività, le sale bingo, le slot machine e le scommesse presso la Betting 2000 sono in continua ascesa e fruttano giornalmente centinaia di migliaia di euro. La Lottomatica e la Sisal assegnano ai Grasso la gestione di migliaia di macchinette mangiasoldi e i clienti, che fino a quel momento erano stati circa duecento, schizzano a 2.660, con ricevitorie sparpagliate in 288 comuni della Campania, in 119 città del Lazio, e altre centinaia in Abruzzo, Toscana, Lombardia, Sicilia, Calabria e Puglia. Il giro di quattrini è da capogiro: le slot machine hanno un raccolto di giocato, secondo i dati dell'agenzia specializzata Agipro, oltre dodici miliardi solo nei primi sei mesi del 2009. In pratica, quasi la metà dell'intero business dei giochi nazionali, un fiume di soldi che consentirà all'erario di incassare, alla fine dell'anno, circa quattro miliardi. Peccato che ogni macchinetta che veniva immessa sul territorio dal gruppo di Renato Grasso, godeva dell'interessamento di Mario Iovine e Vincenzo Pellegrino, che incassavano la bellezza di duecento euro in nero al giorno. In sostanza vi erano macchinette che invece di essere collegate con appositi modem al Monopoli, venivano depistate attraverso un sistema informatico nei computer di alcuni gestori che controllavano le giocate. Un sistema sofisticato messo a punto dalla più

grande coalizione criminale che controllava il gioco nelle sale bingo dove erano ubicate le slot machine e videopoker e che ha fruttato tanto denaro, entrato soltanto in minima parte nelle casse dello Stato.

La sala bingo Las Vegas di Palermo è una delle più grandi d'Italia e d'Europa, ed 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 i suoi quattro figli 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 settantamila 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, che spesso hanno data alla base illeciti rapporti di riciclaggio”*.

Che il gioco del bingo susciti l'interesse delle cosche mafiose è dimostrato anche dalle intimidazioni nei confronti di Giuseppe Forello, imprenditore antiracket di Palermo e titolare di alcune sale bingo. Già in passato Forello ha contribuito a far arrestare due estortori del clan Lo Piccolo, Ottavio Magnis e Calogero Pillitteri, che avevano preso di mira la sala bingo di Moncalieri, in provincia di Torino, gestita proprio da Forello, al quale avevano chiesto una tangente da settecentomila euro.

Sempre in Sicilia, a Villabate, nel febbraio 2009, sono stati sequestrati due centri scommesse e un supermercato, risultati essere le lavanderie con le quali la cosca di Villabate ripulivano grosse somme di denaro di provenienza illecita. Con quest'accusa i carabinieri hanno sequestrato il punto Snai Web, l'agenzia Intralot e il supermercato Sapori Genuini. Il sequestro, dal valore stimato intorno ai dodici milioni di euro, è arrivato con l'*operazione Senza Frontiere*. Dodici le persone arrestate che rappresentavano i nuovi vertici della famiglia mafiosa di Villabate, ristrutturatasi dopo gli arresti dei boss Nicola e Nino Mandalà. Il nuovo capo mafia era Giovanni D'Agati, che aveva preso le redini della mafia locale, assumendo il comando della gestione del pizzo e soprattutto del riciclaggio secondo il criterio *provenzaniano* del fare impresa, ben illustrato dal pentito Francesco Campanella. Un clan in piena attivi-

tà, legato al mandamento di Bagheria e forte nel controllo del racket. Le indagini durate sette mesi si sono avvalse anche dalle dichiarazioni dei pentiti Bonaccorso, Campanella, Cusimano e Greco.

Spostiamoci in Puglia e troviamo Un'altra inchiesta del dicembre 2009 che ha visto coinvolti nomi noti di Savinuccio Parisi e Antonio Di Cosola dei clan baresi, e i cosiddetti colletti bianchi come direttori di banca, professionisti, amministratori pubblici e avvocati che avrebbero favorito le attività imprenditoriali dei clan. Nella stessa operazione, che ha coinvolto più di ottanta persone, sono stati sequestrati beni per duecentoventi milioni di euro. Tra questi anche una società londinese di bookmaker dedita alle scommesse clandestine on line. La società è la Paradisebet limited di Londra che dal 2001 al 2009 ha fatturato milioni di sterline raccogliendo scommesse in Cina, Australia, Stati Uniti, molti Paesi dell'Europa dell'Est e naturalmente l'Italia. Secondo la Procura antimafia la società è costituita da affiliati al clan Parisi e ha raccolto per anni scommesse su primari eventi sportivi come il calcio, tennis, Formula Uno, motomondiale, sci, basket, rugby e football americano.

Come abbiamo detto non mancano le intimidazioni e le richieste del classico *pizzo*. Nel febbraio 2011, un incendio di natura dolosa ha danneggiato, a Gela, la sala scommesse Goldbet, mentre, nel settembre 2010, con l'accusa di tentata estorsione ai danni del titolare di un centro di scommesse di Palermo sono stati arrestati Carmelo Scurato e Orazio Catanzaro entrambi pregiudicati. Secondo quanto ricostruito dagli investigatori e denunciato dalla vittima, i due in più occasioni avrebbero minacciato il titolare del centro scommesse del quartiere Uditore con una lunga escalation d'intimidazioni, quali l'apposizione di colla attak nelle serrature del negozio, la diretta e brutale richiesta di *messa a posto* indirizzata quando ancora il centro scommesse era in allestimento, un vero e proprio pestaggio a scopo di rapina culminato con la sottrazione di cinquecento euro e di un orologio, fino alla deposizione di un mazzo di fiori e una bottiglia contenente liquido infiammabile davanti la saracinesca del negozio. Sempre con l'accusa di estorsione ai danni di un installatore di videogiochi e slot machine, nel napoletano, nel febbraio 2010, vengono arrestati, ad Acerra, Giuseppe Avventurato e Vincenzo Scudiero, affiliati del clan Crimaldi. Anche i mesagnesi della Sacra corona unita Albino Prudentino e Daniele Vicientino sono stati accusati, oltre che di imposizione di videopoker come vedremo più avanti, di estorsione ai danni di una società di scommesse di Ceglie Messapica, il titolare sarebbe stato costretto a versare diecimila euro l'anno.

IMPOSIZIONE DI VIDEOPOKER – Il comparto dei videopoker è quello a destare le maggiori preoccupazioni. Il metodo usato è tipico delle attività mafiose e consiste nell'imposizione ai gestori di locali pubblici o privati di installare nei propri spazi videogiochi e slot machine, non necessariamente alterate nel loro funzionamento, pre-

tendendo poi di introitare tutti i relativi ricavi o imponendo la consegna di una larga percentuale. A questa imposizione si accompagna quella della richiesta del classico *pizzo* ai gestori e noleggiatori che già hanno ottenuto la licenza per l'installazione degli apparecchi elettronici nei loro locali. Le slot taroccate, poi, rappresentano un ulteriore sicuro vantaggio per i clan che controllano il settore. Il meccanismo, nel corso del tempo, si è così raffinato da dare vita a vere e proprie imprese, all'apparenza del tutto legali, che gestiscono milioni di euro l'anno, ottenendo lucrosi contratti anche con il Monopolio di Stato e sono decine le indagini in tutta Italia che hanno riguardato la Sicilia, la Calabria, la Campania, quanto la Liguria, il Piemonte, la Lombardia. Anzi, l'imposizione di videopoker si sta rivelando uno dei più efficaci strumenti di infiltrazione di clan mafiosi e camorristici nel Nord Italia.

