

## **1. Premessa**

Un paese dove si **spendono circa 1260 euro procapite**, (neonati compresi) per tentare la fortuna che possa cambiare la vita tra videopoker, slot-machine, gratta e vinci, sale bingo. E dove si stimano **800mila persone dipendenti da gioco d'azzardo e quasi due milioni di giocatori a rischio**. Un fatturato legale stimato in **76,1 miliardi di euro**, a cui si devono aggiungere, mantenendoci prudenti, i **dieci miliardi di quello illegale**. E' **“la terza impresa”** italiana, l'unica con un bilancio sempre in attivo e che non risente della crisi che colpisce il nostro paese. **Benvenuti ad Azzardopoli**, il paese del gioco d'azzardo, dove quando il gioco si fa duro, le mafie iniziano a giocare. **Ben 41 clan** che gestiscono “i giochi delle mafie” e fanno saltare il banco. Da Chivasso a Caltanissetta, passando per la via Emilia e la Capitale. I soliti noti seduti al “tavolo verde” dai **Casalesi di Bidognetti ai Mallardo, da Santapaola ai Condello, dai Mancuso ai Cava, dai Lo Piccolo agli Schiavone**. Le mafie sui giochi non vanno mai in tilt e di fatto si accreditano ad essere **l'undicesimo concessionario “occulto”** del Monopolio di Stato. Sono ben **dieci le Procure della Repubblica** direzioni distrettuali antimafia che nell'ultimo anno hanno effettuati indagini: Bologna, Caltanissetta, Catania, Firenze, Lecce, Napoli, Palermo, Potenza, Reggio Calabria, Roma. Sono invece **22 le città** dove nel 2010 sono stati effettuate indagini e operazioni delle Forze di Polizia in materia di gioco d'azzardo con arresti e sequestri direttamente riferibili alla criminalità organizzata.

L'ultima inchiesta in ordine di tempo dello scorso 30 novembre a Milano coordinata dal pool di Ilda Boccassini ha messo a nudo e fotografato i “giochi di mafie”. Il clan Valle-Lampada, impegnato secondo gli investigatori anche in Calabria in affari con i Condello, tramite quattro società aveva collocato slot machine e videopoker in 92 locali di Milano e provincia, per un totale di 347 macchinette. Con ricavi tra i 25 mila ed i 50 mila euro al giorno, di cui una parte consistente doveva finire nelle casse eriali. Ma di fatto le macchinette installate erano fuori norma e al Monopolio venivano trasmessi dati falsi. La sanzione dell'AAMS( Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato) in questi casi è di mille euro al giorno. Per il clan Valle -Lampada pagare un mese di sanzione, pari a 30mila euro, equivaleva ai proventi illegali di un solo giorno. Ad Azzardopoli i clan fanno il loro gioco. Rien ne va plus. Si punta e si vince. E dove l'illegalità non conosce limiti. Nel **2010 sono state 6.295 le violazioni riscontrate** della Guardia di Finanza: oltre 8mila le persone denunciate, 3.746 i videogiochi irregolari sequestrati, alla media di 312 al mese e 1.918 i punti di raccolta di scommesse non

**Libera. Associazioni, nomi e numeri contro le mafie**  
**Azzardopoli**

autorizzate o clandestine scoperti (più 165% rispetto al 2009).

Numeri, storie, analisi del dossier non svelano la soluzione di un giallo perché, semmai, il colore che prende l'impresa è il nero. Per i risvolti in chiaroscuro, per le numerose zone d'ombra di un sistema complessivo, quello dei giochi d'azzardo, che, curiosamente, ma non troppo, in un paese in crisi come l'Italia, funziona e tira. E' un settore che, cifre alla mano, offre lavoro a **120.000 addetti e muove gli affari di 5.000 aziende, grandi e piccole. E mobilita il 4% del Pil nazionale** con il contributo, secondo le stime più attendibili, di circa 30 milioni di italiani, fosse anche di quelli che nel corso dell'anno comprano solo il tradizionale tagliando della Lotteria Italia, peraltro in netto calo (-15%).

A inizio 2011 l'ottimismo spingeva a una previsione d'incasso del mercato dei giochi pari a 80 miliardi, poi una frenata autunnale aveva ridimensionato la previsione a 73 miliardi. Ma l'Italia, che pure incassava la manovra più dura e consapevole, quella di Monti, dava fiato nell'ultimo trimestre a una raccolta ancora più lusinghiera e, a chiusura di conti, il dato finale si sarebbe attestato a 76,1 miliardi, pari alla somma del debito finanziario dei Comuni a fine 2010.

Per la cronaca **l'Italia con questa cifra occupa il primo posto in Europa e terzo posto** tra i paesi che **giocano di più al mondo**. Con un sottofondo illegale stimato (e i dati forse sono per difetto) di almeno dieci miliardi di euro, quota parte di quel paese "illegale" che pesa nell'economia per almeno 560 miliardi complessivi.

Ma queste cifre, vanno incrociate con altre, non meno significative e che segnalano una contraddizione deflagrante. Tra dissipazione e povertà. La fotografia Censis sull'Italia del 2010 descriveva persone "fragili, spaventate, dipendenti". La povertà relativa riguardava 8.272.000 connazionali, il 13% dell'universo totale, investendo 2.734.00 famiglie. Risultava che una famiglia di due membri spendeva mensilmente meno di 992 euro, un singolo meno di 595, una famiglia di 4 tra genitori e figli si attestava a 1617. L'Italia era nelle retrovie del primo gruppo europeo a 15 e non se la passava neanche bene in assoluto. L'indagine Istat relativa al biennio 2009-2010 e diffusa a fine dicembre 2011 ha chiarito un italiano su quattro è a rischio povertà e che il 16% delle famiglie ha dichiarato di avere difficoltà ad arrivare alla fine del mese. Se si vogliono altri raffronti, **76 miliardi di euro sono il portato di quattro Finanziarie normali** (certo, non quelli attuali, sotto dettatura "europea"). **E 76 miliardi è una cifra due volte superiore** a quanto le famiglie spendono per la salute e, addirittura, **otto volte di più** di quanto viene riversato sull'istruzione.

Come osserva Luca Ricolfi in un articolo su Panorama è undici volte la cifra che l'Italia spende per l'università "ed è più o meno la

**Libera. Associazioni, nomi e numeri contro le mafie**  
**Azzardopoli**

stessa cifra che lo Stato spende per tenere in piedi l'enorme apparato della scuola, con tutti i suoi insegnanti, presidi, bidelli, segretari, con i suoi edifici e le loro spese di funzionamento: dal riscaldamento alla luce elettrica”.

E' sconcertante notare che a un quesito Istat rivolto alla popolazione (“E' tollerabile nel vostro bilancio familiare annuo una spesa straordinaria di 700 euro?”) il 29% degli intervistati abbia risposto seccamente “no”. Ebbene, questa è una cifra di gran lunga inferiore a quella media annuale pro capite utilizzata per i giochi, anche d'azzardo. Né la fotografia del Censis alla fine del 2011 è più consolante. La ricchezza finanziaria delle famiglie è in forte calo ma cresce l'investimento sui giochi.

Se analizziamo gli ultimi dati riferiti ai **mesi di ottobre e novembre 2011**, il primato per il fatturato legale del gioco spetta alla **Lombardia** con 2miliardi e 586 mila di euro, seguita dalla **Campania** con un miliardo e 795 mila euro. All'ultimo gradino del podio il **Lazio** con un miliardo e 612 mila euro. Nella cinquina entrano anche l'Emilia Romagna con un miliardo e 106mila euro e il Piemonte con 964mila euro. Soldi che girano grazie alle **400mila slotmachine presenti in Italia**, una cifra enorme, **una macchinetta "mangiasoldi" ogni 150 abitanti**, un mini casino' tablet in giro per i nostri quartieri.

Dunque, in ragione di queste cifre eloquenti, non aspettatevi l'identità di un colpevole ma, almeno, quella di un complice sì. Ed è lo Stato. Che fa la parte del biscazziere, asseconda l'industria del gioco nelle sue derive più eversive, ma, di più, incentiva l'apertura di sempre più nuovi fronti per aumentare il gettito. Il fenomeno dell'escalation del gioco in Italia (sì, anche quello d'azzardo) fa clamorosamente a pugni con l'andamento dei mercati, con l'odore di recessione, con il vento di crisi che è soffiato nelle case degli italiani con l'angoscia della macelleria sociale da agosto 2011 in avanti, senza soluzione di continuità, fino a dicembre inoltrato, vacanze di Natale incluse, come una terribile minaccia stampata sul futuro.

A partire da un 2012 in totale salita. E se il riciclaggio in Italia tocca il 10% del Pil (il doppio che nei paesi occidentali progrediti) non si può pensare che il gioco ne sia immune. Il **69% degli italiani che giocano on line** ha subito una qualche forma di cyber crimine contro una percentuale mondiale che si attesta sul 65%.

Non sono solo numeri: dietro ci sono storie, fatiche, speranze che si trasformano per tanti in una trappola psicologica ed economica. A subire le conseguenze della crescente passione dello Stato per “il gioco” sono i cittadini, con costi umani e sociali che di certo superano i guadagni in termini monetari per le casse pubbliche.

**Libera. Associazioni, nomi e numeri contro le mafie**  
**Azzardopoli**

**Secondo una Ricerca nazionale sulle abitudini di gioco degli italiani del novembre 2011 curata dall'Associazione " Centro Sociale Papa Giovanni XXIII", e coordinata dal CONAGGA (Coordinamento Nazionale Gruppi per Giocatori d'Azzardo), volta ad indagare le abitudini al gioco d'azzardo è stimato che in Italia vi siano 1 milione e 720 mila giocatori a rischio e ben 708.225 giocatori adulti patologici, ai quali occorre sommare l'11% dei giocatori patologici minorenni e quelli a rischio. Il che significa che vi sono circa **800 mila dipendenti da gioco d'azzardo all'interno di un'area di quasi due milioni di giocatori a rischio**. I giocatori patologici dichiarano di giocare oltre tre volte alla settimana, per più di tre ore alla settimana e di spendere ogni mese dai 600 euro in su, con i due terzi di costoro che addirittura spendono oltre 1.200 euro al mese.**

Dunque c'è da chiedersi con coscienza critica: "A che gioco stiamo giocando?", oppure: "A che gioco stanno giocando?". Ognuno ha il diritto di divertirsi come meglio crede, sempre nel rispetto della legge, ma i numeri e le storie di questo dossier, spesso drammatiche, ci dicono ben altro: una rapina generalizzata dai bilanci di decine di migliaia di famiglie italiane; fiumi di denaro che scorre in nero, nella più assoluta illegalità con clan criminali sempre più con le mani sul "tavolo verde".

### **Le proposte**

Il quadro che emerge da questo dossier e prim'ancora dalla ricerche e dalle relazioni sul mercato dei giochi e delle scommesse (da quella della Direzione nazionale antimafia a quella della Commissione parlamentare antimafia) sollecita, insomma, una risposta adeguata da parte di tutti, a cominciare dalle istituzioni e da chi le governa. Senza evocare scenari proibizionistici e senza colpevolizzare chiunque operi in questo settore. Anzi: proprio alle imprese più importanti e significative e a chi gestisce queste attività in maniera lecita è richiesta, oggi, una chiara e netta assunzione di responsabilità. Si tratta d'intervenire insieme e quanto prima possibile su tutti i versanti di questa vera e propria calamità, economica e sociale: quello normativo, per rendere più efficace il sistema delle autorizzazioni, dei controlli e delle sanzioni; quello educativo e d'informazione, rivolto soprattutto ai più giovani; quello di prevenzione e cura delle patologie di dipendenza dal gioco; quello culturale e formativo, che chiama in causa gli stessi gestori delle attività lecite.

**Libera, al riguardo, fa proprie le proposte avanzate al governo e al Parlamento nel dicembre del 2010 dall'Alea (Associazione per lo studio del gioco d'azzardo e dei comportamenti a rischio) e dal**

**Libera. Associazioni, nomi e numeri contro le mafie**  
**Azzardopoli**

**CONAGGA (Coordinamento Nazionale Gruppi per Giocatori d'azzardo).** In particolare Libera propone di:

- 1) definire e approvare una legge quadro sul gioco d'azzardo, affinché lo Stato recuperi il governo e la programmazione politica sulle attività di gioco d'azzardo, ridefinendo le procedure autorizzatorie, di fatto azzerate con la deregulation introdotta attraverso la legge finanziaria approvata il 23 dicembre 2000, e riconducendo in un ambito di gestione e controllo il ruolo e le competenze dell'Amministrazione Autonoma dei Monopoli;
- 2) limitare i messaggi pubblicitari e di marketing sul gioco d'azzardo e garantire forme di reale e corretta informazione per il pubblico, anche attraverso l'adozione e il rispetto di codici specifici di autoregolamentazione;
- 3) destinare il 5% degli introiti da gioco, come avviene in Svizzera, e il 5% dei premi non riscossi ad attività di ricerca/prevenzione/cura sul tema del gioco d'azzardo;
- 4) promuovere iniziative di sensibilizzazione ai rischi collegati al gioco d'azzardo attraverso campagne di informazione alla cittadinanza
- 5) promuovere iniziative di formazione per gli esercenti mirate alla prevenzione degli eccessi nel gioco d'azzardo;
- 6) recepire l'indicazione dell'Organizzazione Mondiale della Sanità che vede nel gioco d'azzardo compulsivo una forma morbosa chiaramente identificata e che, in assenza di misure idonee d'informazione e prevenzione, può rappresentare, a causa della sua diffusione, un'autentica malattia sociale;
- 7) consentire ai giocatori d'azzardo patologici e ai loro familiari (oggi abbandonati a se stessi), il diritto alla cura, parificando ciò che già vige nel campo delle dipendenze anche a questo tipo di patologia: diritto alla cura, diritto al mantenimento del posto di lavoro, diritto di usufruire dei benefici di legge, diritto a una parificazione tributaria e fiscale
- 8) emanare un atto di indirizzo che sostenga le iniziative a livello regionale per la messa in atto di misure di prevenzione, cura e riabilitazione della patologia collegata al gioco;
- 9) avviare studi e ricerche di carattere epidemiologico per monitorare la diffusione delle forme di gioco problematico e patologico in Italia (condotte da enti "senza conflitti di interessi" ad esempio Regioni o Università);

**Libera. Associazioni, nomi e numeri contro le mafie**  
**Azzardopoli**

- 10) realizzare iniziative sperimentali di prevenzione del gioco d'azzardo tra i giovani e di trattamento e cura per chi risulta già dipendente dal gioco.

Per quanto riguarda, invece, **la prevenzione e il contrasto dei fenomeni d'illegalità nel mercato dei giochi**, potrebbero confluire nella citata legge quadro le norme contenute in due disegni di legge:

- a) il disegno di legge 2484 del 6 dicembre 2010, primo firmatario il senatore Luigi Li Gotti, relativo alla modifica dell'art. 88 del Testo unico delle leggi di Pubblica sicurezza, che subordina la concessione di licenze a società estere che organizzano e gestiscono scommesse in Italia ai controlli sulle persone degli amministratori, dei bilanci e delle rendicontazioni contabili, per scoraggiare e prevenire fenomeni di riciclaggio;
- b) il disegno di legge 2714 del 4 maggio 2011, primo firmatario il senatore Raffaele Lauro, che prevede "Misure urgenti sul gioco d'azzardo per la tutela dei minori, sul divieto di pubblicità ingannevole, sul riciclaggio e la trasparenza dei flussi finanziari in materia di scommesse" e, in particolare: l'inasprimento delle sanzioni amministrative pecuniarie (fino a 20mila euro e chiusura fino a 30 giorni dell'esercizio) per chi viola il divieto di gioco di minori; l'inasprimento delle sanzioni in funzione antiriciclaggio previste dal decreto 231 per chi gestisce attività di gioco senza autorizzazioni; la previsione di conti correnti dedicati per concorsi pronostici e scommesse; il registro scommesse e requisiti più stringenti per chi gestisce locali e attività di gioco pubblico.

**Libera, infine, sollecita l'elaborazione di norme tese a rafforzare e rendere più efficaci, anche attraverso la previsione del delitto di gioco d'azzardo:**

- c) le sanzioni previste dall'art. 718 del Codice penale sullo stesso gioco d'azzardo (che prevede l'arresto fino al massimo di 1 anno e un'ammenda non superiore ai 206 euro) e dall'art. 723 del Codice penale sul gioco non d'azzardo senza autorizzazioni (che prevede un'ammenda da euro 5 a euro 103);

**Libera. Associazioni, nomi e numeri contro le mafie**  
**Azzardopoli**

- d) il quadro sanzionatorio, attualmente solo di carattere amministrativo pecuniario, verso chi produce, importa, distribuisce e installa apparecchi illegali.

## **2. Welcome in Azzardopoli**

Per Raffaele Ferrara, il n. 1 dei Monopoli, che vorrebbe essere miglior erede del discusso predecessore Giorgio Tino, la politica aziendale può essere una sola. “Il proibizionismo non ha mai dato grossi risultati. Al contrario la liberalizzazione controllata del modello italiano è riuscita a conciliare la garanzia della sicurezza con la libertà del fruitore, lasciando il cittadino libero di giocare, ma dentro precisi confini e tutele”. Liberalizzazione sì ma fino a che punto e con quale costo sociale? La torta è grossa. Con un confronto suggestivo, quei 76 miliardi di euro vale sedici volte il business annuale di Las Vegas, si issa sul podio delle principali industrie del paese, pronto a spiccare un ulteriore balzo. La direzione presa non è sbandierata come consapevole scelta politica, ma arriva un po’ alla rinfusa, scompostamente, con l’ausilio di lobby partitiche di rara pericolosità, su un crinale borderline rispetto alle stesse leggi. Come se si alimentasse un corpo separato con capacità e resistenze extra-giudiziali, una sorta di Far West dell’impunità e dell’immunità. E con una velocità preoccupante nelle innovazioni che contrasta con la capacità di legiferare su ben più urgenti emergenze sociali e con l’immobilismo conservativo che caratterizza l’Italia.

Legalità spesso volatili e leggere, anche grazie all’ausilio di due collaboratori impalpabili e compiacenti: la virtualità di Internet e l’extra-territorialità di disinvolute operazioni speculative nel mondo della scommessa. La svolta epocale si è verificata quando l’azzardo ha smesso di essere un disvalore per essere perentoriamente immesso nei ricavi dell’economia nazionale. Pensate che prima delle ultime modifiche il dettato dell’art. 11 (oggi chiaramente obsoleto) per le norme specifiche recitava così: “In tutte le sale da biliardo o da gioco deve essere esposta una tabella, vidimata dal questore, nella quale sono indicati, oltre ai giochi d’azzardo, anche quelli che l’autorità stessa ritenga di vietare nel pubblico interesse. Nella tabella predetta deve essere fatta espressa menzione del divieto delle scommesse. L’installazione e l’uso di apparecchi e congegni automatici, semiautomatici ed elettronici da gioco d’azzardo sono vietati nei luoghi pubblici o aperti al pubblico e nei circoli e associazioni di qualunque specie. Si considerano apparecchi e congegni automatici e semiautomatici o elettronici per il gioco d’azzardo quelli che possono dar luogo a scommesse o consentono la vincita di un qualsiasi premio in denaro o i natura escluse le macchine vidimatrici per

**Libera. Associazioni, nomi e numeri contro le mafie**  
**Azzardopoli**

il gioco del Totocalcio, dell'Enalotto e del Totip. Per tali apparecchi il premio può consistere nella ripetizione di una partita e per non più di tre volte". Dall'Italia del boom a quella del gioco d'azzardo- verrebbe voglia di scrivere- e con il deciso intervento statale. Il legislatore ad un certo punto ha preso atto con realismo che, se non fosse intervenuto dentro un sistema borderline, la deriva illegale avrebbe preso il volo, alimentando il nero e l'illegalità. Peraltro il sistema ufficiale sembra oggi convivere accanto a quello clandestino se Maurizio Fiasco, sociologo, consulente della Consulta Nazionale Antiusura, in un'intervista a Narcomafie nel settembre 2010 stima "che per 25 miliardi di euro accolti nelle gettoniere delle new slot ne corrisponde una cifra simile e omologa negli apparecchi automatici che sfuggono alla registrazione. Perché le slot sono un sistema impossibile da gestire. Ed è una verità che vale sia in Italia che all'estero. Solo che in Francia hanno preso atto di questa situazione e, dopo aver autorizzato l'introduzione delle slot, hanno avuto il coraggio di eliminarle d'un tratto dalle sale dedicate agli apparecchi automatici e da tutto il complesso dei luoghi di gioco. Oltralpe si è data priorità all'interesse pubblico, al di là di qualsiasi logica di mercato ". Così le corse regolari negli ippodromi non hanno fatto sparire le corse di cavalli clandestine ed il Totonero non appare del tutto debellato in ambiente camorristico. Dunque si investe e si intraprende ma, con un profilo basso, ca va sans dire. Aprendo nuovi giochi, vellicando gli appetiti di gestori e concessionari. Ma, soprattutto, contando sulla forte stimolazione del giocatore, spesso indotto compulsivamente ad investire le proprie speranze e la propria disperazione in un sistema chiuso in cui è destinato a perdere. Già, perché chi gioca contro il sistema e nel sistema, per definizione perde. L'incremento dell'investimento sul Lotto, il gioco più tradizionale, è emblematico. L'estrazione del Lotto da settimanale diventa prima bisettimanale e poi assume cadenza trisettimanale prima di approdare al Superenalotto in cui le probabilità di vincite del singolo giocatore sono desolanti. E il miraggio della vincita avvicina al gioco sacche di utenti che non conoscevano il Lotto, un arruolamento ex novo. E' un fenomeno che si può arginare, i numeri sono in movimento. I giocatori in Italia erano 19 milioni nel 2000 ma, secondo un'anagrafe ufficiale, erano scesi a 10 nel 2007, salvo risalire nel 2008 a 15. E l'esponenzialità di crescita si è confermata nelle ultime stagioni. Maurizio Fiasco distingue tre diversi periodi storici nello sviluppo del gioco in Italia. "Sono riferibili a tre grandi periodi: il primo tra il 1889 e il 1992; il secondo tra il 1992 e il 2003 e il terzo (con una marcata discontinuità di principi e obiettivi) dal 2003 sino a oggi". E una sua considerazione è essenziale: "Nel nostro diritto positivo il gioco d'azzardo è considerato illegale, salvo poterne autorizzare alcune modalità con un provvedimento di legge". Frase che riassume il senso



## **Libera. Associazioni, nomi e numeri contro le mafie Azzardopoli**

della contraddizione. Fiasco aveva già capito il senso della nuova frontiera attuale. “La diffusione di biscazzieri e allibratori su Internet avrà l’effetto di una bomba all’idrogeno sul quadro giuridico, etico-politico, economico-finanziario, clinico e criminologico italiano”.

Sottocultura e disperazione alimentano una febbre del gioco che è per definizione perdente in un sistema in cui il banco, cioè lo Stato, vince sempre. E la pubblicità pompa e veicola concetti politicamente scorretti. Grandi divi del pallone invitano, con i propri volti rassicuranti, a giocare a poker online e così la minaccia subdola vince con un richiamo nazional-popolare sfruttando il grande bacino d’utenza dei tifosi. La sponsorizzazione del Grande fratello, il legame con la potente Endemol, hanno acceso nuovi riflettori pubblicitari, raggiungendo un pubblico vastissimo e non necessariamente dotato di grande senso critico.

Si fa presto a dire giochi. In Italia e nel mondo. Zynga poker ha sviluppato un enorme pozzo di 29,4 milioni di utenti. E, accanto alla creazioni per facebook, invita a sfide continue per il Texas hold’em. Zynga è comparso al Nasdaq con un rialzo importante fino al 12,5% per poi passare in territorio negativo e arrivare a perdere fino al 10%. La raccolta del produttore di giochi leader è stata di un miliardo di dollari. I suoi cuginetti più progrediti fanno comunque ottimi affari. Cityville ha addirittura 49,1 milioni di utenti e li invita a costruire il luogo dei sogni. Farmville ne coltiva 31 milioni, potendo vantare il primato del più grande social game del mondo, ipotizzando un ritorno alla campagna. Seguono Empires & allies con 18 milioni di utenti (nazioni e città uniti per conquistare il mondo), World with friends (12,4 milioni, un continuo esercizio di lingua), Adventure World (8,6, ovvero il fascino delle missioni segrete) e, infine, Pioneer Trail (5,5) per lanciarsi alla conquista della città di frontiera. Si creano mondi immaginari in cui, secondo l’ottica della domanda e dell’offerta, dovrebbe essere piacevole evadere. Ci vogliono soldi e molto tempo.

Ma la seduzione del gioco non può essere confusa con la patologia. Lottomatica e Sisal hanno ampi capitoli di spesa per le pubbliche relazioni e sono in grado di alimentare un flusso continuo di pubblicità redazionale presso i più importanti quotidiani nazionali, spesso comprando e diffondendo interi inserti (anche di 24 pagine). Centrale la presenza dell’agenzia giornalistica Agicos (Agenzia Giornalistica Concorsi e Scommesse) che, anche attraverso una rassegna stampa quotidiana, restituisce un puntuale quadro dell’attualità. Tradizionale la presenza della rivista Ts, Totoguida Scommesse, un must dell’editoria di genere. C’è una nuova rivista specializzata Jokonline che è diffusa in ampia tiratura. Gli utenti di Internet vengono continuamente bombardati da messaggi espliciti o subliminali sul gioco d’azzardo, spesso con il miraggio di vincite astronomiche o di benefit di partenza. S’impone a

**Libera. Associazioni, nomi e numeri contro le mafie**  
**Azzardopoli**

tappeto un sistema onnivoro e totalizzante che cerca, antropologicamente, di modificare le abitudini del giocatore italiano. E s'insinua pervicace con la capacità di penetrazione di chi ha grandi capitali da spendere in persuasione occulta. Il poker è oggetto di innumerevoli trasmissioni televisive.

Per la cronaca l'Italia, agli ultimi posti in tante graduatorie (indice di innovazione, libertà di stampa, sviluppo della banda larga), qui occupa un -non sappiamo se giudicare lusinghiero- terzo posto tra i paesi che giocano di più al mondo. Vale la pena di indagare sul fenomeno per il semplice fatto che è in controtendenza rispetto a tutti gli altri indicatori del paese. Oltre la barricata c'è recessione, qui c'è sviluppo contrassegnato da un vigoroso segno +. Ma la crescita economica dei giochi non è necessariamente segno di progresso. E la contiguità, verrebbe voglia di scrivere naturale, con l'illegalità e la malavita organizzata, è un altro segnale della necessità di andare oltre l'evidenza delle cifre. Di quale interpretazione gode oggi l'articolo 721 del Codice penale che statuisce: "Sono giochi d'azzardo quelli nei quali ricorre il fine di lucro e la vincita o la perdita è interamente aleatoria"? E, di più, l'articolo 718. "Chiunque in un luogo pubblico o aperto al pubblico, o nei circoli privati di qualunque specie, tiene un gioco d'azzardo o lo agevola, è punito con l'arresto da tre mesi a un anno e con l'ammenda non inferiore a 206 euro"? Ma la gran parte dei giochi proposti dallo Stato sono giochi d'azzardo!

Contraddizione non apparente. Il giocatore sa quante probabilità di successo ha comprando un Gratta e Vinci o acquistando una schedina del Superenalotto? Lo Stato italiano si annette il 50% medio degli incassi del gioco di cui un 14% viene girato all'Erario. Sugli apparecchi automatici il 12,6% viene girato al Preu (Prelievo erariale unico), uno 0,8% all'Amministrazione autonoma Monopoli di Stato, più una percentuale al gestore di rete che cura i collegamenti online. Tutto è venuto più facile, il 23 dicembre 2000 quando fu modificata la legge. Da quel momento è il Comune a rilasciare una licenza per vendere le scommesse. Sufficiente una denuncia di inizio attività. In un colpo solo vengono smantellate tutte le possibilità di controllo sul territorio.

Da notare che il 5 dicembre 2011 una grande città del nord, Torino, ha preso una posizione senza grandi riflessi presso l'opinione pubblica nazionale ma con un evidente input sul territorio. "La Giunta Comunale di Torino ha approvato una mozione ed un ordine del giorno specifico sulle "misure per contrastare il gioco d'azzardo". L'ordine del giorno auspica che "gli enti locali vengano maggiormente coinvolti nelle decisioni concernenti le autorizzazioni e le emanazioni delle concessioni e chiede al Governo di contrastare con azioni concrete e immediate il fenomeno in aumento del gioco (legale e illegale), oltre a promuovere

## **Libera. Associazioni, nomi e numeri contro le mafie Azzardopoli**

iniziativa di sensibilizzazione ai rischi collegati al gioco”. La mozione, invece, impegna il Sindaco e la Giunta “a rafforzare l’informazione ai cittadini e, in particolare ai giovani sull’abuso dei giochi”.

Il fenomeno di espansione del gioco “pericoloso” è in forte sviluppo dal 2010 e con progressioni inquietanti. Il titolo del libro di Carlotta Zavattiero (“Lo Stato bisca”) proprio di quell’anno è ancora estremamente calzante per il fenomeno che andiamo a descrivere ma l’obsolescenza delle analisi (non del libro) è dimostrata dal rapido adeguarsi del sistema alle possibilità consentite, né più né meno di come la mafia è stata abile a convertire le proprie derive criminali sugli affari più lucrativi o il sistema del doping è sempre pronto ad anticipare e parare i colpi dell’antidoping, secondo una caccia al ladro in cui il malvivente è sempre vincente. Oggi sembra ridicolo parlare, rispettivamente per mafie, doping e giochi, di contrabbando, di anfetamine, come di schedina del Totocalcio. Poco più di un anno dopo la saggista citata sarebbe costretta a toni ancora più accorati nel descrivere il ruolo dello Stato in questa industria atipica in rigoglioso sviluppo.

Fu chiaro da quell’anno (il 2010) che nulla sarebbe stato più come prima quando in un quartiere popoloso di Roma- e certo non scevro da problemi sociali- come il Prenestino, con il beneplacito circoscrizionale, aprirono ben 36 sale slot e punti di gioco, contando sul benefit di una semplice auto-certificazione: truppe da sbarco di pronto intervento per la rovina potenziale di migliaia di persone che avrebbero dovuto essere nutrite con ben altre risposte primarie rispetto ai propri bisogni, stimolando, con la deviazione sul gioco, una domanda indotta con un’offerta sovrabbondante.