Abbiamo già parlato della Betting 2000, ma sono diversi i casi simili per un business milionario che, secondo una relazione del Ministero delle Finanze del 2007, avrebbe sottratto all'erario un tesoro di quasi cento miliardi di euro. Gran parte di questa immensa quantità di denaro, per ammissione della stessa relazione, è finita nelle tasche della criminalità organizzata, mentre il Gruppo antifrodi tecnologiche (Gat) della Guardia di Finanza ha indicato in Cosa nostra, e in particolare modo nella cosca di Nitto Santapaola, i maggiori beneficiari di tanta manna. Anche in questo caso il meccanismo fraudolento era quello classico: le macchinette, che dovrebbero essere collegati in rete agli uffici della Sogei (la Società generale d'informatica che si occupa di controlli sul pagamento delle imposte) per evitare evasioni, venivano appositamente scollegate per impedire controlli.

La vicenda risale al biennio 2004-2005, ma la situazione non sembra cambiata di molto e ancora oggi risultano diverse migliaia le apparecchiature non ancora collegate in rete. Secondo stime della Guardia di Finanza, rese pubbliche sulla stampa, in sostanziale accordo con testimonianze di vari operatori del settore ammonterebbe a circa 43,5 miliardi di euro. Tale cifra deve essere correlata al fatto, anch'esso testimoniato da più parti, che, a fronte di circa 200.000 apparecchi risultanti ufficialmente attivati, vi sarebbero almeno altrettanti apparecchi illegali.

Lo dimostrerebbe l'ennesimo sequestro cautelativo, avvenuto solo pochi giorni fa, dell'AMS Video Srl, un'azienda con sede in località Priero, tra Cengio e Millesimo, leader nel noleggio delle slot, con incassi nell'ordine di novecentomila euro annui e circa duecento slot noleggiati tra la Liguria e Basso Piemonte. Un sequestro avvenuto dopo la dichiarazione di fallimento della società Bar Games srl, già al centro di alcuni sequestri di slot non collegate alla rete del Monopolio e con altre irregolarità. Un fallimento che contrastava con il tenore di vita della famiglia del proprietario della società e che sembra propedeutico per distrarre il patrimonio, poi confluito integralmen-

te nella nuova società, la AMS Video srl, appunto, che ne ha ereditato beni, dipendenti e struttura aziendale.

Un altro sequestro, questa volta a Perugia, ha riguardato, nel maggio 2009, 180 macchinette alterate e sette immobili per un valore di circa 930.000 euro, equivalenti all'illecito profitto conseguito da un noleggiatore perugino di slot. Quaranta le persone indagate per i reati che vanno dalla truffa al peculato. L'organizzazione criminale, truccando le slot machine con schede clonate da quella originale, giocavano su più macchinette ed avrebbero sottratto a tassazione giocate per oltre venticinque milioni di euro, cui corrisponderrebbe un'imposta evasa pari a circa tre milioni di euro. Nella stessa operazione sono stati scoperti anche un laboratorio per l'alterazione delle macchinette nel napoletano e, nel comasco, un importatore di videogiochi d'azzardo illegali.

Questi pochi esempi dimostrano che ci troviamo davanti ad una situazione complessa, che chiama in causa sicuramente le organizzazioni mafiose e criminali, ma anche i vertici dei Monopoli, la carenza di controlli e che, soprattutto, non conosce confini di sorta. Se nell'inchiesta del 2005 le macchinette mangiasoldi vennero trovate a migliaia nei depositi siciliani dalla cosca di Nitto Santapaola oggi, una recente operazione condotta dai Carabinieri di Chivasso (18 maggio 2011) ha individuato, in un capannone a Rivoli (TO), il laboratorio clandestino dove erano clonati e assemblati i videopoker che un'organizzazione criminale, smantellata nel dicembre scorso, installava in bar e locali di tutto il torinese. Nel magazzino, di proprietà di uno degli arrestati, sono state ritrovate sessanta slot machine e circa duecento schede elettroniche, alcune vergini e altre già clonate, oltre a diverso materiale informatico, componentistica e pezzi di ricambio. L'organizzazione, specializzata in estorsioni nei confronti d'imprenditori e gestori di sale da gioco, usando minacce e intimidazioni imponeva proprie regole ai locali e aveva preso il controllo di diverse attività economiche nella provincia, mantenendo sempre i contatti con altri gruppi criminali legati alla 'ndrangheta calabrese e Cosa nostra siciliana. In particolare, il sodalizio mafioso intratteneva legami con le famiglie Lo Piccolo di Palermo e Pelle-Gambazza di San Luca (RC). Al centro dell'organizzazione c'erano i cinque fratelli Magnis, tutti torinesi, noti alle cronache per diversi episodi di criminalità.

Quella appena citata è l'ultima, ma sicuramente non l'unica, inchiesta che vede coinvolta la mafia siciliana. Nel giugno 2010, l'*operazione Videopoker* ha scoperto un gruppo criminale siracusano che aveva collocato e alterato le apparecchiature da gioco in diversi esercizi pubblici della città. Anche in questo caso, mediante tali modifiche, il clan è riuscito ad eludere il collegamento con i Monopoli di Stato, per evadere l'imposta e diminuire le percentuali di vincite in denaro così da aumentare il più possibile gli introiti. Nel corso delle indagini, sono stati sequestrati ottanta apparecchi

alterati, centoventi schede da videogioco, quattro computer e la somma di circa trentamila euro facente parte dei profitti illeciti. Nel gennaio 2011, la Guardia di Finanza di Ragusa ha sequestrato quattro videopoker in alcuni locali pubblici di Chiaramonte e Monterosso Almo, risultati modificati. Una manipolazione alquanto sofisticata in quanto le macchinette era dotate di una seconda scheda di gioco, abilmente occultata e di una seconda scheda con circuito ripartitore dei flussi di dati, capace di filtrare gli incassi delle giocate dell'apparecchio. Detto circuito aggiuntivo collegato alla scheda originale in sostanza falsava la comunicazione dei dati di gioco, evitando quindi che parte degli stessi venissero contabilizzati e di conseguenza trasmessi telematicamente alla banca dati del concessionario e dei Monopoli.

Sempre in Sicilia, secondo le rivelazioni del pentito Filippo Battaglia, a Brancaccio, noto quartiere di Palermo, oltre al *pizzo*, Cosa nostra gestiva direttamente i videopoker acquistati con i soldi delle estorsioni e ne distribuiva alle famiglie mafiose il ricavato:

“Tutte le macchinette nella zona tra Brancaccio, Roccella e Corso Calatafimi erano mie, comprate con il profitto delle estorsioni e solo da poco, prima del mio arresto, il ricavato di tale attività viene distribuita tra tutte le famiglie mafiose”.

Sono le parole di Battaglia, le cui rivelazioni hanno consentito di fare luce sull'attività di numerose famiglie mafiose di Corso dei Mille, Ciaculli, Bonagia e Santa Maria di Gesù, individuando, in ciascuna di esse, i ruoli dei principali esponenti e le strategie criminali poste in atto, agli inizi del decennio.