E la Capitale sembra in preda ad un vero e proprio effetto Las Vegas con la maxi-diffusione di sale lussuose di ultima generazione, super-equipaggiate e dotate di comfort e degli ultimi addendi tecnologici in materia di gioco. In un’inchiesta di settembre 2011 del mensile Paese Sera vengono rivelati numeri da primato nazionale: 294 sale e più di 50mila slot machine distribuite tra Roma e provincia. Nella Capitale e nei comuni dell’area metropolitana, infatti, si concentra oltre il 12% del totale di “macchinette” distribuite nel nostro Paese. Con il primato di detenere il più grande locale d’Europa quello di piazza Re di Roma, nel quartiere Appio con 900 postazioni di gioco: due piani a disposizione del Bingo e in più tre sale per le slotmachine e vlt (altre slot, ma con promessa di premi iperbolici). Particolarmente attivo il marchio Intralot che, recentemente, ha trasferito la propria sede sulla Tiburtina, ospitando circa 150 dipendenti. E da qui si espande fino alle Porte di Roma, nella zona nord della città, forte di una consistenza economica dovuta alla costola principale, la multinazionale Intralot group, quotata alla Borsa di

## **Libera. Associazioni, nomi e numeri contro le mafie Azzardopoli**

Atene, lasciapassare per una cospicua diffusione nei mercati dell'est Europa. Tra la via Appia e la Tuscolana si concentra il maggior numero di sale giochi della Capitale ma la proliferazione riguarda tutti i quartieri vicini al centro storico, dove non è consentito aprire questo tipo di attività: Gianicolense, viale Marconi, Ostiense, Pigneto.

C'è persino chi si è inventato vere e proprie strutture formato famiglia: sale giochi per bambini e prima infanzia, videogame per gli adolescenti, roulette e new slot per i genitori. E chi vorrebbe trasformare un ex cinema-teatro, il Palazzo di piazza dei Sanniti a San Lorenzo, in un «negozio di gioco legale», come lo ha definito la Camene, la società che ha stipulato un contratto di locazione per l'uso commerciale dell'immobile. Ma a tutela della storica sala sono scesi in campo attivisti, artisti di chiara fama e semplici cittadini, ai quali l'idea del casinò sotto casa non è per niente piaciuta.

Più in generale si sta manifestando sul territorio uno straniamento antropologico ed un tentativo di manipolazione del Dna dell'italiano. Perché l'abitante del Belpaese non è tendenzialmente, uno scommettitore come il cittadino inglese. Il tradizionale tabaccaio, un tempo sollecitato per francobolli e sigarette, ora diventa a volte l'epicentro di una processione ludica fondata sulla speranza. Persino il resto spesso viene liquidato con un Gratta e Vinci dall'importo peraltro modico, come fosse un'abitudine consolidata. Al posto del welfare c'è l'industria manipolata della speranza. L'italiano non era un giocatore incallito ma lo sta diventando, contra sua sponte, per colpa dello stesso bisogno indotto di alcune trasmissioni televisive che alterano la percezione della realtà e dell'esterno nei soggetti più deboli.

Nel mondo alienato la deviazione è dietro l'angolo come la compulsività del gioco. Oggi il Sert è diventato Serd dove la D sta per dipendenza, cambiamento importante al di là di una lettera di differenza. Una patologia importante quella dovuta al gioco, percentualmente sempre più rilevante. Oltretutto bisogna notare- e non per veicolare un ritorno al proibizionismo- che i nuovi punti di gioco spesso vengono inaugurati in prossimità di edifici scolastici, creando una contiguità dai pericolosi risvolti, tanto più che il minimo di età per la frequentazione di queste riserve ludiche(18 anni) è un puro optional anche se la contropartita all'infrazione recidivante, legge alla mano, costerebbe nientemeno che il ritiro della licenza.

Una popolare trasmissione televisiva chiamata Crash ha provato a mandare in giro per Roma un minorenne (14 anni) che ha regolarmente potuto investire la propria paghetta sulle scommesse nei circuiti ufficiali: dal tabaccaio, al giornalaio fino ai punti gioco e senza che mai un addetto gli chiedesse la carta d'identità ad attestare l'anagrafe. Senza neanche troppa malizia ci si chiede: "E' più facile riciclare denaro giocando

## **Libera. Associazioni, nomi e numeri contro le mafie Azzardopoli**

online oppure facendo la stessa cosa nel punto vendita sotto casa?” Lo si può opinare perché il Ministero dell’Interno nel decreto anti-riciclaggio del febbraio 2011 non ha citato i punti fisici di vendita, evitando ogni riferimento al gioco d’azzardo, pure evocato nel Dlgs n. 231 del 2007. La conseguenza immediata è stata che mentre le giocate online vengono tracciate, nell’altro caso si poteva scommettere più dei 15.000 euro a settimana previsti dalla legge, senza la segnalazione alle autorità competenti.

La dimensione del debito pubblico fa ritenere che lo Stato non alzerà la guardia e non aumenterà il proprio potere di controllo. Ed è per questo che lanciare un forte allarme, legato ad un effettivo approfondimento della materia in questione, appare urgente quanto inderogabile e doveroso. Sottolinea il ricercatore Maurizio Fiasco: “Il fenomeno va tallonato con prassi quasi quotidiana per tamponare l’obsolescenza forzata delle valutazioni. Ma quando si constata che il 9% dei consumi degli italiani è fondato sull’azzardo o che la dimensione economica dell’affare alla fine del millennio era pari all’8 % del movimento attuale, è chiaro che ci si può anche aspettare una bolla finanziaria del tipo di quella che ha collassato l’economia americana. L’influenza del gioco è sempre più profonda e significativa sulle abitudini degli italiani”. Osserva ancora Fiasco: “Mi pare non trascurabile notare che il 5 ottobre 2011 il Senato in sessione plenaria (e l’ultima volta un evento del genere si era verificato nel 1987) ha approvato all’unanimità con specifiche e motivate dichiarazioni di voto le linee guida della Relazione Antimafia sul gioco d’azzardo, dunque veicolando un atto prescrittivo e vincolante di grande importanza. Ebbene, l’accaduto, pur nei marosi della crisi istituzionale ed economica del paese, è passato assolutamente sotto silenzio presso l’opinione pubblica. E credo che il fatto meriti qualche significativa riflessione”.

### **3. Le “magnifiche “ dieci**

La cinghia di trasmissione della volontà statale sono i Monopoli, ovvero l’Aams, l’Amministrazione autonoma Monopoli di Stato. Al suo interno opera il Comitato generale per i giochi, collaborativo con il Ministero dell’Economia e della Finanza per gestione ed organizzazione del comparto. I Monopoli hanno un ruolo operativo formale e sostanziale, una sorta di grande vigile al centro delle operazioni e dell’industria del gioco. Il Ministro delle Finanze nomina i componenti di un comitato di cui è presidente e per cui può spendere l’ultima parola. Fanno parte dell’istituzione oltre al presidente un sottosegretario nominato dal Ministro stesso, il direttore generale dell’Aams, due esperti

**Libera. Associazioni, nomi e numeri contro le mafie**  
**Azzardopoli**

in materie giuridiche, Il presidente del Coni, il presidente dell'Unire (ora disciolto), ulteriori cinque delegati del dipartimento della Ragioneria generale dello Stato, dell'Avvocatura generale dello Stato, del Ministero dei Beni e delle Attività Culturali, del Ministero delle Politiche agricole alimentari e forestali e del Ministero per le Politiche giovanili e le attività sportive. C'è, come si legge, una piena corresponsabilità di organi di governo specificatamente competenti in materia.

Ecco la definizione che l'Aams dà di se stessa: "L'Amministrazione autonoma dei Monopoli di Stato svolge l'attività diretta alla regolazione e al controllo dell'intero comparto dei giochi, dopo averne acquisito, a partire dal 2002, le funzioni statali, e mantiene alcune delle tradizionali competenze sui prodotti derivanti dalla lavorazione del tabacco. La scelta di affidare direttamente allo Stato la gestione del comparto dei giochi e dei tabacchi trova la sua ragion d'essere nell'assicurare entrate erariali a un livello compatibile con la tutela degli altri interessi pubblici rilevanti: la tutela dei consumatori, in particolare dei minori, delle fasce deboli sensibili a fenomeni ludopatici, e il contrasto all'illegalità.

In Italia la regolamentazione del gioco distingue in maniera univoca i giochi non consentiti da quelli consentiti; per i primi viene fatto divieto assoluto di offerta da parte di chiunque ed in qualsiasi forma, per i secondi l'offerta è subordinata ad apposita concessione, autorizzazione, licenza od altro titolo autorizzatorio. Nel comparto dei giochi Aams assolve al proprio ruolo disegnando le linee guida per una dinamica e razionale evoluzione del settore, verificando costantemente la regolarità dell'attività degli operatori. Obiettivo primario è assicurare un ambiente di gioco equilibrato e responsabile in un contesto ampiamente monitorato e tecnologicamente avanzato. Inoltre, i Monopoli di Stato intervengono con determinazione nel contrasto a ogni fenomeno illegale legato al gioco ed agiscono al fine di garantire l'ottimizzazione del gettito erariale di competenza. Non meno rilevante è il compito volto a favorire lo sviluppo di attività economiche, di produzione e distribuzione".

I Monopoli devono governare un settore irrequieto ed in fermento. Con le richieste contenute della Legge di Stabilità gli adempimenti aumentano e la struttura, per voce del direttore Ferrara, reclama la necessità di assunzione di almeno 100-150 nuove unità che, naturalmente, lo Stato non sembra disposto a concedere. I Monopoli sono stati sottoposti a pungenti critiche per il loro operato. La relazione annuale della Direzione Distrettuale Nazionale del 2010 scrive: "C'è da chiedersi come l'Amministrazione Autonoma dei Monopoli abbia

**Libera. Associazioni, nomi e numeri contro le mafie**  
**Azzardopoli**

permesso che lo Stato italiano diventasse partner di gruppi così poco trasparenti ed abbia agito con grande superficialità e senza un approfondito esame dei soggetti che avevano presentato domanda”. E qui il riferimento è al grande irrisolto tema delle concessioni. Lo snodo fondamentale è il 2004 con l’affidamento da parte dei Monopoli a dieci concessionarie delle macchinette elettroniche di nuova generazione, compresa la delega di esattori per conto dello Stato, con annessi e connessi: compiti di controllo ed obbligo di regolarità, spesso disattese.

Ancora la Dna nel capitolo “Infiltrazioni della criminalità organizzata nel gioco (anche) lecito” muove dubbi sui criteri di scelta delle concessionarie. E critica “l’atteggiamento inerte dei Monopoli nei confronti di concessionarie di rete rimaste per lungo tempo inadempienti per molti degli obblighi assunti”. Nella prima fase di introduzione a sistema delle slot il collegamento coi Monopoli avveniva con linea Adsl. Il sistema si prestava a ovvie manipolazioni. Bastava staccare le macchinette a norma e sostituirle con quelle taroccate. Successivamente un codice identificativo ha contrassegnato ogni macchinetta. E allora le organizzazioni malavitose sono passate alla clonazione dei codici, utilizzando simmetricamente il procedimento adoperato per i telefoni cellulari. Alla fine è un server virtuale contraffatto che invia le informazioni alla centrale operativa dei Monopoli. L’operatività a tempi record delle new slot in sei mesi ha prodotto questa deformazione iniziale, poco arginabile dalle autorità di polizia dato che per avviare questo lucroso commercio, spesso irregolare, bastava inoltrare una denuncia-avviso di attività per iniziare l’attività in soli trenta giorni con il meccanismo del silenzio-assenso. Ed a quel punto le autorità di polizia nulla hanno potuto. Alla centrale dunque risultava una perfetta regolarità mentre la macchinetta ufficiale era in realtà disconnessa. E procurarsi la prova provata dell’irregolarità contemplava competenze sofisticate. Le frange mafiose da una parte movimentano l’attività illegale secondo le possibilità ora descritte, fruendo di grandi investimenti tecnologici, dall’altra si tuffano anche sull’attività legale per esercitare attività di riciclaggio di denaro. L’indagine dei giudici erariali constatò la mancata registrazione delle giocate e, quindi, l’elusione dal pagamento dei tributi. Sottoponendosi al giudizio il vertice dei Monopoli ha ammesso “che le più recenti indagini della Guardia di Finanza hanno mostrato che le mafie, in conseguenza della crescente e rapida diffusione di centri scommessa del tutto legali sotto il profilo formale, intervengono in forma occulta o proponendosi come soci, investendo nel settore legale i proventi derivanti dal mercato nero”.

Secondo la Procura della Corte dei Conti, nelle citazioni notificate ai dieci concessionari ed ai funzionari dei Monopoli “in tale situazione di

## **Libera. Associazioni, nomi e numeri contro le mafie** **Azzardopoli**

non conformità degli apparecchi al sistema regolatorio bisognava quanto meno limitarsi a gestire la dotazione iniziale minima di apparecchi, al fine di limitare il numero degli stessi che non rispondevano alle caratteristiche di liceità richieste dalla normativa”. E questo pericolo si è di nuovo palesato in mesi recenti con l’avvento delle videolottery. Sullo sfondo il danno erariale e lo sperpero di denaro pubblico, propiziando “l’ingiusto profitto”. La conclusione della vicenda è ancora ben lontana da un definitivo pronunciamento anche se l’aspettativa è il netto ridimensionamento della cifra iniziale che, pure, dovrebbe essere rivalutata. Da una parte si attende il giudizio di responsabilità della Corte dei Conti la cui ultima seduta si è tenuta il 23 novembre 2011; sotto un altro profilo il contenzioso unificato dei Tribunali di Genova-Venezia, che, a distanza di troppi anni, non ha fatto maturare soluzioni e scivola impercettibilmente verso la prescrizione. Non sembrano tremare i dieci concessionari sulla graticola che, in ordine di impegno finanziario, sono: Atlantis World, Cogetech, Snai, Lottomatica, Hbg Group, Cirsa, Codere, Sisal, Gmatica, Gamenet. E l’ultimo fixing su una cifra difficile da riscuotere è di 89 miliardi. Quando era Premier, Prodi commentò così: “Non passeremo un colpo di spugna su questa vicenda”. Berlusconi si è astenuto, lasciando terreno libero alle lobby.

Un’insolita clemenza a suo tempo ha portato alla riduzione della penale: da 50 a 0,5 l’euro all’ora. Nel passaggio dalla commissione tecnica Oriani-Monorchio alla richiesta consulenza della Digit (Ente Nazionale per la digitalizzazione della Pubblica Amministrazione) il grande conto irrisolto si assottiglia. E la discesa è brusca. Prima si scende a 840 milioni, poi si risale a 2,7 miliardi. Una forbice che sta ancora stretta ai concessionari che pretenderebbero di pagare cifre ancora inferiori. L’eco della polemica, su una vicenda ancora aperta, si riflette nei giorni in cui il tema del beauty contest viene evocato per le televisioni- sul possibile carattere gratuito per le concessioni delle nuove licenze per le slot machine. La potenzialità d’incasso in caso di asta è stimata in un miliardo, cifra tutt’altro che disprezzabile. Si teme un favore di Stato ai soliti grandi concessionari tra cui spiccano Bplus, Sisal e Lottomatica. Il giro d’affari è imponente considerando che le slot machine hanno fruttato al sistema 42 miliardi di euro nell’ultimo anno. E se il favore di Stato andasse a regime i concessionari sarebbero a posto per nove anni, cioè fino a tutto il 2021. Nel comparto ci sono le new slot e le più potenti Vlt (videolottery).

I concessionari, se così favoriti, saranno in grado in un paio di anni di ammortizzare i costi e per gli ulteriori sette godranno di vasti guadagni.

La liberalizzazione delle slot ha messo in circolo dei ritrovati di rara pericolosità in tema di azzardo. Perfettamente legali tra l’altro,



**Libera. Associazioni, nomi e numeri contro le mafie**  
**Azzardopoli**

mentre la legge teoricamente può punire il locale che consente a due amici di giocare un'innocua partita a briscola con in palio la scommesse su un aperitivo. L'ancoraggio legislativo per una maggiore solidità di sistema nell'audizione sul gioco d'azzardo viene esplicitamente indicato nel richiamo alla Legge di Stabilità soprattutto in relazione "a un maggior controllo rispetto a organismi societari di residenza estera".