Infine, l'*operazione Slot & Girl*, condotta a Castelvetrano, in provincia di Trapani, nell'aprile 2008, che ha sgominato un'organizzazione criminale in grado di imporre ai titolari di bar e altri locali pubblici cittadini l'installazione di videogiochi e slot machine. L'inchiesta, nata dalla denuncia per un danneggiamento subito dal titolare di un bar, ha permesso di smascherare il gruppo criminale che, pur non appartenendo al clan mafioso di Castelvetrano, operava quasi sicuramente con il beneplacito di Cosa nostra.

Anche la camorra, al pari di Cosa nostra siciliana, se non di più, dimostra avere ingenti interessi nel settore dei videopoker. Secondo le più recenti inchieste gli interessi maggiori sono quelli dei casalesi attraverso l'asse Renato Grasso-Mario Iovine, di cui abbiamo già parlato, i Misso, operanti nel centro storico di Napoli, i Mazzarella, attivi nella zona orientale di San Giovanni a Teduccio e la famiglia siciliana dei Madonna. I clan camorristici, poi, da veri imprenditori sono in grado di anticipare i capitali per l'apertura di nuovi centri scommesse per poi imporre i propri prodotti e servizi in tutta la penisola.

E' rimasta nella memoria la maxioperazione del marzo 2003, denominata per l'appunto *Slot*, che ha visto l'arresto di una trentina di persone. Partita dalla Procura Distrettuale antimafia di Genova, l'inchiesta ha individuato un gruppo criminale che ha cercato di condizionare il mercato della distribuzione e del noleggio di apparecchi automatici da trattenimento, in particolare nella provincia della Spezia, ma non solo. Alcuni titolari di esercizi pubblici, che non hanno accettato l'imposizione di installare videopoker, avrebbero denunciato anche un giro di estorsioni e di usura, dopo aver subito danneggiamenti per migliaia di euro di danni. A capo dell'organizzazione Vincenzo Di Donna, residente da molti anni in Lunigiana a Licciana Nardi (Massa Carrara) già affiliato alla Nuova Camorra Organizzata di Raffaele Cutolo, che sarebbe diventato con i suoi tre figli un capo zona, referente per la Toscana e la Liguria, riuscendo a creare un vero e proprio monopolio criminale nella distribuzione e nella gestione di apparecchi videopoker nell'entroterra di La Spezia e di Massa Carrara. La stessa inchiesta ha accertato stretti collegamenti tra diversi gruppi camorristi, in particolar modo con il clan Gionta-Gallo-Cavaliere di Torre Annunziata, particolarmente attivi nel traffico delle sostanze stupefacenti e nel racket delle estorsioni. Tra gli arrestati dell'*operazione Slot* troviamo, infatti, anche Aldo Matrone nipote del noto boss Valentino Gionta. Sostanzialmente nell'entroterra di La Spezia e di Massa Carrara tutto dipendeva da Di Donna, dai suoi figli e dagli altri affiliati: un affare miliardario che avrebbe generato un'altra serie di attività illegali. L'inchiesta ha fatto emergere anche una serie di contatti con un'organizzazione criminale genovese, già individuata da una precedente indagine, che in collaborazione con alcune cosche della 'ndrangheta gestiva la mafia dei videopoker a Genova.

Passano gli anni, ma la situazione non cambia e a dimostrazione della pervasività del fenomeno raccontiamo una vicenda di poche settimane fa, apparentemente minore, ma che ha visto coinvolto anche un rappresentante delle forze dell'ordine. Nel marzo 2011, nella provincia di Caserta, sono stati arrestati un vicecommissario di polizia, un imprenditore e un pregiudicato con l'accusa di corruzione ed estorsione. Stando all'indagine l'imprenditore avrebbe corrotto il vicecommissario regalandogli un computer portatile, un telefono cellulare e un televisore a cristalli liquidi in cambio della promessa di interessarsi di una vicenda di estorsione che lo riguardava insieme al fratello, vittime di una richiesta di denaro da parte del noto pregiudicato appartenente al gruppo Massaro-Di Paolo. Quest'ultimo avrebbe imposto l'installazione delle macchinette quasi a titolo gratuito nel locale gestito dai due fratelli e, dopo un rifiuto, aveva dato fuoco alle loro autovetture. Risale, invece, al 12 febbraio 2008 l'operazione contro il clan La Torre, operante a Mondragone e sul litorale domitico, che ha portato all'arresto di oltre quaranta persone per associazione mafiosa. Le inda-

gini hanno fatto luce sulle numerose estorsioni ai danni dei commercianti della zona, sul traffico di droga e sull'imposizione di videogiochi agli esercizi pubblici.

Poca roba se confrontato al vero e proprio impero costruito dal clan Tavoletta ed emerso con l'*operazione domitia* del 16 aprile 2008, che ha riguardato principalmente il pizzo che colpiva ogni bar, ristorante e negozio lungo la Domiziana. Pesante anche il clima d'intimidazione di cui sono state vittime ben cinque società di noleggio pulite, costrette ad abbandonare il territorio. Protagoniste dei fatti Maria Tamburino e Simona Pedana, madre e figlia, che accanto all'accusa di estorsione hanno avuto anche quella dell'illecita concorrenza. Significativo il fatto che le due donne, rispettivamente moglie e figlia di un pregiudicato ucciso perché vicino ai Tavoletta, rivali dei Bidognetti, non avevano tradito il clan, in quanto era l'unico a dare garanzie sul monopolio della gestione del noleggio dei videopoker. Così con minacce e intimidazioni in nome della loro società Linea Simona, erano riuscite a cacciare dalla Domiziana tutte le società concorrenti.

Una camorra rosa in piena regola che ha fatto scuola e, nel maggio 2010, a Santa Maria Capua Vetere, vengono arrestate Rosa Amato ed Emilia Di Maio, rispettivamente figlia e compagna del boss Salvatore Amato. Secondo le indagini, le due donne, dopo l'arresto del boss, avvenuto nel luglio 2009, hanno continuato a guidare l'organizzazione criminale ricevendo disposizioni nel corso dei colloqui in carcere e, in particolare, si sono occupate delle estorsioni, dei prestiti a tassi usurari e dell'imposizione di videopoker ai titolari di negozi e circoli ricreativi. Sono le stesse imputazioni che, pochi mesi prima, avevano portato all'arresto del capoclan e di altre venti persone, tutti accusati di associazione a delinquere di tipo camorristico, estorsioni, usura, illecita concorrenza con violenza e minaccia. Tra i reati che permettevano all'organizzazione il controllo del territorio, i militari hanno riscontrato l'imposizione dei videopoker non solo nei bar, ma anche all'interno di altre attività commerciali aperte al pubblico, quali rivendite tabacchi, edicole, negozi di frutta e verdura, estromettendo altre ditte concorrenti. L'operazione, avviata nel gennaio 2009, ha portato al sequestro di un centinaio di apparecchi videopoker, dodici autovetture, conti correnti bancari e un bar, tutti riconducibili al gruppo criminale. La base operativa si trovava in una vecchia pescheria di piazza Mazzini, proprio accanto ai garage di quello che era stato il vecchio commissariato di polizia. Da quel basso i fratelli Amato, con sorelle, mogli, figlie e amanti al seguito, avrebbero governato la distribuzione dei soldi a Santa Maria Capua Vetere e dintorni. I riscontri della polizia giudiziaria hanno accertato che i componenti dell'organizzazione, gerarchicamente strutturata intorno a Salvatore Amato ed a quattro luogotenenti, con alle dipendenze una manovalanza composta anche da stranieri, erano protagonisti anche di frequenti scontri con i clan rivali, per ottenere il totale controllo del territorio. Un livello di violenza che non col-

piva solo i componenti degli altri gruppi, o i titolari di attività che si opponevano all'imposizione delle macchinette, o i debitori che non riuscivano ad onorare gli interessi usurari, ma anche semplici cittadini, fosse anche per una questione di viabilità o uno *sguardo di troppo*.