L'attenzione sul gioco d'azzardo ha portato all'approvazione da parte del Senato nel 2007 di un ordine del giorno che impegnava il governo "a destinare parte dei proventi derivanti dalla raccolta conseguente ai giochi e alle scommesse ad apposito capitolo di spese dello stato di previsione del Ministero dell'Istruzione per la realizzazione di una campagna di informazione e di educazione dei giovani". Un piccolo rivolo di un investimento da 100.000 euro, destinato a 6.500 istituti superiori. Invece nello stesso anno finanziamenti per 600.000 euro sono stati concessi dai Ministeri della Salute e della Solidarietà sociale attraverso le Regioni Piemonte e Liguria per progetti che sono in corso. Queste cifre diventano microscopiche se paragonate ai 23 milioni di euro spesi per marketing e promozione dai Monopoli negli stessi mesi. Era una campagna che suggeriva questa pubblicità: "I giochi di Aams finanziano lo sport, l'ippica e l'arte. Meriterebbero un monumento". I Monopoli nel 2006 hanno finanziato anche "Il progetto fa scuola", ottenendo risultati contraddittori rispetto alla percezione dell'azzardo presso gli studenti. Nel 2009 il progetto è stato virato in "Giovani e gioco", rivolto agli studenti delle scuole superiori grazie alla collaborazione degli Uffici Scolastici Regionali e Provinciali, sollecitati da un intervento del Miur. E' una proposta che generalizza su tutto il comparto del gioco mescolando, con una certa dose di ambiguità, i giochi di abilità con quelli di azzardo puro. L'invito è a giocare tanto ma giocare poco. Se non che alla prima deriva è facile abbinare il valore contrario della seconda.

La campagna promozionale del 2009, sostenuta dalla Presidenza del Consiglio dei Ministri, veicolava questo messaggio: "Il gioco è bello quando è responsabile. Responsabilità è giocare senza perdersi. Responsabilità non è consentire il gioco ai minori. Quando giochi segui la rotta giusta. Quella della responsabilità e dell'intelligenza, della legalità e della sicurezza. Solo così sarai sicuro di divertirti senza perderti. Aams. Regole chiare, massima trasparenza, sicurezza per tutti". Il direttore generale Raffaele Ferrara ha fornito previsioni e bilancio nell'audizione tenuta presso la Commissione Parlamentare antimafia. "Nel 2011 restituiranno un payout attorno al 75%. In Italia si gioca di più dove c'è maggiore ricchezza. Agli estremi Pavia e, in negativo, Enna".

## **Libera. Associazioni, nomi e numeri contro le mafie Azzardopoli**

In pieno 2011 il senatore del Pd Giuliano Barbolini ha chiesto espressamente ai Monopoli una rendicontazione precisa sugli apparecchi da gioco in uso in Italia. E la risposta non si è fatta attendere. Secondo l'aggiornamento al 1° maggio 2011 erano 381.820 i nullaosta rilasciati da Aams a fronte, però, di circa 342.000 apparecchi in attività. In magazzino risultavano 3.775 macchine, 34.860 quelle “non in normale esercizio” perché bloccate o in manutenzione straordinaria. Invece le videolottery a regime erano 19.105, appena un terzo della movimentazione auspicata a pieno regime.

Il 1° marzo 2011 i Monopoli hanno dovuto fare i conti con una riorganizzazione interna. Con la soppressione delle 103 direzioni territoriali dell'economia e della finanza sono state istituite 60 direzioni provinciali dei Monopoli in cui hanno cominciato ad affluire i dipendenti delle strutture disciolte. Questa trasformazione permette ai Monopoli di rispettare l'obiettivo dei 30.000 controlli previsti dalla Legge di Stabilità. Alla fine il modello, al centro come in periferia, potrebbe corrispondere a quello territoriale dell'Agenzia delle Entrate. C'è da notare che, significativamente, la Sicilia è antesignana di una politica federalista che la Lega nord vorrebbe applicata all'intero paese. Infatti la Regione autonoma Sicilia, complice la normativa a statuto speciale, incassa parte dei proventi del gioco.

### **4. E l'undicesimo...occulto**

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 sottostimato di dieci miliardi di euro all'anno. E 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”, Ed è proprio vero quando il gioco si fa duro, i duri, anzi le mafie iniziano a giocare. E a vincere. Ed 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 effettuati indagini: Bologna, Caltanissetta, Catania, Firenze, Lecce, Napoli, Palermo, Potenza, Reggio Calabria, Roma. Sono invece 22 le città dove nel 2010 sono stati 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

**Libera. Associazioni, nomi e numeri contro le mafie**  
**Azzardopoli**

riguardano 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". E 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, provocano 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

## **Libera. Associazioni, nomi e numeri contro le mafie** **Azzardopoli**

somme di denaro (in più tranches 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”. Ed 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, toto nero 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 slotmachine. 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 dalla Provincia di

**Libera. Associazioni, nomi e numeri contro le mafie**  
**Azzardopoli**

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 vice-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".

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 del 30 novembre scorso coordinato 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 anonimo davano origine a incassi occulti. Quando la Polizia Giudiziaria richiede i dati sui movimenti sospetti del gruppo Lampada il funzionario dell'AAMS di Milano comunica agli ufficiali che le «società del gruppo Lampada pochi giorni 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».

**Libera. Associazioni, nomi e numeri contro le mafie**  
**Azzardopoli**

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 Gamnet 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 Gamnet a ricevere da Lampada il pagamento di un debito di circa 750 mila euro in denaro contante in dodici diverse tranches. 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 in contro 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

**Libera. Associazioni, nomi e numeri contro le mafie**  
**Azzardopoli**

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 al clan dei Casalesi. Si accertava 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'istallazione e noleggio dei video poker 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 Mazarella 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 video poker 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

## **Libera. Associazioni, nomi e numeri contro le mafie Azzardopoli**

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 Saulle Politi. Sempre in Puglia, nell'orbita di influenza della Sacra Corona Unita o di quelle 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 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 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".



**Libera. Associazioni, nomi e numeri contro le mafie**  
**Azzardopoli**

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 scrive: " 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 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 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 e estorsioni in relazione alla gestione di bische clandestine e totonero quando l'avvento dei Monopoli e del gioco legale era ancora lontano. I criminali erano di origine calabrese: Salvatore Belfiore e Mario Ursini. Ed il volume d'affari del Totonero era florido: 130milioni 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 nelle 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

## **Libera. Associazioni, nomi e numeri contro le mafie Azzardopoli**

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 ed 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 malavitoso 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. E l'attività si sviluppava tra intimidazioni, estorsioni e malversazioni. Sui 2210 apparecchi installati a Reggio Calabria a tutto il 13 ottobre 2009 ben 1157, 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.

E gli affari parlano anche straniero. Il Cnel ha anche particolarmente approfondito il fenomeno della mafia cinese diffusa a Prato, la popolosa località 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

**Libera. Associazioni, nomi e numeri contro le mafie**  
**Azzardopoli**

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 che, a in crescita esponenziale, 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 malavitosi legati al gioco d'azzardo sono maggiormente presenti a Firenze e Prato. In particolare queste 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 in queste due città, le cifre arrivano rispettivamente a 236 e 113 denunce”.

<b>Clan</b>	<b>Settore d'intervento</b>	<b>Area geografica affari</b>
Misso	Sale Bingo, videopoker, slot machine	Napoli
Mazzarella	Sale Bingo, videopoker, slot machine	Napoli
Bidognetti	Sale Bingo, videopoker, slot machine	Caserta e provincia Emilia Romagna
Inzerillo	Sale Bingo	Palermo
Cosca di Villabate	Centri scommesse	Villabate-Bagheria(Pa)
Crimaldi	Estorsione videogiochi e slot machine	Acerra(Na)
Lo Piccolo	Estorsione sale gioco	Sicilia- Chivasso(To)
Pelle-Gambazza	Estorsione sale gioco	San Luca (Rc)-Piemonte
Madonna	Videopoker-riciclaggio centri scommessi	Sicilia
Di Donna	Distribuzione videopoker	LA Spezia-Massa Carrara
Gionta-Gallo-Cavaliere	videopoker	Torre Annunziata(Na)- La Spezia-Massa Carrara
La Torre	Imposizione Videopoker	Mondragone(Ce)
Tavoletta	Monopolio noleggio videopoker	Litorale domizio-flegreo
Amato-Belforte	ImposizioneVideopoker	S.Maria Capua Vetere- San Prisco-Castel Morrone(Ce)

**Libera. Associazioni, nomi e numeri contro le mafie**  
**Azzardopoli**

Vicientino-Pasimeni-Vitale-Penna	Monopolio estorsione videopoker-slot	Mesagne(Br) Albania
Condello	Monopolio gestione videopoker	Reggio Calabria
Libri-Zondato	Monopolio gestione videopoker	Reggio Calabria
Parisi-Capriati	Riciclaggio soldi biglietti Lotto-Superlotto-Gratta e Vinci	Bari
Mancuso	Acquisto biglietti vincenti Superenalotto	Locri
D'Agati-Villabate	Scommesse clandestine	Bagheria
Labate	Corse clandestine cavalli	Zona sud Reggio Calabria
Vollaro	Estorsione videogiochi e slot machine	Portici(Na)
Brandi	Estorsione videogiochi e slot machine	Napoli
Cava	Estorsione vincita Superenalotto	Avellino e Provincia
Grimaldi	Estorsione videogiochi e slot machine	Napoli
Aparo	Estorsione videogiochi e slot machine	Siracusa (Sa)
Santapaola	Societa' giochi e scommesse	Catania e provincia
Madonia	Riciclaggio soldi sale scommesse e sala giochi	Caltanissetta
Terracciano	Scommesse clandestine avvenimenti sportivi	Toscana
Tornese	Raccolta illegale scommesse online	Monteroni (Le)
Bottaro-Attanasio	Mercato macchinette videopoker	Siracusa
Moccia	Sale Bingo	Napoli e Provincia-Ferentino(Fr)
Schiavone	Videopoker, roulette, poker on line illegali	Caserta e provincia-Modena e provincia-Basso Lazio
Zaza	Bisca e poker	Sanremo
D'Alessandro	Calcio scommesse, scommesse point	Napoli e provincia
Fabbrocino	Scommesse gare clandestine cavalli	Ottaviano(Na)
Mallardo	Scommesse gare	Giugliano(Na)-Basso

**Libera. Associazioni, nomi e numeri contro le mafie**  
**Azzardopoli**

	clandestine cavalli	Lazio
Strisciuglio	Scommesse gare clandestine cavalli	Bari
Clan Autoctoni ex Banda Magliana	Scommesse, Sala Bingo,	Roma
Valle-Lampada	Noleggio Videopoker-Slot Machine	Milano e provincia
Belfiore	Bische clandestine e totonero	Torino

**Fonte:**elaborazione Libera su atti della magistratura, Direzione nazionale antimafia, del Ministero dell'Interno, della Dia e della Commissione d'inchiesta sulla mafia.

## **5. Fate il vostro gioco**

Per tentare la fortuna il mercato dei giochi offre una vasta possibilità di scelta. E l'elenco alla fine del 2010 è stato riassunto da Carlotta Zavattiero nel suo libro "Lo Stato bisca" "Lotto e 10 eLotto (una nuova modalità di gioco del Lotto); giochi numerici a totalizzatore, cioè giochi di sorte basati sulla scelta di numeri come il Superenalotto ed il SuperStar, un gioco opzionale complementare al precedente. Seguono i giochi legati al mondo sportivo come Totocalcio, Il9, Totogol; chi ama baseball, calcio, ciclismo, hockey su ghiaccio, motociclismo, rugby, sollevamento pesi, tennis, volley, può dedicarsi alle scommesse a quota fissa, o a Big Match, una scommessa multipla legata a eventi calcistici o a Big Race, abbinata a diversi eventi sportivi del ciclismo, dello sci, dell'automobilismo e ancora del motociclismo. Fondamentale poi l'ippica. Ed ecco tutta la serie di giochi a tema in cui sbizzarrirsi: ippica nazionale e internazionale, scommesse in agenzia e V7, in cui si pronosticano i cavalli classificati al primo posto nelle sette corse oggetto del concorso. Sotto il controllo dello Stato ci sono anche gli apparecchi da intrattenimento come le new slot che erogano una vincita in denaro.

Altra categoria di giochi legali sono gli skill games a distanza, cioè i giochi di abilità online con vincita in denaro che, nonostante siano stati legalizzati solo da due anni, hanno già sbancato in termini di introiti". Da notare che Roma è nettamente capitale anche nel Bingo. Nel 2010 un romano ha giocato quasi il doppio della media nazionale (61 euro contro 33) per un una spesa complessiva di 228 euro. Ma per esborso pro capite l'exploit appartiene a Verbania con 161 euro di. E' interessante notare come il sistema recuperi proprio tutto e così tra gli skill games, cosiddetti giochi di abilità, sono stati inseriti in cartellone anche scopa e burraco che appartengono al repertorio tradizionale, diremmo cartaceo, del giocatore italiano.

## **Libera. Associazioni, nomi e numeri contro le mafie Azzardopoli**

Accanto al poker anche solitari, briscola e domino. L'interesse è nato in Bwin Italia che si è servita della piattaforma multigioco di Jadestone Networks e di Burracoonline. L'iniziativa è stata lanciata nel novembre del 2010 ed ha incontrato un buon seguito visto che nell'arco dei primi quattro mesi ha reclutato 20.000 giocatori che hanno dato vita ad un totale di 450.000 tornei tra scopa e burraco. Molto attivo anche King.com, il più grande portale di giochi di abilità del mondo, quattro sedi tra Londra, Stoccolma, Amburgo e San Francisco, 15 milioni di visitatori mensili, che si è fatto spazio in Italia in network con Lottomatica e poi vendendo il gioco dell'Eredità alla Rai nella versione presentata da Carlo Conti. Qui si affacciano giochi rompicapo come "Jungle Bubble", "Love Me Love Me Not", "Midas Miner", "African Rainmaker": giochi d'azione, sportivi, di parole, di carte, di strategia. Una proposta per ogni gusto nell'ambito del tempo libero, ma con grandi ritorni economici. Poi i Bingo nella doppia versione: in sala e a distanza. Come leggete un elenco molto ampio, gettonabile a ventaglio a 360° gradi a cui aggiungere le più recenti innovazioni di cui riferiamo a parte.

E se i Casinò fanno un enorme fatica, lo Stato non riesce a tenere in vita tredici Lotterie. Una internazionale di grandi prospettive, la Lotteria europea, ma, a margine altre collegate ad eventi locali e pure di risonanza nazionale come il carnevale di Viareggio, il Gran Premio di Agnano, quelli di Monza e Merano, la regata storica di Venezia, sono destinate a sparire nel 2012. Per lasciare il posto alla regina madre di tutte le lotterie, quella con il montepremi più rilevante, la Lotteria Italia con l'estrazione finale nel classico giorno dell'Epifania.

### **6. Sempre in attivo**

Più che giocare... si fa sul serio. Le previsioni di crescita del mercato del gioco in chiusura del 2011 si attestano su un portentoso 30% per una raccolta complessiva di oltre 76 miliardi di euro grazie all'ingresso nell'agone di poker cash e casino games e il dato di crescita rispetto al 2010 è un filante + 27%, anche se a un certo le previsioni erano ancora più scoppiettanti e deponevano su un possibile traguardo di 80 miliardi, ipotesi poi temperata dalla realtà effettuale e dal vento generale della crisi economica internazionale. Di questi 76 miliardi circa 10 fileranno nelle tasche voraci dello Stato. E' una cifra importante se si pensa che una riforma strutturale delle pensioni d'anzianità, tanto per citare un parametro di cui si discuteva prima di una riforma ancora più radicale- con l'aumento della quota necessaria- valeva circa 2 miliardi di euro. In questo congruo capitolo d'incassi le videolottery fanno la parte del leone con maggiori introiti per 19 miliardi anche in ragione della concessione per tutto il 2011 di circa 200 nuove licenze.

## **Libera. Associazioni, nomi e numeri contro le mafie Azzardopoli**

Nelle graduatorie di rendimento dei giochi del 2010 a consuntivo l'incremento maggiore era registrato dalla novità del Win for Life (+43,5%), seguito dal bingo, prodotto evidentemente non residuale (+35,6), dal poker on line (+34,1), dalle new slot (+18,7) e dalle scommesse sportive (+8,3). Naturalmente è un sistema altamente instabile dove la crescita complessiva non maschera degli arretramenti. Così se la perdita era contenute per le lotterie sul modello Gratta e Vinci (-0,4), la statistica documentava un autentico tracollo per Totocalcio, Totogol e B.match (-30), non stupendo affatto il Coni, complice della sub-cessione quasi incondizionata delle antiche sue creazioni e vanti, e gli stessi Monopoli, incaricati dell'allestimento del palinsesto del calcio, senza una chiara visione sportiva o specifica degli stessi. In mezzo, in fase di contenuto ripiegamento, il Superenalotto (-8,9) e le scommesse ippiche (-11,1). Il trend non richiede altri commenti: 53 miliardi incassati nel 2009, 60 nel 2010, poi ancora una grande avanzata nel 2011. In otto anni la raccolta del settore giochi è quintuplicata. Provate a individuare un settore produttivo in Italia che abbia avuto questa proporzione di sviluppo. A proposito di tendenza è interessante notare che alcune regioni italiane stanno scoprendo relativamente tardi il fenomeno del gioco e registrano, perciò, degli indici di crescita relativi inconsueti. Tra dicembre 2009 e dicembre 2010, nell'arco di 12 mesi a confronto, le spese per i giochi in Molise sono cresciute del 47,37 % e in Valle d'Aosta del 48%. Innalzamenti turbolenti probabilmente connessi anche allo sviluppo di una rete adeguata di concessionari. In quell'arco temporale solo quattro regioni hanno fatto registrare l'indice -. Il Trentino Alto Adige (-0,54), la Puglia (-2,95), la Sardegna (-20,04) e l'Umbria (-24,07)

### **7. Uno sguardo sul domani**

In primavera, dopo la pubblicazione del decreto legge sulla Gazzetta Ufficiale è diventato ufficiale l'ingresso nel mercato del poker cash, a sostegno (sic!) delle zone terremotate in Abruzzo. Innovazione fondamentale rispetto al sistema precedente la possibilità di utilizzare denaro reale rispetto alla virtualità dei tornei in cui ci si limitava a gestire soldi virtuali. Un cambiamento epocale. Inizialmente la partecipazione ha un utilizzo massimo di mille euro ma poi la posta può salire. Ogni giocatore in questo contesto può accedere al proprio sito di giochi preferiti e registrarsi telematicamente. Il codice fiscale del giocatore sarà inviato alla Sogei e, in tempo reale, all'Agenzia delle Entrate che ne constaterà la validità: come si legge c'è un controllo d'ingresso piuttosto rigoroso, ben diverso dall'iscrizione a un qualunque sito internet generalista. I dati sono monitorati dal Ministero dell'Economia, i flussi controllati in vista di possibili abusi. La previsione a pieno regime del

## **Libera. Associazioni, nomi e numeri contro le mafie Azzardopoli**

sistema del poker online si attesta su una potenzialità di 5-6 miliardi. In una battuta il vantaggio dell'online? "Perdere una fortuna senza uscire di casa". Slogan efficace e illuminante. Ma la grande tempesta di sistema era ancora ben lontana dallo scatenarsi. Vero è che la legislazione europea in questo segmento è assolutamente arretrata ed il vuoto giurisprudenziale piuttosto evidente. In assenza di un dettato preciso i gestori di centinaia di siti web hanno trasformato in una jungla la speculazione sui giochi con la certezza di una quasi totale impunità. La black list è continuamente aggiornata. L'avvento di questo ritrovato- il poker online- potrebbe avere un riflesso deflagrante sull'intero sistema. In Italia il lasciapassare per il poker online su Internet guarda soprattutto al decreto Bersani del 2 settembre 2008. Un anno e mezzo dopo quella data i Monopoli hanno provveduto a pubblicare sulla Gazzetta Ufficiale "il regolamento per la disciplina dei giochi di abilità a distanza con vincita in denaro". Il profilo del giocatore online è stato internazionalmente definito dall'Ecommerce Online Gaming Regulation Assurance attraverso le interviste a 11.000 praticanti di 96 nazioni differenti.

In Italia ci descrive un giocatore che ha 34 anni di età media, che risiede al sud o nelle isole e di solito abita in centri urbani oltre i 30.000 abitanti. Lo studio Carboni & Partners, specializzato nell'analisi del mercato del gaming, ha previsto che tre anni di sviluppo dell'innovazione dovrebbe portare a puntate pari a 26,8 miliardi, praticamente un terzo dell'attuale fatturato dell'industria del gioco nell'arco del 2011. Buffo notare che la maggior parte dei casinò online sono logisticamente collocati nello stato di Israele, cioè una nazione in cui la puntata telematica è vietata. Si è creato una specie di territorio franco extra-giudiziale che lavora con l'estero. Solo export senza import, attirando personale internazionale, una sorta di Legione Straniera d'assistenza online il cui compito principale s'ispira al cottimo: invitare i giocatori ad investire sulle puntate il maggior numero possibile di soldi. Gioca in rete circa un italiano su dieci e la nazione è nelle top 10 nel mercato mondiale del poker online. La previsione ulteriore è la piena funzionalità dei giochi da casino online (black jack, roulette in tutte le sue forme, dadi, baccarà, chemin de fer, caribbean poker). Per questi giochi la proiezione è una cifra riassumibile in 14 miliardi di puntate, quasi la metà della precedente. Curioso che il giocatore debba comunicare in anticipo al provider quanto denaro pensa di poter puntare in un arco di tempo predeterminato. Come si concilia questa previsionalità con la deriva compulsiva spesso presente nel gioco? Il giocatore compulsivo dovrebbe auto-regolamentarsi? Una pretesa davvero utopica.

Invece è difficile immaginare la cogestione funzionale delle slot virtuali con il sistema già consolidato (e dagli alti investimenti) delle



**Libera. Associazioni, nomi e numeri contro le mafie**  
**Azzardopoli**

videolottery già implementate perché si creerebbero un'operazione di disturbo all'interno dello stesso settore. Partendo dal dato di fatto che gli italiani spendono circa 1250 euro pro capite per il gioco, una cifra assolutamente esagerata per il paese che ha gli stipendi più bassi nell'area evoluta dell'Europa occidentale, una distrazione di fondi che squilibra gli andamenti familiari e che rappresenta una pericolosa anomalia sociale. Del resto l'industria del gioco, secondo l'Eurispes, in Italia si colloca al terzo posto dopo colossi come Eni e Fiat. E con un sottofondo lobbistico a tratti molto più accentuato perché le definizioni di pubblico e privato in questa rete di rapporti, a volte anomali e compromissori, si confondono. Lottomatica e Sisal sono rispettivamente il primo ed il secondo gestore più importanti al mondo.

In Europa non c'è competizione con sigle rivali: la fila è nettamente guidata da queste due organizzazioni che rappresentano oltre il 26% del valore continentale. E alimentano dubbi sulla propria reale concorrenza dato che sono autentici monopolisti di settore. E' un sospetto che è stato portato alla luce dall'attività dell'Antitrust sin dal lontano 2003 in base allo sfruttamento degli stessi punti vendita per la raccolta della tris.

Nel dicembre 2004, al termine dell'istruttoria, verrà comminata alle due società una multa complessiva di circa 11 milioni di euro. In ragione della presenza sul mercato, 8 milioni di penale a Lottomatica e 2,8 a Sisal per intesa restrittiva della concorrenza. Più avanti Lottomatica e Sisal battaglieranno su un piano esplicito. Ed il grande conflitto si chiuderà a favore di Lottomatica il 10 maggio 2010 con l'aggiudicazione per i successivi nove anni della raccolta annuale del Gratta e Vinci, un gioco che vale 9 miliardi di raccolta annuale. Non è proprio una novità assoluta ma per il Gratta e Vinci, come ausilio dei tabaccai, è stato brevettato il Castorino box, un supporto di tre chili che provvede a rimuovere meccanicamente il grattino. Ma ci sono dei ludopatici che non possono resistere al piacere manuale del classico movimento sul grattino.

Una dipendenza inimmaginabile ma reale. La Sisal invece dichiara tutto il proprio entusiasmo per la Lotteria europea rivolta ai paesi continentali sull'abbrivio di un montepremi decisamente invitante. Prima della fine del 2011 prende forma lo scenario futuro, tra riforme e rinvii tattici. Prorogate di un anno le misure sperimentali agevolate per il Bingo, con l'abbattimento dell'aliquota fiscale (dal 20 al 12%) e l'innalzamento del payout dal 58 al 70%, mentre sono rinviate al 30 giugno 2012 le scadenze delle concessioni di circa 7 mila punti di scommesse e per il poker live. Sono gli ultimi provvedimenti inseribili nel decreto "Milleproroghe". La novità è rappresentata dal poker live, per il quale dovranno essere stabilite le quote minime di iscrizione ai tornei e il prelievo erariale, che dovrebbe stabilizzarsi intorno al 3% sulla

## **Libera. Associazioni, nomi e numeri contro le mafie Azzardopoli**

raccolta. E gli operatori del Bingo possono tirare un sospiro di sollievo. Nelle ultime settimane era salita la preoccupazione in vista del 31 dicembre 2011, giorno in cui è scaduta la proroga delle misure sperimentali per il Bingo, interventi che hanno riguardato l'abbattimento dell'aliquota fiscale (dal 20 al 12%) e l'innalzamento del payout dal 58 al 70%. Secondo quanto appreso da Agicos da fonti istituzionali però, un'ulteriore proroga potrebbe essere inserita nel decreto "Milleproroghe", scansando le ipotesi di profonda crisi che aleggiano all'interno del settore.

Si parla tanto di un'economia che non tira e di consumi che ristagnano ma su questo versante le spese (non gli investimenti) sono a fondo perduto e, finanziariamente, rappresentano un punto di non ritorno per lo scommettitore. La frequentazione delle videolottery, ormai talmente diffuse nei quartieri, da essere diventate un punto di riferimento, un'attività socialmente straniata ma, ormai, tristemente di massa, ha sostituito un'abitudine come quella di frequentare gli ippodromi oppure di visionare l'andamento di una gara di trotto o di galoppo in una sala corse, per non parlare della combinazione collettiva di sistemi sul Totocalcio, un ritrovato piuttosto aggregante a livello di socialità. E' bene tenere a mente un dato fondamentale. Nessun gioco assicura un ritorno in vincita del 100% del capitale grande o piccolo investito. Sul poker online la restituzione riconosciuta è del 90% e poi, a scendere, dell'80% sulle scommesse sportive, del 75% sulle new slot. La percentuale globale di restituzione è pari al 71%. Come dire che 55 miliardi nel corso del 2011 sono stati redistribuiti ai giocatori che complessivamente hanno perso per definizione un 29% pagato in termini di servizi, concessionari, Stato, spese vive di gestione. Il dato del consumo supera nettamente la cifra investita sull'abbigliamento e nel grande recinto del tempo libero e stacca nettamente i consumi culturali. Sarà un'osservazione banale ma in quale campo del vivere comune un italiano accetterebbe di comprare un oggetto o fruire di una prestazione sapendo a priori che gli viene detratta una percentuale del 29%, superiore a qualunque proiezione di aumento dell'Iva del prossimo futuro?

Nel gioco le protezioni si attenuano, il senso critico si ottunde con la speranza di essere uno dei fortunati capaci di sfuggire a questo trend. Peraltro, al contrario, dall'altra parte della piramide le tasse riguardano al 2% le videolottery, al 12% le slot machine, dal 3 al 20% (se giocato in tornei) il poker. Terzo capitolo di ripartizione ovvero quanto va direttamente nelle casse dello Stato: il valore percentuale si attesta al 4,5% per le scommesse sportive, al 12% per il Bingo, al 23,5% per il Win for Life, al 28% per il Lotto e sale al 34% per il vilipeso Totocalcio. Prendendo un mese campione ed esaminando i dati nazionali ci si accorge che le regioni in cui si gioca di più sono nell'ordine Lombardia,

**Libera. Associazioni, nomi e numeri contro le mafie**  
**Azzardopoli**

Campania e Lazio. Ed in Lombardia il virtuale podio è occupato dalle province di Pavia e Como. L'indicazione di queste regioni ci sembra particolarmente probante perché sono quelle in cui la penetrazione mafiosa ha raggiunto picchi particolarmente significativi. La Lombardia come il polo imprenditoriale più rilevante in Italia; la Campania con la sua endemica camorra ed il Lazio con i più recenti studi sulla diffusione sul territorio della cosiddetta "quinta mafia". Consapevole del pericolo del riciclaggio e della contiguità criminale, anche in vista della necessità di congrui investimenti di partenza, l'Amministrazione dei Monopoli di Stato batte il ferro a mezzo pubblicità sul "gioco pulito". Ma il distinguo rimane forzatamente artificiale se, oltre a proporre una forma, non entra nel metodo di una certa qualità organica delle proposte.

Se l'Italia registra un numero sempre più in aumento di , malati da gioco, il futuro prepara loro l'avvento del betting exchange, cioè la scommessa integrale in cui chiunque può quotare un evento. La corsa all'oro è talmente avviata che una concessione è stata richiesta anche da PosteMobile, come da Interwetten. Un altro grande gruppo che si è mosso pesantemente, muovendo tra l'altro un oceano di polemiche, è stata la Mondadori in un pulviscolo di 17 nuovi operatori. La Mondadori, alla fine del 2011 ha predisposto l'online di Casinò Games, Casino Live, Poker cash e Bingo. Con una prospettiva d'incasso per il 2012 vagheggiata attorno intorno ai 100 milioni di euro. Per non parlare delle velleità dei grandi operatori telefonici: Telecom Italia, Wind e Vodafone. Proprio in relazione all'ambizione di ingresso nel mercato di questi vettori ci sono proiezioni di settore che dimostrano come si stia progettando l'avvento di applicazioni per i cellulari in modo da consentire scommesse anche per via telefonica, una strada di non impossibile percorribilità nel mondo degli Ipad, I Phone Blackberry. Intralot e I Mobile hanno già introdotto delle applicazioni per la scommessa telefonica. Oltremanica il commercio è sviluppatissimo. I Monopoli non devono prendere particolari contromisure. Il futuro è anche nel gioco virtuale ovvero una scommessa "fantastica", presumibilmente molto gradita dai giovani perché simile ad un videogame, vendutissima in Gran Bretagna e già sperimentata presso i broker considerati "illeghi in Italia".

Peraltra alle Poste l'introduzione della novità presenta qualche problema deontologico nella presentazione pubblicitaria. E non è un caso che il lancio del prodotto sia vistosamente in ritardo. Novità di sistema saranno anche i bandi di gara del nuovo terrestre e quello per le sale dedicate al poker sport. Asta pubblica entro il 30 gennaio 2012 per la concessione di 1000 poker live. Tutti i siti internazionali di giochi online per operare nel nostro paese hanno dovuto aprire una succursale con una propria autonomia. E si può giocare su questa indipendenza per ritagliarsi

## **Libera. Associazioni, nomi e numeri contro le mafie Azzardopoli**

una certa fetta di autonomia giurisprudenziale. Trattandosi di un business molto delicato (c'è un alone di possibile pedofilia nell'adescamento dei minori con questa modalità di gioco) il regolamento ha subito dei ritardi.