Come abbiamo detto, Salvatore Amato, era la figura di maggiore spicco del sodalizio criminale. Strettamente legato al clan Belforte di Marcianise, a Santa Maria Capua Vetere ha sempre goduto di una sostanziale autonomia, che gli aveva permesso di costituirsi un proprio gruppo criminale, che agiva dietro al paravento legale di un'azienda specializzata nella distribuzione di videopoker. Un'attività che gli aveva consentito, nel corso degli anni, di accumulare introiti anche maggiori al traffico degli stupefacenti. In tal modo, il clan aveva sempre più allargato il proprio campo d'azione, imponendo a tappeto le proprie macchinette e monopolizzando l'intero settore. Un controllo così serrato che si è arrivati al paradosso di vedere girare per le strade della cittadina delle ronde notturne, predisposte dallo stesso Amato per controllare che non fossero commessi furti negli esercizi commerciali dove erano allocate le macchinette. Oltre ai guadagni leciti percepiti attraverso la percentuale dovuta alle concessionarie, il clan lucrava anche attraverso il sistema del *controllo remoto* delle vincite: in pratica, quando la macchinetta era sul punto di erogare una vincita, questa veniva intercettata da un fiancheggiatore, evitando che la vincita potesse essere percepita da terzi.

Il controllo dei videopoker, come abbiamo visto con il clan Amato, più di una volta ha scatenato anche pericolose faide tra i vari clan. Ad esempio, a Salerno, dopo l'arresto di Alfonso Pecoraro, capo clan della piana del Sele, il clan della zona si è diviso in due tronconi, con a capo rispettivamente Giuseppe Esposito e Demetrio Trimarco. Quest'ultimo aveva esteso le sue alleanze con Lucio Grimaldi per controllare il gioco d'azzardo, soprattutto videopoker, nell'intera area provinciale. A Scatenare la faida l'uccisione del cognato di Alfonso Pecoraro, Giuseppe Esposito, freddato a Campigliano il 5 novembre 2003. Pochi giorni dopo, il primo a pagare per la morte di Esposito è Domenico Frasca, ucciso davanti al suo negozio, poi lo stesso Trimarco, scampato per poco all'uccisione. Infine, il caso di lupara bianca di Maurizio De Lia e l'assassinio di Lucio Grimaldi, reo di avere stretto l'alleanza con Trimarco. Una catena di sangue mossa per il controllo degli introiti milionari garantiti dai videopoker gestiti dal Grimaldi, e interrotta dai quattordici arresti avvenuti nell'aprile 2004. Anche in questo caso, l'operazione ha portato alla luce il ruolo fondamentale che avevano le donne, in particolari le mogli di Consorti e Trimarco, nell'organizzazione e i diversi episodi corruttivi che vedevano coinvolti finanziari. Una pagina oscura nella lotta alle slot illegali che ha visto alcuni esponenti della Guardia di Finanza avvertire il clan di eventuali controlli, restituire i videopoker se-

questrati, redigere falsi verbali di sequestro, indurre i gestori di alcuni bar della zona a collocare le macchinette del clan. Insomma, un'organizzazione criminale perfetta, dove alcuni uomini in divisa avrebbero partecipato a pieno titolo, invece di controllarla e combatterla.

Dalla camorra alla Sacra corona unita, che non vuole essere da meno dei potenti cugini. Nel marzo scorso è stato arrestato Daniele Vicentino, considerato uno dei boss della Sacra Corona unita a capo del quadrumvirato dei mesagnesi, 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 Calipso*, il Vicentino era la mente dell'associazione che controllava il giro dei videopoker, o 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 scorso nel carcere di Valona ed estradato in Italia l'11 gennaio per effetto di una rogatoria internazionale.

L'inchiesta ha documentato anche il processo di riorganizzazione del gruppo criminale, sotto la guida dei pregiudicati Daniele Vicentino, e Giuseppe Ercole Penna, detto *Linu u biondu*, che avevano progressivamente esteso, attraverso l'imposizione delle slot, la loro influenza ai comuni limitrofi di Ostuni, Oria e Ceglie Messapica, imponendo nuove regole di rigida divisione territoriale, con un referente per ciascuna località e la delimitazione del raggio d'azione dei gruppi affiliati ai rispettivi territori. Inoltre, in Albania, Prudentino si accingeva a inaugurare un casinò, dietro il quale c'erano gli affari legati alla Scu. "*Perché questo lavoro non lo conosceva nessuno*", dichiara un Prudentino nella veste di lungimirante imprenditore, intercettato dagli investigatori, mentre spiega ai suoi interlocutori come gli introiti derivanti dal gioco d'azzardo e dai videopoker aprissero nuove possibilità di arricchimento, rispetto al contrabbando di sigarette, vecchio business della Scu. Sempre di recente, ad Andria, in un circolo ricreativo sono stati sequestrati sette videopoker sprovvisti del collegamento alla rete telematica.

Per quanto riguarda la 'ndrangheta, la vicenda più significativa rimane quella di Gioacchino Campolo, noto imprenditore di Reggio Calabria e conosciuto come il *re dei videopoker*, arrestato nel gennaio del 2009 e condannato in primo grado a diciotto anni di reclusione. Non è la prima volta che l'imprenditore si scontra con la giustizia, anche se fino, alla pesante condanna del 13 gennaio 2011, ne era uscito sempre assolto per insufficienza di prove, come quella volta che era stato indagato per usura dopo il suicidio di un commerciante che aveva lasciato un biglietto con le motivazioni del folle gesto.

Dall'inchiesta è emerso come il Campolo, legato a vari esponenti della 'ndrangheta, ha imposto ai titolari di numerosi esercizi pubblici l'installazione dei suoi video-

poker gestendo l'attività in regime di sostanziale monopolio, con introiti per milioni di euro, come ha dimostrato anche l'ingente sequestro dei beni per un valore di 330 milioni di euro, tra cui 260 immobili, 240 dei quali a Reggio Calabria, ed i restanti tra Parigi, Roma, Milano e Taormina (Messina), nonché quadri di Dalì, Guttuso e De Chirico. Sotto sequestro è finito anche un'immobile su corso Garibaldi che ospita il tribunale di Sorveglianza. In sostanza, il ministero della Giustizia, pagava da anni l'affitto a Gioacchino Campolo ritenuto *“contiguo ad ambienti della 'ndrangheta reggina; presunto favoreggiatore di alcuni ricercati della Piana di Gioia Tauro (ed in particolare di Giuseppe Ferraro); compare del boss Antonino Imerti detto “Nano feroce” ed appartenente alla consorteria mafiosa condelliana”*, come è scritto nel decreto di sequestro preventivo del 2008.