I Monopoli per evitare la falsa partenza si stanno consultando con i concessionari che a loro volta si avvalgono di consulenti e operatori specializzati. Si ragiona in termini di metrature, business plan, costi e buy in: investimenti mirati con un profilo di qualità. E la Carta Unica Aams è lo strumento operativo per la nuova operazione: vorrebbe essere un segnale di garanzia anche agli occhi di chi fa fatica a riconoscere al poker il valore di uno sport. Ma con un ventaglio di giochi sempre più ampio a rinchiudere un cerchio di superficie infinita, ci si misurerà sempre più pressantemente con la ludopatia, la malattia del presente e forse del futuro. La previsione di crescita del gioco online è imponente, quasi irresistibile. Si prevede che la raccolta mondiale frutterà alla fine del 2012 ben 27,5 miliardi di euro. E per una concessione ormai si pagano cifre assolutamente ragguardevoli, dell'ordine dei 350.000 euro. Il settore tira e non si lesinano investimenti. Si guarda soprattutto al poker cash game che nel mondo riassume un succoso 75% della raccolta complessiva del gioco. Ed un malinconico velo di obsolescenza progressivamente calerà sui Casinò visto che l'Agicos ha registrato per le strutture esistenti in Italia nel confronto primo semestre 2010-primo semestre 2011 un calo del 21,4%, una deriva irreversibile. All poker ha ormai un suo calendario e propone l'arruolamento di giocatori professionisti. L'Italia è la sede del'European Poker Tour. Snai e Lottomatica sponsorizzano alcuni eventi. Ed i giocatori, ormai delle stars, scelgono le date, secondo un flusso conveniente di sponsorizzazioni, montepremi, visibilità garantita. Pokeritalia è una trasmissione che ha all'attivo 1.300 ore di programmazione e più di duecento tornei commentati.

Il 2012 sarà l'anno dei tornei di poker. La pubblicità avviluppa in suadenti slogan di stile aggressivo (e decisamente americano) le proposte che già si succedono a ritmo incalzante. Con queste modalità viene lanciato il Pokeroom Challenge al Casinò di Venezia dal 26 al 29 gennaio 2012. Per entrare psicologicamente nell'evento bisogna prestarsi a un linguaggio da iniziati, puro gergo pokeristico. Leggete: "Il Main event partirà il 27 gennaio: buy in di 1000 + 100 euro, 30.000 chip di stack iniziale, livelli di ogni 45 minuti e formula deepstack per consentire la maggiore giocabilità". Il montepremi garantito dal Main Event è di 100.000 euro. Ma il Pokeroom Challenge 2012 sarà soprattutto una gara per designare il miglior Team dell'evento tra quelli dei 46 siti di gioco affiliati al portale Pokeroom.it. Alla fine sullo sfondo è la fidelizzazione l'asse portante dell'organizzazione. E anche il tentativo di rilanciare con modi atipici Casinò in crisi appoggiandosi alle loro strutture, in questo

## **Libera. Associazioni, nomi e numeri contro le mafie Azzardopoli**

caso Venezia. La possibilità di far interagire i giochi d'azzardo online e la televisione sta producendo una febbrile attività imprenditoriale. Wingo rivendica il merito di essere il primo canale televisivo che consente di giocare, ad esempio, alla roulette, indicando sul digitale il canale 63 per il collegamento degli utenti interessati attraverso la sinergia con il sito di riferimento [www.888.it](http://www.888.it). Nonostante tutto questo battage però nei poker a torneo sta calando la spesa. E il bilancio trionfale di 533 milioni raccolti dal poker online nel solo mese di settembre 2011 è stato il principale motivo di vanto sfoggiato dagli operatori che all'Eig di Milano hanno festeggiato i dieci anni dell'I-Gaming Congress & Expo. Al vertice della cupola imprenditoriale la già citata Wingo, la società che in sinergia con il canale televisivo e la roulette show, si serve dell'interactive division.

La qualità della visione televisiva innervata con telecamere ad alta definizione porta il giocatore virtualmente all'interno di un casinò senza aver bisogno di accedere (con le formalità del caso) ai quattro luoghi deputati della roulette in Italia. Ma il poker cash deve ancora entrare pienamente a regime nelle abitudini degli italiani se è vero che gli incassi hanno avuto un colpo a vuoto con un deciso arretramento nel successivo mese di novembre 2011. Un altro leader di settore è Microgame seguito da PokerStars a una corta incollatura. E le donne sono "il partito di maggioranza" relativa. Un'altra novità del 2012 sarà l'introduzione entro il 31 marzo 2012 delle lotterie a consumo, effettuate con il resto della spesa nelle grandi catene di supermercato. Quello che è stato brevettato dal tabaccaio (circa 61.000 esercenti a disposizione sul territorio) sarà applicato anche dalla grande distribuzione con "Gioca il resto". Ma non ci sono mai belle notizie per gli italiani e, dunque, anche per gli scommettitori. Dal 1° gennaio 2012 scatterà la "tassa al vincitore". Un 6% di trattenuta sulle vincite superiori ai 500 euro. E' il frutto delle varie manovre finanziarie sviluppatesi in maniera farraginoso in estate e tradotte da Raffaele Ferrara, direttore dei Monopoli di Stato, con l'applicazione di una tassa di questa entità alle vincite extra-large di videolottery, Superenalotto, Win for Life, Gratta e Vinci (anche nelle varianti "Maximiliardario", "Vivere alla grande" e "Turista per sempre", ma chi è il creativo che inventa queste denominazioni?). Restano escluse dalle nuove tasse: Lotteria Italia, le scommesse sportive, il gioco online e le slot machine. Non sono prelievi da poco perché- pensate- dall'eventuale vincita del biglietto più ricco, 5 milioni di euro, sarebbe stato prelevato un gettito di 300.000 euro, senza colpo ferire.

E sulla più alta vincita mai realizzata in Italia, da 178 milioni, la tassa alla fonte sarebbe stata addirittura di 10,6 milioni. Le giocate sullo sport hanno già un prelievo aggiuntivo- pagato però dai concessionari- introdotto dalla Legge di Stabilità. Se la percentuale delle vincite scende sotto l'80%- è il calcolo di Agipronews-. I concessionari devono versare

## **Libera. Associazioni, nomi e numeri contro le mafie Azzardopoli**

il 20% della differenza. Per esempio con un payout al 75% si versa all'Erario un prelievo aggiuntivo dell'1%. Nessuna tassa per le vincite delle slot machine, dato che l'erogazione massima (100 euro) è al disotto della soglia in cui si applicherà la nuova tassazione. Ma pensate che adeguamenti del genere scoraggeranno i giocatori? Alla domanda retorica noi saremo portati a rispondere di no. Esenti dalla nuova tassazione le scommesse sportive e le new slot, per definizione, visto che consentono vincite non superiori ai 100 euro. La volontà politica era di racimolare 1,5 miliardi di euro da destinare all'erario ed in questo modo il traguardo viene centrato, dato che non si ipotizza un calo delle giocate.

Secondo Massimo Maierini, presidente e amministratore delegato de la Multipla: "La novità fondamentale è che nel giro di 2-3 anni la raccolta dei giochi su internet subirà un processo di concentrazione simile a quello registrato da alcuni dei principali settori industriali nel passato recente. Il mercato così sarà in mano a non più di 10-15 grandi operatori contro gli oltre 100 attualmente attivi. Per questo noi ora vogliamo giocare il ruolo di cacciatori e non di prede". Un mercato che brucia nell'attualità si è spinto fino a preconizzare le cifre d'incasso per il 2013 nei nuovi comparti. Si prevede un introito di 8 miliardi per il poker cash e di 10 miliardi per i casinò games. E si cercherà in futuro di trovare una convivenza tra due modalità molto simili (anche come aspetto meccanico): le videolottery e le new slot.

### **8. Pokerissimo**

Mauro Croce, psicologo, ha provato a codificare i costi sociali del gioco d'azzardo e li ha elencati in questi ambiti: il sistema familiare e la rete sociale del giocatore; lo sconfinamento nel giro dell'usura; i reati commessi dai giocatori; gli interessi da parte della criminalità; i danni fisici del giocatore; il mondo del lavoro; le spese relative ai controlli per l'applicazione della legge; l'evasione fiscale; la perversione dell'economia; i costi sanitari per le cure dei giocatori.

Queste voci avrebbero dovuto essere regolarmente riportate nella dichiarazione fiscale alla voce "Redditi diversi". E non c'è da stupirsi vista la dimensione economica raggiunta dai big del poker. Tra l'altro il capitolo sponsor non è influente nei loro guadagni. Tra i 42 giocatori pervenuti alle finali della World Series 2010, un evento top, ben 40 erano riccamente muniti di ricco abbinamento. E la maggior parte era provvista di manager e di un ufficio stampa. Questa contingenza mentre in Italia non si trovano i soldi per gli sport di base. Per fare qualche cifra relativa ai pokeristi italiani: Filippo Candia in carriera ha guadagnato quasi 3,5 milioni di dollari, Max Pescatori ha un montepremi che si aggira sui 3 milioni e, a scendere fino a 1,8 di guadagni, troviamo altri personaggi

## **Libera. Associazioni, nomi e numeri contro le mafie Azzardopoli**

noti del circuito come Salvatore Bonavena, Alessio Isaia e Dario Minieri.

Pronti a rispondere alle contestazioni fiscali, i campioni del poker fanno quadrato ed obiettano che le trasferte costano, rivendicando il diritto a poter detrarre le perdite e le spese sostenute per il “costoso” mantenimento negli Stati Uniti, sede principale della loro attività. Vi riferiamo di un evento piuttosto clamoroso che non è avvenuto in Italia ma che rappresenta una notevole indicazione sui pericoli del poker online. La piattaforma Full Tilt, famosa e prestigiosa per la partecipazione alle sue iniziative di alcuni campioni di Texas Hold'em, è stata denunciata alle autorità americane per aver orchestrato una clamorosa truffa ai danni dei giocatori. L'ammancio si è rivelato di circa 443 milioni di dollari. Una somma spaventosa passata dalle tasche dei giocatori alle capienti casse della società. “I proprietari mentivano ai clienti sulla sicurezza dei soldi depositati- ha rivelato il procuratore di Manhattan Preet Bharara, indagando nel vivo della macchinazione. Il risultato dell'indagine ex post ha documentato che al 21 marzo 2011 Full Tilt Poker doveva ai suoi iscritti 390 milioni di dollari (150 ai giocatori americani), pur dotata nelle proprie casse sociali di soli 60 milioni. Il denaro sottratto sarebbe stato depositato presso compiacenti banche svizzere. E gli arricchiti sarebbero stati tre campioni del sistema che invece di essere simboli e testimonial in questo caso hanno incarnato la “mala pianta” del poker. Ray Bitar, Howard Lederer e Chris Ferguson si sono appropriati rispettivamente di 41, 42 e 25 milioni di dollari. Ufficialmente questa piattaforma risulta vietata ai giocatori italiani. Ma nonostante l'opera di dissuasione, legislativa e didattica dei Monopoli, sembra che alcune centinaia di giocatori italiani movimentassero attività su Full Tilt, coinvolti dunque nella truffa giudicata addirittura “planetaria” perché estesa a tutti i continenti.

Il discusso Bernard Tapie- a suo tempo coinvolto in episodi di calcio-scandalo- si è detto pronto ad intervenire per salvare dal fallimento Full Tilt ma l'operazione- vista la posizione delicata dei creditori e della giustizia Usa- è stata quanto mai complicata. Anche perché Tapie si è presentato sulla ribalta dell'affare con un casellario giudiziale vasto e imperscrutabile, ricco di condanne per corruzione (2 anni), frode fiscale (un anno e mezzo), falsificazione e appropriazione indebita di beni aziendali (3 anni), salvo ottenere un'assoluzione per il crac del suo impero dopo 20 anni di alterne vicende giudiziarie. Tapie alla fine è andato a segno perché ha acquisito Full Tilt il 17 novembre 2011 a capo di una cordata che ha sborsato 80 milioni di dollari. E se questo “squalo” si è buttato nell'affare non è certo per fare beneficenza ma perché ha fiutato un rilancio clamoroso dell'azienda. Tapie, in accordo con il figlio Laurent, ha presentato subito un significativo biglietto da visita annunciando il varo dell'International Stadium Poker

## **Libera. Associazioni, nomi e numeri contro le mafie Azzardopoli**

Tour la cui prima edizione è attesa per il settembre 2012. Tra calcio e poker verrebbe voglia di scrivere dato che il più grande torneo di poker texas hold'em sarà ambientato nel mitico impianto di Wembley.

Un'organizzazione che promette di essere faraonica ambienterà in quella splendida location una colossale poker room. Ed il montepremi di 30 milioni di dollari attirerà giocatori professionisti da tutto il mondo, promettendo di essere, per questa specialità, l'evento n.1 dell'intero anno. Nel frattempo i reati contestati agli imputati della società prevedono una possibile detenzione fino a 5 anni e una multa fino a 250.000 dollari. La malversazione è stata scoperta con l'applicazione effettiva di una legge dell'amministrazione Bush risalente al 2006. Decisiva l'Uigea, ovvero l'Unlawful Internet Gambling Enforcement Act, un provvedimento che proibisce il trasferimento di fondi verso i conti online destinato al gioco d'azzardo. A quel punto molti giocatori hanno abbandonato le poker room americane preferendo rivolgersi ai più sicuri mercati francesi e italiano.

Ora si profila una nuova ondata ludica con l'apertura di 7.000 nuovi punti per le scommesse sportive e/o ippiche a fronte dei 2.000 esercizi a regime fino a tutto luglio 2011. E al 30 novembre 2011 sono diventate attive concessioni per 9 anni a ben 2.000 agenzie e 5.000 corner. Con la scusa di far emergere il sommerso (come se il lavoro nero potesse diventare legale con un semplice restyling governativo) il poker live fa il suo solenne ingresso nell'enorme area dei giochi con la sua alta alea e probabilità di rischio, suscitando speranze di grandi guadagni e certezze di enormi perdite. I circoli possono ora ospitare l'hold'em e le sue varianti. Via libera per 1.000 esercizi per una base d'asta dovuta al concessionario di 100.000 euro. Le società che intendono veicolare il gioco devono garantire tra i requisiti un fatturato di 1,5 milioni di euro per due anni di gestione. Moltiplicate le ultime due cifre ed avrete le dimensioni dell'affare. Il modello di questo intrigante "nuovo poker" non è necessariamente solo maschile. Le donne avanzano baldanzosamente nel sistema. La percentuale di partecipazione al poker online ad esempio è in costante crescita e tocca attualmente il 16% del movimento globale.

Sono soprattutto le giovani a farsi avanti con la preponderanza della classe d'età dai 25 ai 35 anni, seguita da quella compresa tra i 35 e i 44. Si ripete un podio che getteremo spesso tra le regioni italiane in questa statistica: prima la Lombardia, seguita dal Lazio e dalla Campania. E si affermano anche personaggi che fanno da apripista ad un'intera generazione come Irene Baroni e Carla Solinas. Il fatturato del poker online si assesta con continuità sui 15 milioni di euro mensili.

### **9. Il gioco online**



## **Libera. Associazioni, nomi e numeri contro le mafie Azzardopoli**

Vale la pena di addentrarsi in una descrizione dei principali siti che operano via Internet. Ovvio che Snai.it sia stato uno dei primi a comparire con la modalità telematica. Stanleybet è un ramo internazionale di Stanley Leisure Plc, un bookmaker comparso per la prima volta negli anni '50 in Irlanda e che poi ha iniziato a operare nel 1963 in Inghilterra come bookmaker autorizzato. Affermatosi nel Regno Unito questo operatore si è andato espandendo in Europa. Stanleybet è operativo dal 1997 con una versione societaria aggiornata, ha sede principale a Liverpool ed è in possesso di licenza rilasciata dall'UK Gambling Commission. Oggi questo marchio è un venditore transfrontaliero di servizi di scommesse con la maggior parte dei propri intermediari a Cipro, in Germania, in Italia, in Grecia e con punti vendita autorizzati in Belgio, Croazia, Romania e Polonia per un totale di 2.000 sportelli e 3.000 dipendenti continentali.