Campolo è la classica figura dell'imprenditore colluso che nuota come un pesce nell'acqua in quella zona grigia dove convergono interessi economici leciti e illeciti. L'inchiesta ha dimostrato come il *re dei videopoker*, ha imposto, assieme a Gaetano Andrea Zindato, rampollo della cosca Libri-Zindato che esercita la sua influenza nel quartiere Modena-Ciccarello, condannato a sette anni e sei mesi di reclusione nel marzo scorso, e grazie all'influenza del boss Mario Audino, ucciso nel 2003, ai titolari del Punto Snai di del quartiere Modena e a una sala giochi nei pressi degli ospedali Riuniti, l'installazione delle sue macchinette mangiasoldi. Inoltre, l'imprenditore avrebbe approfittato anche dei dipendenti della sua ditta Are. Questi ultimi, infatti, sarebbero stati costretti ad accettare condizioni di lavoro assurde. Stando alla testimonianza di alcuni di loro, gli inquirenti hanno dimostrato che Campolo faceva firmare buste paga superiori alle cifre veramente versate ai dipendenti, che non avevano diritto alle ferie, allo straordinario retribuito, alla tredicesima e alla quattordicesima.

Anche nella Sibartide, le famiglie di 'ndrangheta hanno assunto il controllo dei videogiochi. La cosca di Corigliano, avrebbe, infatti, messo le mani sugli svaghi elettronici, imponendo coattivamente a tutti i locali pubblici, bar, ristoranti, circoli ricreativi, pizzerie, l'utilizzo di macchinette truccate. A svelare l'esistenza di affari legati al gioco d'azzardo sono stati dodici collaboratori di giustizia e, tra questi, Giampiero Converso e Antonio Cangiano gli ultimi, in ordine di tempo, ad aver lasciato le file del potente e temuto locale di 'ndrangheta coriglianese guidato per un decennio da Santo Carelli, detto *Zi Santu*, condannato all'ergastolo con sentenza definitiva e da anni ristretto in regime speciale di 41 bis, e Giorgio Basile e Tommaso Russo. Basile, in particolare, avrebbe svelato che le cosche coriglianesi coltiverebbero interessi nel settore dei videogiochi pure nelle città tedesche di Mullheim e Francoforte sul Meno, dove sarebbero state costituite delle 'ndrine sul modello calabrese. I videopoker imposti dai clan nella Sibartide provengono, secondo l'inchiesta avviata nel 2010 a seguito delle parole dei pentiti, dal napoletano e sono gestiti a distanza con telecoman-

di. In caso di controlli delle forze dell'ordine, infatti, pigiando dei pulsanti, lo schermo cambia automaticamente. Con lo stesso sistema, inoltre, sono gestite le giocate degli sprovveduti scommettitori cui viene concessa solo di tanto in tanto qualche vincita pilotata.

Per questo preoccupano non poco la presenza del casinò automatizzati in molte località turistiche e il lancio delle *vlt*, le videolottery di ultima generazione, che permettono di giocare e vincere un premio fino a cinquecentomila euro. In entrambi i casi si tratta di giochi elettronici e anche se non ci sono croupier, i video sui quali compaiono simboli ed anche carte da gioco le rendono del tutto simili ad un casinò. Una preoccupazione in più per le amministrazioni comunali che nulla possono fare per impedirne l'apertura, dal momento che le autorizzazioni vengono rilasciate direttamente dai Monopoli di Stato.

RICICLAGGIO – Quello di riciclare con il gioco, acquistando le cedole fortunate dai vincitori, pagandole con una percentuale d'interesse per poi riscuotere il denaro pulito da reinvestire nella droga o nei prestiti a usura è una pratica antica dei clan, così come è vecchia l'abitudine dei cittadini di vendere le schedine vincenti. Una pratica deprecabile, ma al momento impossibile da evitare dal momento che non esiste uno strumento normativo per punire i responsabili.

Significativa, in tal senso, l'*operazione Satellite* che ha dimostrato come gli affiliati alle famiglie pugliesi Parisi e Capriati, avevano ideato un geniale ed efficace metodo di riciclaggio attraverso il gioco legale. I clan, infatti, acquistavano da normali giocatori i biglietti vincenti del Lotto, Superenalotto, Gratta e vinci e scommesse sportive pagando un sovrapprezzo del cinque-dieci per cento, e non certo per generosità, ma per giustificare l'acquisto di beni e attività commerciali. Un sistema emerso anche quando uno degli arrestati nel 2006 nell'*operazione Eclissi* ha esibito una schedina vincente del Superenalotto come prova dell'acquisto di un'abitazione che i Carabinieri ritenevano invece fosse il frutto dello spaccio di stupefacenti. Così come altri esponenti del clan Capriati e Parisi, in due procedimenti diversi, hanno esibito tagliandi vincenti del Superenalotto da ventimila euro ciascuno. Un metodo usato anche dagli usurai ed è proprio in casa di uno di questi, Cosimo Pesce, arrestato nel luglio 2009, che sono state trovate alcune vincite al lotto per seimila euro.

Anche la potente 'ndrangheta calabrese, per riciclare i proventi del traffico internazionale di droga, ha fatto ricorso al sistema delle vincite a giochi e lotterie nazionali. Tale tecnica è stata adottata in particolare per una vincita da otto milioni di euro avvenuta a Locri col Superenalotto, nella ricevitoria del suocero di Nicola Lucà, ritenuto un esponente della cosca Mancuso e già condannato a quattordici anni di reclusione per associazione finalizzata al traffico internazionale di stupefacenti, acquistando

dal vincitore la schedina e facendosi accreditare la vincita su conti correnti appositamente accesi, sfuggendo in tal modo alle segnalazioni per operazioni sospette. È quanto hanno accertato dai carabinieri del Ros, nel settembre 2010, che hanno confiscato beni per cinque milioni e seicentomila euro, compresi due immobili a Marina di Gioiosa Jonica (RC) allo stesso Lucà. Nei confronti dei membri della cosca un'indagine internazionale aveva portato all'arresto di 154 persone e al sequestro di oltre cinquemila chili di cocaina e alla confisca di beni mobili e immobili, costituiti da esercizi commerciali, abitazioni, terreni, veicoli, per un valore di circa venti milioni di euro.

A Scafati, infine, terra di confine tra Napoli e Salerno, nel luglio 2009, si è potuto gridare al *miracolo!* visto che un fortunato giocatore, titolare di un'industria che produce cassette in legno per l'ortofrutta, ha vinto, in venti mesi di terni azzeccati e 336 biglietti vincenti, un milione e ottocentomila euro. In pratica, una vincita da cinquemila euro, un giorno sì e uno no. Una fortuna fin troppo sfacciata e le vincite, dopo una segnalazione della Banca d'Italia, sono state analizzate dalla Guardia di finanza che, dai movimenti bancari è risalita alle quattro ricevitorie fortunate e ai biglietti vincenti e da qui è arrivata alla famiglia Brusciano di Aversa, il cui fratello più giovane, Gabriele, era già stato arrestato perché ritenuto organico al gruppo di fuoco di Giuseppe Setola che ha seminato panico e sangue nella provincia di Caserta.

BISCHE CLANDESTINE E GIOCO D'AZZARDO – E' risaputo che, negli anni Ottanta, la malavita controllava le bische clandestine. A Milano agiva la *banda* di Francis Turatello detto *faccia d'angelo*; a Roma i *ragazzi* della banda della Magliana di Maurizio Abbatino ed Enrico De Pedis, a Napoli e Salerno i *camorristi* di Raffaele Cutolo, a Palermo i *picciotti* di Stefano Bontate e Mimmo Teresi, a Cosenza gli *uomini* di Franco Pino; a Reggio i *soldati* di Paolo De Stefano. In seguito, negli anni novanta, i clan hanno cominciato ad interessarsi alle slot machines (nel 1994, un'operazione della squadra mobile di Napoli portò all'arresto di sette persone, tra cui un poliziotto, che incassavano circa cento milioni di lire al giorno) e alla raccolta delle scommesse clandestine. Oggi, pur diversificando i settori di interesse e d'investimento, il gioco d'azzardo e la gestione delle bische clandestine, tutt'altro che sparite, continua ad essere monopolio di varie consorterie criminali. Lo scenario emerso nelle varie inchieste sui videopoker testimonia, ancora una volta, che cambiano i tempi ma non le abitudini. Le consorterie criminali, con le slot, si sono adeguate alla modernità, senza però abbandonare il settore strategico del gioco d'azzardo.

Nel settembre 2010, a Palermo, un'indagine dei carabinieri denominata *Illegal Bets* ha portato all'arresto di sedici persone che gestivano il settore delle scommesse clandestine nei centri della provincia, lucrando cifre consistenti che sarebbero servite a fi-

nanziare altre attività illecite riconducibili a esponenti di Cosa nostra palermitana. Le indagini hanno interessato una vasta area della provincia di Palermo, dall'hinterland orientale (Villabate, Ficarazzi e Bagheria), sino a giungere alle località dell'immediato entroterra (Misilmeri), a quelle occidentali (Isola delle Femmine, Carini, Capaci e Partinico), estendendosi sino in Toscana, nei comuni dell'hinterland fiorentino (Empoli, Figline Valdarno e Rignano sull'Arno), e sono scaturite dopo un accurato esame delle transazioni di denaro, permettendo la ricostruzione dell'articolata catena criminale, in grado di assicurarsi introiti per cinque-sei milioni di euro l'anno. Una struttura verticistica facente capo a Enrico Splendore e Leonardo Rosario Siciliano, e contraddistinta dalla presenza di soggetti già affiliati al clan di Villabate, come i fratelli Davide e Maurizio Di Peri, arrestati il 27 febbraio 2009 nel corso dell'*operazione Senza Frontiere* e già condannati per avere intestato a prestanome la sala scommesse Punto Snai di Villabate, di fatto riconducibile a Giovanni D'Agati, boss di Villabate. Le attività di ricezione delle scommesse clandestine e il pagamento delle vincite venivano svolte mediante la copertura legale di tre agenzie di scommesse (Palermo, Bagheria e Isola delle Femmine) delle quali gli organizzatori erano titolari, gestori o impiegati. I membri del gruppo criminale, avvalendosi di un sistema informatico proprio per la gestione delle puntate in nero e il pagamento delle vincite, si sostituivano all'organizzazione delle agenzie concessionarie presso le quali lavoravano. Gli scommettitori erano attirati dalla possibilità di giocare cifre elevate (fino a quindicimila euro per una sola scommessa) e di incassare conseguentemente cifre esorbitanti in caso di vincita e, quando la scommessa era particolarmente rischiosa per il *banco clandestino*, Enrico Splendore si assicurava la copertura finanziaria giocando la medesima scommessa con l'agenzia legale. Nell'intricato meccanismo non venivano trascurati neanche i clienti meno abbienti ed era stato programmato un sistema telematico ad hoc che permetteva di *bancare* puntate anche per importi pari a uno o due euro. Tra i soggetti che sono risultati inseriti nella rete di scommesse clandestine facente capo a Splendore, vi sono anche i titolari, i gestori o gli impiegati delle agenzie di scommesse Jackpot di via Castellana di Palermo, Mister winner - centro servizi telematici di Isola Delle Femmine, usata dall'organizzazione anche per effettuare puntate in Toscana, e la Beting 2000 di Bagheria. Sempre nel settembre dello stesso anno e solo pochi giorni prima dell'*operazione Illegal Bets*, i Carabinieri di Palermo avevano scoperto un giro di scommesse clandestine con un giro d'affari di seimila euro l'ora. In questo caso i broker, a cui sono stati sequestrati oltre tremila euro, aspettavano i loro facoltosi clienti in vicoli e stradine buie, cui offrivano puntate appetitose che spaziavano dal calcio alle corse dei cavalli e alla formula uno. Anche in questo caso gli agenti hanno riscontrato che spesso prima che le puntate venissero accettate il broker si rivolgeva ad un complice con il compito di effettuare la stessa giocata pres-

so una ricevitoria regolare. Per tale motivo, non viene esclusa, anche in questo caso, la raffinata regia della mafia dietro l'intero affare.

Nel gennaio 2010, vengono arrestati Benedetto Cannata, Davide Russo e Giovanni Tumminello, tutti di Pachino, con l'accusa che pur non essendo *picciotti*, per conto delle cosche gestivano le bische clandestine ed i proventi del gioco d'azzardo. I tre arrestati sono il frutto di una rivalutazione probatoria espressa dalla Cassazione, in seguito all'inchiesta da cui scaturì l'operazione di polizia chiamata *Nemesi* del luglio 2008 che portò all'arresto di sessantuno persone. Secondo i magistrati del terzo grado, infatti, Cannata e Russo, in particolare, pur non essendo inseriti a pieno titolo nell'organizzazione mafiosa della zona sud della provinciali Siracusa, si adoperavano per conto della stessa cosca per garantire la riscossione dei proventi del gioco d'azzardo, organizzato nelle bische clandestine che venivano aperte e gestite da soggetti autorizzati dal clan mafioso. Ricordiamo che l'obiettivo dell'*operazione Nemesi* è stato quello di colpire il clan Trigila, facente parte del più vasto cartello criminale denominato Aparo-Nardo-Trigila, legato alla mafia di Catania.

Non solo in Sicilia, anche in Campania il gioco clandestino tira molto. Soltanto nel corso del 1999, e quindi ben prima che il fenomeno esplodesse in tutta la sua virulenza, i carabinieri avevano messo sotto controllo 1.235 circoli ricreativi e sale gioco nel napoletano, identificando tredicimila persone, di cui la metà minorenni, denunciando all'autorità giudiziaria quasi trecento persone ed elevando oltre settecento contravvenzioni amministrative. Negli ultimi tempi, inoltre, sembra che i casalesi abbiano ripristinato il vecchio lotto clandestino, che porterebbe, secondo alcune stime delle forze dell'ordine, introiti per diversi milioni di euro all'anno.