Stanleybet è il più inquieto tra gli operatori stranieri operanti in Italia. Infatti ha promosso un nuovo ricorso contro il bando per le nuove concessioni per l'esercizio di new slot e videolottery, dopo quello del concessionario rivale Bplus. Stanleybet continua la propria battaglia contro il sistema normativo italiano impugnando anche il bando per gli apparecchi da intrattenimento dopo essersi opposto anche a quello sul gioco online. Il ricorso è finito sui banchi della seconda sezione Tar Lazio il 21 dicembre il quale ha deciso che sarà discusso direttamente nel merito il 20 giugno 2012, accogliendo la richiesta dei legali della società britannica. Bet365 si vanta di coprire più di un milione di clienti al mondo. La società ha sede a Stoke on Trent, in Inghilterra, e offre transazioni con moneybookers, carte di credito, entropay, paysafe card e bonifici bancari. Iziplay è una proposta relativamente recente. Sulla sua piattaforma è possibile scommettere su buona parte degli eventi sportivi e giocare a poker. Per farsi meglio conoscere è diventato sponsor del Genoa calcio. Bwin è una sigla molto esposta visto il legame con la serie B italiana (appunto Bwin, funzionale) e con squadre di alto lignaggio internazionale come Real Madrid, Barcellona e Milan. Fondata nel 1997 si è aperta all'online con un sito web a partire dal 1998, traducendo subito alcune aspettative di mercato. Con Bwin Pc streaming live il giocatore può scommettere ed assistere in diretta all'evento aprendo un account che consente varie possibilità di pagamento.

Betpro è una nuova sigla che si affaccia in questo vasto comparto. Si propone con lo slogan "Sotto a chi gioca!". Betclit ha la particolarità di rimborsare, in caso di perdita, la prima scommessa sportiva fino a un totale di 20 euro. Intralot offre un sito online semplice e di facile uso. Offre un bonus del 50% della somma versata come primo deposito fino a un massimo di 50 euro. Casinò Italia è una proposta di recente costituzione, made in Italy. E' specializzata nel poker e, come suggerisce

## **Libera. Associazioni, nomi e numeri contro le mafie Azzardopoli**

la ragione sociale, nelle giocate da Casinò. Betshop, 1200 affiliati in Europa, si è presentato in Italia dal giugno 2011 ma si è visto revocare la licenza dai Monopoli e quindi non è più autorizzato ad operare su un bacino di utenza stimato sulle 100.000 unità.

### **10. I Casino'**

Una riconosciuta lobby di 84 parlamentari si è battuta per attivare Casinò in ogni regione d'Italia all'insegna dello slogan del rilancio turistico e commerciale dei vari poli. L'operazione non è riuscita e le strutture ufficialmente riconosciute sul territorio italiano sono ancora le classiche quattro: Venezia, Sanremo, Saint Vincent, Campione d'Italia. Ciascuna con le proprie specifiche problematiche e con bilanci generalmente al passivo. La cronistoria dei loro excursus è emblematica sull'inquinamento ed il riciclaggio a cui possono soggiacere queste strutture o incapparvi per responsabilità interne o esterne, ma comunque di sistema. Sintomatico ed eloquente che nonostante i bilanci siano in rosso ci sia ancora un fronte attivo e combattivo che spinge per l'apertura di nuovi Casinò, richiesta non suffragata da un bisogno oggettivo secondo la legge della domanda e dell'offerta visto il grande sviluppo dell'attività online. I Casinò virtuali sono destinati a soppiantare quelli reali ma la presenza di strutture fisse è malleadrice di ben altre operazioni. In particolare il 2008 è stato l'anno della grande crisi per i Casinò internazionali ed ha costituito una sorta di anno zero anche per quelli italiani. L'accoppiata Casinò-campi da golf viene resuscitata per luoghi da rilanciare (Lampedusa) ma, naturalmente, con ampie dosi di velleitarismo. La nuova forza concorrenziale dei giochi va evidentemente ad intaccare i placidi equilibri dei Casinò. Quelli che resistono, come anticipato, hanno conflitti e evoluzioni molto simili. E con guai giudiziari progressi di varia e delicata natura.

Il Casinò di Sanremo ha vissuto tre grandi inchieste. Nel 1981 per irregolarità, nel 1993 per lo scandalo sullo chemin de fer, nel 2000 per una truffa operata con le slot machine. Ma la mazzata vera è stata il capitolo finanziario del 2008 quando gli incassi sono diminuiti del 18%, collassando l'andamento amministrativo. E tre anni dopo la ripresa appare lontana.

Il Casinò di Saint Vincent è finito nel mirino dell'antimafia per una complicata storia che fa saltare fuori come ipotesi di reato il riciclaggio e, addirittura, il sequestro di persona. La storia si ripete nel 2006 quando emerge che il Casinò rientra nell'orbita del riciclaggio mafioso dei clan di Villabate, nel palermitano, e della cosca di Santa Maria Gesù con la movimentazione di alcuni milioni di euro da parte di disoccupati prestanome. Le connivenze interne del Casinò favorirono

## **Libera. Associazioni, nomi e numeri contro le mafie Azzardopoli**

questo inquinamento che portò alla formulazione di pesanti capitoli accusatori: riciclaggio aggravato, concorso esterno in associazione mafiosa, usura, violazione delle norme antiriciclaggio tra i reati contestati.

Nel Casinò di Campione d'Italia gli addebiti invece sono stati di natura amministrativa. La Corte dei Conti della Lombardia ha presentato il conto agli amministratori nel 2009 accusandoli di aver causato un danno all'erario per una somma superiore ai 5 milioni di euro. Invece il Casinò di Venezia, primo nella graduatoria d'incassi, ha scontato un'inchiesta giudiziaria per tentativi della mafia di ramificarsi nella prima succursale estera della struttura, a Malta. Nel 2004 le famiglie camorriste dei Licciardi e dei Contini avrebbero tentato in vari modi di riciclare denaro presso il Casinò.

E' comunque impressionante l'elenco dei comuni italiani che in diverse temperie politiche hanno chiesto di poter fruire di un Casinò. Ecco l'elenco di ordine rigorosamente alfabetico: Abano Terme, Acqui Terme, Alghero, Anzio, Bagni di Lucca, Capri, Cortina d'Ampezzo, Gardone Riviera, Grado, Lignano Sabbiadoro, Maratea, Merano, Montecatini Terme, Pescara, Rapallo, Riccione, Roccagiovine, Salice Terme, San Benedetto del Tronto, San Pellegrino Terme, Scilla, Selva di Val Gardena, Sorrento, Spoleto, Stresa, Taormina, Viareggio oltre al consorzio dei Comuni del Gennargentu.

In tempi più recenti si sono accodati ma con le stesse scarse probabilità di successo: Arezzo, Castel di Sangro, Erice, Fiumicino, Lecce, Litorale Domitio, Loreto, Macerata, Ostuni, Pizzo, Recoaro Terme, Salerno, Santa Cesarea Terme, Tarvisio, Trani, Verona, Viterbo. Il blitz di Berlusconi a Lampedusa e la proposta di un Casinò in loco oggi appare più che obsoleta, ridicola.

### **11. Malati di gioco**

E' stata paragonato a un rogo che tutto brucia. L'area di rischio riguarda potenzialmente due milioni di persone in Italia e non risparmia i pensionati. Federico Tonioni, responsabile dell'ambulatorio Gemelli di Roma per le nuove dipendenze (è con le Molinette di Torino l'unica struttura specifica esistente in Italia) diagnostica: "Bisogna abbandonare l'idea che i giocatori patologici siano quelli seduti dietro un tavolo di poker. La fotografia è oggi ben diversa: ci sono giovani attaccati al computer intenti a puntare online per ore e ore, gli over 70 che comprano centinaia di Gratta e Vinci, professionisti che buttano tempo e denaro nelle sale scommesse".

E' un'area in espansione quella della devianza e, dunque, della prevenzione, anche se il momento in Italia non è dei più propizi per

## **Libera. Associazioni, nomi e numeri contro le mafie Azzardopoli**

investire sulle strutture di recupero, come si evince dal quadro della sanità in generale. La constatazione è impietosa: lo Stato ti spinge verso la devianza; lo Stato, in piccola percentuale, prova a recuperarti. Ma in Parlamento c'è chi è stato sensibile all'invasività mediatico-pubblicitaria dell'industria del gioco parastatale. Ed ha promosso una crociata contro la pubblicità invasiva e subliminale, invocando una maggiore tutela per i minori. "La pubblicità sui giochi è troppo martellante, c'è gente che si rovina, bisogna cercare di abbattere questo rischio, anche sotto il profilo normativo"- ha invocato il senatore del Pd, Luigi De Sena, che ha presentato un disegno di legge mirante a istituire il "Divieto di propaganda pubblicitaria a tutela dei consumatori, in particolare dei minori e delle fasce deboli e sensibili" proprio in relazione ai fenomeni ludopatici". La violazione del divieto sarebbe punita con la sanzione amministrativa pecuniaria da 10.000 a 100.000 euro, a carico del trasgressore. In caso di recidiva, si applicherebbe la sanzione amministrativa pecuniaria da 50.000 a 200.000 euro. "Basti pensare -ha sottolineato De Sena- Che c'è un'impennata del gioco nei giorni in cui gli anziani riscuotono la pensione. Bisogna tutelare le fasce deboli e i minori in particolare, tenendo conto che la pubblicità propone un miraggio. Stop ai cartelli stradali e agli spot in tv: la pubblicità va limitata ai soli luoghi dove si esercita il gioco lecito.

E' un percorso condiviso -rimarca De Sena- che va coniugato con altri disegni di legge, giacenti da tempo al Senato".

Oggi si misura tutto con il miraggio del guadagno: si gioca, si reinveste e, se si vince qualcosa con il Gratta e Vinci, si apre una spirale che porta alla ludopatia.

C'è una stima di campo sul numero dei giocatori patologici. Secondo l'Alea, l'associazione per lo studio del gioco d'azzardo e dei comportamenti a rischio, sono l'1-3% dell'universo dei giocatori d'azzardo. Tutte le ricerche, inoltre, dimostrano che la maggior quantità di giochi a disposizione, sia come numero che in termini di possibilità di accesso temporale, è direttamente proporzionale a un aumento del numero di persone che perdono il controllo e che diventano giocatori problematici o patologici".

Secondo la Ricerca nazionale sulle abitudini di gioco degli italiani curata dall'Associazione "Centro Sociale Papa Giovanni XXIII", e coordinata dal CONAGGA, di fine novembre 2011, volta ad indagare le abitudini al gioco d'azzardo della popolazione italiana è possibile fare un'ipotesi sul numero della popolazione patologica in Italia. In considerazione del fatto che ci sono 47.5 milioni di italiani maggiorenni e che il 71% di questi si stima avere giocato e che fra i giocatori ve ne siano il 5,1% a rischio e il 2.1% patologico... è possibile stimare che in Italia vi siano 1 milione e 720 mila giocatori a rischio e ben 708.225

## **Libera. Associazioni, nomi e numeri contro le mafie Azzardopoli**

giocatori adulti patologici, ai quali occorre sommare l'11% dei giocatori patologici minorenni e quelli a rischio. Il che significa che si stima che sono più di 800 mila dipendenti da gioco d'azzardo e quasi due milioni di giocatori a rischio.

Se poco più del 29% delle persone dichiara di non avere giocato neppure una volta nell'ultimo anno, il 71% ha giocato in modo variabile. Il gioco d'azzardo è più maschile che femminile: i maschi che giocano sono il 76,4%, mentre le femmine che giocano sono il 67,6%. Rispetto ad una prima analisi fra le principali differenze fra chi gioca e chi non gioca, appare evidente che il gioco d'azzardo aumenta con la diminuzione della scolarizzazione. La maggior parte di chi ha una scolarizzazione medio-bassa gioca d'azzardo (il 75,7% di chi ha la licenza elementare e l'80,3% di chi ha la licenza media), poi con la licenza scolastica superiore la percentuale scende al 70,4% e cala ulteriormente fino al 61,3% dei laureati che dichiarano di giocare d'azzardo.

Facendo un'analisi più approfondita a seconda del sesso dei partecipanti alla ricerca si ha conferma di una cosa che non sorprende: che le donne giocano più degli uomini al Superenalotto, al lotto, ai gratta e vinci, ai giochi telefonici, al win for life, alle lotterie, ma anche ai giochi on line; mentre gli uomini giocano di più a totocalcio, slot machine, scommesse nelle agenzie, videolottery, casinò e giochi di carte. I giocatori patologici dichiarano di giocare oltre tre volte alla settimana, per più di tre ore alla settimana e di spendere ogni mese dai 600 euro in su, con i due terzi di costoro che addirittura spendono oltre 1.200 euro al mese.

Purtroppo, nonostante in Italia sia vietato il gioco d'azzardo a chi non ha compiuto 18 anni, Intanto piccoli giocatori d'azzardo crescono. E' sempre maggiore il numero degli adolescenti di età compresa tra i 12 e 17 anni che spendono 30-50 euro al mese in Gratta e Vinci, scommesse sportive, Lotto e Superenalotto. A porre in evidenza il problema è Luca Bernardo, direttore del dipartimento di Pediatria dell'ospedale Fatebenefratelli di Milano. "Il fenomeno dei baby-scommettitori è in crescita - spiega Bernardo - Molti ragazzi tra i 12 e 17 anni giocano d'azzardo, spendendo circa 30-50 euro al mese in gratta e vinci, slot machine e poker online, eludendo quindi i divieti imposti ai minorenni". Il problema è che in alcuni casi gli stessi "finiscono per diventare giocatori accaniti e patologici- continua- Il gioco diventa cioè una droga, per cui sono pronti a rubare soldi in casa o anche fuori". In base ai dati presentati dall'esperto emerge che la diffusione del gioco d'azzardo nei ragazzi cresce al ritmo del 13% l'anno. Dal 2008 al 2009 la percentuale di studenti tra i 15 e i 19 anni che ha giocato in denaro almeno una volta in un anno è aumentata dal 40% al 47%. L'aumento maggiore è stato fra le

## **Libera. Associazioni, nomi e numeri contro le mafie** **Azzardopoli**

ragazze, passate dal 29% al 36%, mentre i maschi sono saliti dal 53% al 57%. In testa alla classifica per regioni al primo posto c'è la Campania con il 57,8% di studenti "giocatori", cui segue Basilicata (57,6%), Puglia (57%), e, a seguire, Sicilia, Lazio, Abruzzo, Molise, Sardegna, Calabria e Umbria, tutte oltre il 50%. Agli ultimi posti ci sono Trentino (35,8%), Friuli Venezia Giulia e Veneto (36,3%). I posti preferiti per giocare sono bar e tabaccherie (32%), case private (20%) e sale scommesse (12%).