CORSE CLANDESTINE DI CAVALLI - Dietro il fenomeno illegale delle corse clandestine vi è sempre stata e continua a esserci la criminalità mafiosa. Un settore, quello delle corse, che da solo produce un business stimato in circa un miliardo di euro e sono tanti e tali gli aspetti che coinvolgono questo gareggiamento pseudo-sportivo che solo organizzazioni criminali strutturate possono gestirne lo svolgimento. Prima di tutto l'organizzazione della corsa, che oltre a violare la tutela dell'ordine pubblico e della salute del cavallo, è finalizzata al fenomeno delle scommesse clandestine, in barba alle norme del Monopolio che regolano lo svolgimento dei giochi. A questi evidenti illeciti bisogna aggiungere il commercio illegale di sostanze dopanti e di farmaci proibiti, che seguono normalmente gli stessi canali delle sostanze stupefacenti. Gli animali sono allevati e rinchiusi in stalle non sempre adeguate alle esigenze, allenati in maneggi abusivi e quando ormai non sono più in grado di gareggiare, vengono avviati alla macellazione clandestina. Inoltre, le quote scommesse sono molto più alte di quelle legali, (le puntate possono arrivare anche a cinquanta mila euro), ma ad au-

mentare il volume d'affari vi sono le possibilità di effettuare prestiti a strozzo a danno degli stessi scommettitori. Le corse clandestine entravano a buon diritto fra le più lucrose attività criminali che rimpinguano le casse del clan. Infine, da non sottovalutare, anche i furti e l'uccisione di cavalli a fini estorsivi.

Nel corso del 2008, sono state sedici le corse clandestine bloccate dalle Forze dell'Ordine, 296 le persone arrestate e 147 i cavalli sequestrati². Le corse clandestine sono quasi sempre organizzate all'alba e sono seguite da centinaia di estimatori. E' lo stesso pubblico che spesso gira filmati amatoriali che poi inserisce su Youtube. Ore di immagini dove si vedono animali che trottono a suon di violente frustate. Una bravata costata cara e che si è conclusa con l'*operazione Febbre da cavallo* del febbraio 2010 che ha portato all'oscuramento di ventisei filmati web.

Secondo il rapporto Zoomafia 2009 della Lega antivivisezione, Catania e Palermo sono le prime due città italiane per corse clandestine almeno a giudicare dal numero di gare interrotte dalle forze dell'ordine. Una di queste è quella del 10 giugno 2010 a Rebuttone, agro del comune di Altofonte (PA). Anche in questo caso i carabinieri si sono trovati davanti a centinaia di spettatori urlanti per una corsa terminata pochi minuti prima. Undici le persone identificate, tra cui un uomo trovato a spugnare un purosangue di razza Baio in evidente stato di affaticamento e con forte sudorazione. Solo pochi giorni prima, il 7 giugno, Un'alta corsa clandestina è stata scoperta e interrotta dalla polizia a Palermo in via Ernesto Basile dove sono stati bloccati i *conduttori* di due calessi. Il 30 maggio 2010 era toccata ad una corsa organizzata lungo la strada Maremonti, in territorio di Floridia, in provincia di Siracusa. Fermati due fantini lanciati al galoppo. Trenta le persone identificate, molte delle quali già note alle forze di polizia e forse già presenti alla corsa clandestina bloccata l'8 dicembre del 2006 nella stessa zona. Anche in quel caso furono centinaia le persone che, a piedi, in auto o, più spesso, su motorini, seguivano una corsa clandestina. Si comprese subito che non si trattava di una corsa occasionale, ma le gare avevano una valenza quindicinale e non solo sul territorio di Floridia, ma anche a Palazzolo, nel catanese e nell'ennese. Tutto organizzato dagli stessi soggetti. Nel marzo 2010, nel quartiere Picanello di Catania è stata smantellata una roccaforte per corse clandestine di cavalli. La Polizia oltre a sventare un circuito abusivo di tre stalle e un nutrito giro di scommesse irregolari ha catturato noti malavitosi appartenenti a una nota cosca affiliata al clan Santapaola e dei Piacenti. Tre gli arrestati, che dovranno rispondere di maltrattamenti agli animali, detenzione di droga e armi, nonché furto di energia elettrica. Sono stati, inoltre, sequestrati tre locali adibiti a stalle, dove gli animali vivevano in pessime condizioni, e diverse scatole contenenti farmaci ed integratori che servivano per dopare i cavalli.

² X edizione del Rapporto Zoomafia della Lav Lega Antivivisezione, 2009.

Andando indietro nel tempo, il 19 ottobre 2008, i Carabinieri di Giarre hanno interrotto una corsa clandestina di un cavallo con calesse sulla Via litoranea Riposto-Schisò, denunciando cinque persone e arrestando il giovane fantino per resistenza, violenza e lesioni a pubblico ufficiale. Solo una settimana prima, sempre in provincia di Catania, a Palagonia, un'altra corsa clandestina di cavalli, comprensiva di un premio da duecentomila euro per il cavallo vincitore, era stata bloccata dalla Guardia di Finanza. Fermate più di quaranta auto e identificate oltre ottanta persone, molte delle quali con precedenti penali per gioco d'azzardo. Nell'ottobre 2009, a Palermo, una corsa clandestina di cavalli è stata interrotta poco dopo la partenza cui sono seguiti i controlli dei Nas in dieci stalle cittadine, tra Borgo Vecchio, Bonagia, Ballarò e Acqua dei Corsari. Il bilancio dell'operazione ha portato a due fantini denunciati per competizione sportiva non autorizzata e maltrattamenti di animali, quattro persone denunciate per ricettazione e maltrattamenti, sei per ricovero illegale di animali e mancata attivazione del registro dei trattamenti sanitari, oltre al sequestro di tre cavalli.

Non è solo la mafia siciliana a interessarsi di corse clandestine. Anche Antonino Labate, reggente dell'omonima cosca, operante nella zona sud di Reggio Calabria, in particolare nel quartiere Gebbione, incamerava grosse quantità di denaro attraverso le corse clandestine di cavalli, spesso maltrattati, dopati con Finadyne, Tilcotil (anti-infiammatori), Bentelan, Nasonex (che incidono sul sistema respiratorio), ma anche con bicarbonato di sodio ed Eritropoietina (per migliorarne le prestazioni agonistiche), senza che gli equini potessero disporre dell'attenzione di un veterinario. Su tali attività, infatti, svolte a Reggio Calabria e Messina fino all'ottobre 2006, era possibile scommettere, in modo tale da fornire un sicuro e massiccio indotto alla consorteria mafiosa.

Le organizzazioni mafiose non si occupano solo di corse clandestine ma anche dei concorsi ippici legali. E lo fanno in attraverso un sistema di scommesse clandestine parallelo a quello legale, con allibratori clandestini che convivono con i gestori delle puntate ufficiali. E' quanto è stato scoperto nel settembre 2006: un'organizzazione capace di incassare un milione di euro l'anno, denaro in parte inviato in Sicilia e in parte riciclato nel traffico di droga. Trentatre le persone arrestate, gestori a vario titolo delle scommesse clandestine a Milano e nell'hinterland, con l'accusa di associazione a delinquere finalizzata all'organizzazione di giochi e scommesse. Una storia criminale lunga almeno trent'anni, fatta di bische clandestine, gioco d'azzardo e scommesse illegali. L'indagine, durata due anni, è partita dalla figura di Luigi Jimmy Miano, il braccio destro del boss Angelo Epaminonda, il Tebano, a sua volta amico di Renato Vallanzasca, morto alla fine del 2005. Nestore Fantini e Domenico Zanti, esponenti di spicco del clan catanese dei Cursoti, avevano ereditato l'attività di Miano

e pretendevano dai propri sottoposti, ognuno incaricato di prendere le scommesse e riscuotere i soldi nella sua bisca, un incasso minimo di tremila euro a settimana. Le puntate avvenivano in quindici punti Snai, all'ippodromo di San Siro, bar, circoli privati, una bisca a cielo aperto in via Palmanova. Moltissimi scommettitori preferivano il canale clandestino, perché i guadagni promessi erano più alti ed era possibile giocare anche dopo che la corsa era cominciata. Una cinquantina le persone sul territorio, che dovevano raccogliere le scommesse e procacciare i clienti. E in caso di puntate particolarmente elevate, gli allibratori facevano una scommessa opposta sul circuito legale per tutelarsi da eventuali perdite, ma anche per aumentare la propria credibilità verso gli scommettitori. Le puntate sui cavalli, ma anche su calcio e basket italiani e stranieri, hanno garantito all'organizzazione un milione di euro all'anno di incassi. Impossibile stabilire quante persone abbiano puntato e perso riempiendo le casse della banda, che a Milano aveva il monopolio incontrastato del settore. Quello che è certo, visti i guadagni, è che il banco vinceva sempre.

Infine, il 17 marzo 2008, viene arrestato Mario Toller per il reato di tentata estorsione ai danni di un titolare di una di una scuderia di cavalli all'ippodromo di Agnano. Toller, molto verosimilmente vicino a organizzazioni criminali locali, frequentatore abituale dell'ippodromo, in occasione delle festività pasquali, ha affrontato il titolare della scuderia e gli ha chiesto la somma di ventimila. Poche settimane dopo, il 15 giugno 2008, sempre nei pressi dell'ippodromo a Agnano, in un agguato viene ferito anche Giovanni Toller, figlio di Mario e già noto alle forze dell'ordine, per alcuni precedenti penali.

TRUFFE - Infine, le truffe, portate avanti sia dalle organizzazioni criminali, sia da malviventi anche di piccolo calibro. All'inizio dell'anno, a Vicenza, è tornata in *auge* la truffa dei falsi Gratta e Vinci. In pratica, tagliandi identici a quelli comunemente in vendita, ma con la caratteristica di essere tutti vincenti, per somme o premi non ingenti. Da quanto è emerso, i truffatori si presentavano dove non erano conosciuti e spiegavano di aver comprato il biglietto altrove e di volerlo incassare. Solo in un secondo momento i rivenditori si accorgevano che quel pezzo di carta presentava caratteristiche diverse da quelli originali. Sembra che questo genere di truffa mieterrebbe numerose vittime soprattutto nelle grandi città, ma è stata segnalata anche in piccoli centri, soprattutto del Sud Italia, dove a fianco della distribuzione ufficiale dei Gratta e Vinci ne esisterebbe anche una parallela e illegale, dimostrata anche da alcuni sequestri compiuti dalle forze dell'ordine in Campania. E sarebbe proprio la Campania la centrale dei biglietti fasulli, che in passato hanno interessato anche altri giochi delle cosiddette lotterie istantanee.

Sono stati ben centocinquantamila i falsi Gratta e vinci, per un valore complessivo pari a duecentocinquantamila euro, sequestrati a seguito di una maxi truffa scoperta dai carabinieri di Osimo, nel giugno 2009. L'inchiesta ha portato alla denuncia di centinaia di persone, compresi i titolari di tabaccherie, bar ed edicole che hanno messo in vendita i falsi biglietti, in diciassette regioni italiane, con l'accusa di associazione per delinquere finalizzata alla truffa, truffa allo Stato, frode in commercio ed esercizio abusivo dell'attività di gioco. A differenza della precedente, le vincite promesse dai biglietti sequestrati arrivavano fino a ventimila euro, ma nessuno dei tagliandi riportava la scritta Gratta e Vinci o uno dei cinque loghi che attestano l'autenticità del biglietto, come quello del Consorzio Lotterie Nazionali. Le regioni dove si sono verificati il maggior numero di sequestri e denunce sono Marche, Abruzzo, Lazio, Umbria, Lombardia e Val d'Aosta, ma anche Sardegna, Sicilia, Calabria. Nel maggio 2009, a Turate, in provincia di Como, un sequestro simile ha riguardato milioni di Gratta e Vinci privi delle autorizzazioni del Monopolio, commercializzati illegalmente. A finire nel mirino della Guardia di Finanza, in questo caso, una casa editrice locale che stampava e vendeva a edicole e tabaccai cartoline con disegni natalizi o zodiacali alle quali aveva abbinato un concorso a premio che prevedeva anche la consegna di un tagliando del tutto simile ai Gratta e Vinci autentici. Nello stesso periodo la Guardia di Finanza di Ceva, nel cuneese, è riuscita a ricostruire la filiera dei tagliandi sprovvisti del logo dei Monopoli di Stato che interessava diverse località liguri e dell'Emilia Romagna. I tagliandi sequestrati per un valore superiore ai due milioni di euro, venivano stampati a Bolzano, a Roma o a San Martino in Rio, in provincia di Reggio Emilia, ed erano distribuiti sul mercato, in tabaccherie, bar, pub, edicole e centri commerciali, sfruttando una efficace rete di grossisti.

Un'altra delle tante truffe che ha riguardato il gioco a premi dei Gratta e Vinci è quella scoperta, nell'ottobre 2008, nella provincia di Salerno. Gratta e Vinci che, all'apparenza, sembravano come tutti gli altri, con solo una sostanziale differenza: potevi grattare quanto ti pare, non si vinceva nulla. Sono stati oltre centosessantamila i ticket fasulli sequestrati, diffusi in tutto il territorio della provincia di Salerno. I biglietti fasulli sono stati ritrovati nell'appartamento di un uomo già noto alle forze dell'ordine. Crazy Casino, Lancio Magico, Super Slot, Milionaire, alcuni dei nomi dei ticket beffa, divisi in tagli da uno, due e cinque euro. Le vincite promesse, almeno stando al regolamento riportato sul retro, ammontavano fino a centomila euro. L'importo delle vendite dei biglietti, sarebbe stato diviso al cinquanta per cento, in danno dei giocatori, tra il ricettatore e i commercianti. Un affare a più zeri, capace di fruttare, per i soli Gratta e Vinci sequestrati, quasi quattrocentomila euro, ma gli investigatori temono che il giro d'affari sia stato decisamente più ampio. Qualcosa di simile ai Gratta e Vinci fasulli è successo con due slow-machine nel marchigiano, cui

si poteva giocare anche per ore, senza vincere nulla. La truffa scoperta dalla Guardia di Finanza, in collaborazione con i Monopoli di Stato, riguarda due macchinette trovate in due esercizi pubblici di Civitanova Marche e Camerino. Una vera e propria truffa ai danni dei giocatori, che ha polverizzato migliaia di euro ai malcapitati giocatori, ignari del fatto che la mancata vincita non dipendeva dalla sfortuna, ma da un piano ben studiato.

Maggio 2011

(a cura di Lino Busà e Bianca La Rocca)