Per chi cerca il punto di partenza storico del problema l'anno epocale è il 1980 quando l'organizzazione mondiale della Sanità riconosce il gioco d'azzardo patologico come una vera e propria malattia psichiatrica. Non a caso il Manuale diagnostico e statistico dei disturbi mentali, dall'acronimo Dsm, dedica ampio spazio a questa devianza riconoscendola come "un comportamento mal adattativo persistente e ricorrente". Vorrà dire qualcosa se, secondo un dato dell'Eurispes del 2005, il gioco d'azzardo veniva praticato da un 66% di disoccupati? Nell'ottica di questi soggetti senza occupazione si può considerare come una ricerca di lavoro o un uso dissennato del tempo libero? La retorica della domanda suggerisce inevitabilmente la risposta. Ma se un italiano su cento è dentro questa maglia di patologia, a volte cronica, il numero delle persone coinvolte cresce esponenzialmente perché è stato calcolato che ogni ludopatico investe del problema o trascina nel gorgo della propria devianza almeno altre sette persone. Non necessariamente all'interno dei nuclei familiari, come si evidenzia da una semplice constatazione numerica. Dunque l'universo delle persone effettivamente coinvolte in Italia da questa patologia sfiora i tre milioni di unità con complesse interazioni familiari e costante trasmissione di patologie, quasi un passaggio automatico.

Solo a Roma esistono almeno sette gruppi anonimi di giocatori compulsivi che cercano uno sbocco per uscire dalla nevrosi maniacale del gioco. Secondo il manuale citato per riconoscere come tale il giocatore patologico è necessario riscontrare nello stesso almeno cinque criteri fondati compresi nel seguente elenco di dieci:

- E' eccessivamente assorbito nel gioco d'azzardo;
- Ha bisogno di giocare d'azzardo con quantità crescenti di denaro per raggiungere l'eccitazione desiderata (né più né meno se fosse un orgasmo di tipo sessuale, ndr);
- Ha ripetutamente tentato, ma con insuccesso, di controllare, ridurre o interrompere il gioco d'azzardo;
- E' irrequieto o irritabile quando tenta di ridurre o interrompere il gioco d'azzardo;
- Gioca d'azzardo per sfuggire a problemi o per alleviare un umore distonico;

**Libera. Associazioni, nomi e numeri contro le mafie**  
**Azzardopoli**

- Dopo aver perso denaro al gioco spesso torna un altro giorno per giocare, rincorrendo le proprie perdite;
- Mente ai familiari, al terapeuta o ad altri per nascondere l'entità del proprio coinvolgimento nel gioco;
- Ha commesso azioni illegali per finanziare il proprio gioco d'azzardo;
- Ha messo a repentaglio o ha perso una relazione significativa, il lavoro od opportunità scolastiche o di carriera per il gioco d'azzardo;
- Fa affidamento sugli altri per reperire denaro o alleviare una situazione finanziaria disperata.

E la componente femminile è in costante aumento in questo universo. Attualmente le donne che si rivolgono alle strutture di assistenza sono il 28% del totale. Ed è stato trovato un nesso non casuale tra l'alcoolismo e la patologia del gioco d'azzardo con una sovrapposizione di devianze, come se lo sviluppo dell'una inducesse la frequentazione dell'altra. Un altro accostamento frequente è quello con il tabagismo. La situazione psicologica indotta nella frustrazione da gioco induce a trovare una sorta di riparo nel fumo. Ma con la terapia questa pratica tende a scomparire nella misura del 30%. Abbastanza frequentemente anche l'uso di droghe (particolarmente accostabile la cocaina) è apparentato a queste patologie. Nel Piano d'azione nazionale sulle droghe che risale al 2008 il riconoscimento del gioco d'azzardo patologico viene indicato come una delle 66 azioni contemplate dalla casistica. Questo Piano ha una dimensione quadriennale nell'attualità (2009-2012) e viene tradotto in Piani regionali "con la conseguente possibilità di attivazione e messa a punto di servizi adeguati per il trattamento".

In materia di gambling c'è un progetto Interregionale affidato alla Regione Liguria. Anche la Regione Piemonte è tradizionalmente all'avanguardia e ha avviato alcuni progetti locali che, compatibilmente con le risorse finanziarie a disposizione, sono stati lanciati a Torino, Alessandria, Collegno/Pinerolo anche con caratteristiche di propaganda dei rischi del gioco d'azzardo e delle derive patologiche. Iniziative sotto l'egida dei Giocatori Anonimi e dell'Ascom. E poi c'è il Conagga, il Coordinamento dei gruppi per giocatori d'azzardo: è un intrico di associazioni solidali che abbracciano tutto il territorio e che a dicembre si è data appuntamento per un congresso nazionale a Rocca di Vignola sul tema: "I luoghi del gioco nella contemporaneità". Giuseppe Lavenia, psicoterapeuta e docente di psicologia del lavoro presso l'università di Chieti, ha riadattato le categorie utilizzate per l'alcoolismo dallo psichiatra Luigi Cancrini al gioco d'azzardo, tracciando una sorta di identikit del soggetto a rischio con dati riferiti al 2011. "Su un campione di 500 persone reperite nelle sale scommesse di tutta Italia il 97% ha tra i 18 e i 28 anni, è uomo, è single e nel 12% dei casi punta soldi alle slot

**Libera. Associazioni, nomi e numeri contro le mafie**  
**Azzardopoli**

machine". Il secondo profilo probabilistico inquadra un uomo di età compresa tra i 51 e i 61 anni.

L'elemento ineluttabile con cui si confrontano le strutture di recupero è uno scontro: invariabilmente il giocatore sente di poter tenere sotto controllo il proprio vizio. Che, altrettanto invariabilmente, gli sfugge e lo domina. Fino a che la situazione non precipita, spesso nel precipizio della violazione del codice penale, con furti e malversazioni di ogni genere, intuite come un doveroso capolinea rispetto alla propria disastrosa condizione psicologica. Quando si incomincia la terapia c'è un grande vuoto da riempire perché la coazione al gioco svuota: la pratica è assolutamente priva di valori gratificanti, non è un hobby che arricchisce l'esistenza né un interesse forte e reale, ma una sorta di applicazione sovrastrutturale alla propria vita. Siamo lontani dal prototipo dell'Homo ludens di Huizinga, qui il recinto è stretto e ben più angusto. L'identikit di chi si rivolge alle strutture d'assistenza descrive un soggetto in prevalenza sposato (68% dei casi), che svolge un lavoro dipendente (51%), in possesso di un diploma (69%).

Dunque il fenomeno affonda nella società media ed ha una capacità di penetrazione e diffusione considerevole.

Il giocatore patologico spesso viene assistito nell'operazione-recupero dai familiari. E con gli esiti di una ricerca contenuta negli Archives of General Psychiatry è stato dimostrato che hanno un'importanza determinante i geni. "C'è una connessione padre-figlio ed anche tra i gemelli, in particolari se omozigoti. E sarebbe bene che i padri controllassero i figli perché, nel gioco d'azzardo, i negozi con distributori hanno anche spazi con slot machine dove i minori possono tranquillamente giocare nonostante i divieti".

Curioso il caso, in casistica, di un giocatore che, dopo aver perso 300.000 euro con l'azzardo, ha denunciato i medici dell'Asl della Versilia per non avergli segnalato che tra gli effetti collaterali delle medicine anti-Parkinson c'era un irrefrenabile impulso a scommettere.

Il Gap (Gioco d'azzardo Patologico) è stato definito come il sintomo di una malattia psichica compulsiva che si manifesta con disturbi dell'affettività gravi, disadattamento alla realtà e gravi forme di autolesionismo". Per Giuseppe Iraci Sereri: "Il Gap è un vero e proprio disturbo psicopatologico, una forma di dipendenza che induce il soggetto alla coazione a ripetere, alla necessità imperante di giocare. Vincere, o il desiderio di rifarsi, non sono più il richiamo principale per scegliere il gioco, ma è il gioco d'azzardo in sé, accompagnato alle emozioni e sensazioni che riesce a suscitare, che attira l'individuo. Il desiderio ossessivo di recuperare il denaro perduto può portare il giocatore a perdere completamente la percezione del tempo che dedica al gioco e della quantità di soldi che sta scommettendo. Il soggetto colpito ha



**Libera. Associazioni, nomi e numeri contro le mafie**  
**Azzardopoli**

tendenza alla depressione, è incline agli stati d'ansia, a difficoltà ad esprimere le proprie emozioni (alessitimia) e mostra un'impulsività molto elevata. Inoltre esibisce una dissociazione, un'alterazione della coscienza che comporta una disconnessione dal sé o dalla realtà esterna". Alcune conclusioni tirate nel rapporto due anni dopo la sua pubblicazione sono ampiamente condivisibili. "In presenza di una diagnosi psichiatrica associata a una forma di Gap può essere necessario, in alcuni casi particolari, un trattamento di tipo residenziale per facilitare una presa in carico multidisciplinare più difficile da attuare in altro contesto, un distacco dall'ambiente di provenienza e contenimento del desiderio irrefrenabile del giocare d'azzardo".

Ed è la psicoterapia la pratica chiamata al recupero funzionale dell'individuo anche attraverso l'analisi della dinamiche relazionali dell'infanzia. Nella gamma dei possibili interventi anche ascolto o counselling, trattamento farmacologico, o interventi psico-educativi. L'isolamento del giocatore patologico si sintonizza con l'asocialità del gioco, una pratica che non produce ricchezza, ma aliena l'individuo e immobilizza la società, come sintetizza Maurizio Fiasco: "Con il gioco si alimenta un circolo vizioso in quanto esso è un freno ai consumi e impedisce l'ingresso di altri soggetti nel processo di commercializzazione. Alla fine è un consumo che crea solo dissipazione.

Per tali motivi il gioco può essere definito come un moltiplicatore negativo dell'economia". E ancora: "Per i tabacchi c'è il divieto assoluto di fare pubblicità e si sta discutendo la stessa cosa per i superalcolici, così dovrebbe essere anche per il gioco d'azzardo". Anche la società civile e persino quella religiosa sta mettendo a regime e constatando la reale pericolosità delle patologia da gioco. Tanto è vero che questa sindrome è diventato un motivo valido per dichiarare nullo un matrimonio religioso, seconda la richiesta di uno dei due coniugi, per la Sacra Rota. Ed anche questo è un perentorio segnale d'allarme di cui anche la Chiesa, forse prima dello Stato, sta prendendo preso atto. E' facile intuire come il giocatore affetto da questa patologia diventi un pessimo cittadino: ricorre all'usura, ruba, ha un comportamento distonico in famiglia e nel lavoro, ricorre alla bugia per sfuggire alle proprie responsabilità e, a volte, più o meno consciamente, trasgredisce il codice penale proprio per por fine ad un certo tipo di prolungata sofferenza psicologica, trovando ausilio nella terapia e persino liberazione nella perdita della libertà personale. La Zavattiero cita come centri di recupero specializzati nella cura del gioco d'azzardo la Sipac, una onlus di Bolzano, fondata dal dott. Guerreschi ed il centro di terapia per giocatori e famiglie istituita a Campofornido, in provincia di Udine, dallo psicologo e psicoterapeuta Rolando De Luca. A Campofornido nel 2009 potevano attestare con soddisfazione: "Il 90% dei giocatori che partecipano alla terapia non gioca più d'azzardo. Il

## **Libera. Associazioni, nomi e numeri contro le mafie Azzardopoli**

restante 10%, pur continuando a frequentare la terapia, continua a giocare anche se in misura inferiore”.

Dopo Toscana e Piemonte, le regioni pilota e laboratorio per tutta la nazione, anche la Regione Emilia-Romagna ha deciso di finanziare una sperimentazione di accoglienza residenziale per persone dipendenti da gioco d'azzardo. Si chiama "Pluto" ed è una residenza terapeutica situata in un agriturismo immerso nel verde della provincia di Reggio Emilia che accoglie gratuitamente 15 persone per trattamenti di 3 settimane. La comunità è gestita dall'associazione Centro sociale Papa Giovanni XXIII che da undici anni si occupa di dipendenze da gioco d'azzardo. "Il trattamento prevede incontri individuali e a gruppi e toccherà aspetti personali, relazionali e comportamentali- spiega Matteo Iori presidente dell'associazione- Sono previste, inoltre, lezioni con professionisti esterni per cercare di aiutare queste persone quando ritorneranno a casa". Il gioco d'azzardo permea ormai tutti i contesti sociali e di vita e "dobbiamo dare loro degli strumenti di difesa". Sono 186 i centri che in Italia accolgono domande relative al problema del gioco d'azzardo patologico: 81 nel Nord Italia, 52 nel Centro e 53 nel Sud. Ci sono Asl, enti pubblici, associazioni, cooperative.

Un ulteriore studio è stato realizzato a Pisa dall'istituto di fisiologia clinica del CNR ed è significativamente intitolato "L'Italia che gioca", con sottotitolo "uno studio su chi gioca per gioco e chi è giocato dal gioco". Si avanza una tesi interessante nel rapporto in questione. "È noto che la partecipazione a più tipologie di giochi è fortemente predittiva del gioco d'azzardo patologico. Giochi che forniscono un feedback immediato rispetto al risultato sono più coinvolgenti rispetto ad altre forme di gioco, quindi hanno una maggiore probabilità di produrre dipendenza (Griffiths, 1995). In Italia, abbastanza diffuso risulta l'impiego di apparecchiature informatiche che implicano due fattori importanti: primo l'affrettata ripetitività del tentativo successivo che non consente la rielaborazione del gioco precedentemente effettuato, secondo l'esiguità della singola giocata che abbassa la soglia di percezione del danno derivante da tale comportamento. L'aumento della disponibilità di questi dispositivi come le macchine elettroniche da gioco è riconosciuto”.

Un validissimo supporto online per gli afflitti da patologia specifica è il portale [www.andinrete.it](http://www.andinrete.it), ricco anche di un'interessante sezione interattiva, gestito da un'associazione privata guidata dall'appassionata Daniela Capitanucci che da anni si occupa di cura e prevenzione delle dipendenze. E che non fa mancare una forte proposta critica. "Partiamo da una vicenda vera: la storia quotidiana di un giocatore patologico qualsiasi. Tutte le mattine all'apertura del bar di paese lui è già lì. Che importa se sono le 5.30? E che importa se lui lì non dovrebbe trovarci? Ha un ruolo pubblico. Non passa inosservato. E i compaesani

## **Libera. Associazioni, nomi e numeri contro le mafie Azzardopoli**

infatti si accorgono della sua attrazione fatale per quelle macchinette dove passa tutti i giorni ore ed ore, spendendo soldi che forse non può permettersi di perdere. Su richiesta degli abitanti del paese, arriva una troupe televisiva che affronta, ridicolizza e persino ammonisce il nostro giocatore, trattandolo come un vizioso e non come una persona affetta da un disturbo del controllo degli impulsi severo e recidivante. Il Gap infatti è una grave patologia che è quasi divenuta epidemia nel nostro tessuto sociale, anche a causa della scellerata gestione delle politiche pubbliche adottate dal 2000 in avanti.

Nell'arco degli ultimi dieci anni il panorama dell'offerta dei giochi d'azzardo leciti in Italia è stato completamente stravolto. L'azzardo è stato offerto ai cittadini in modo esponenziale, ed esponenzialmente i cittadini hanno investito sempre più i loro denari in tali giochi, inseguendo il miraggio di acciuffare la grande vincita abilmente promessa dalla pubblicità che entra, martellante ed insidiosa senza concedere tregua, in ogni sfera vitale delle persone, dal più giovane al più vecchio, donna o uomo che sia. In Italia è successo qualcosa di particolare: la questione azzardo è stata trattata totalmente al di fuori del contesto di salute pubblica. Aderendo a posizioni ai limiti della sostenibilità, l'azzardo è stato governato dai dirigenti di Aams a fianco di concessionari e politici, gravati talvolta da insostenibili conflitti di interesse, cui hanno aderito anche ampie fette devianti della comunità scientifica nazionale, università incluse, rinomate associazioni di consumatori o genitori, tutte accomunate dall'essere direttamente sponsorizzate dalle aziende dell'azzardo. Risultato: altro non è stato fatto che addossare l'onta della perdita di controllo al solo giocatore, orientando in questa direzione l'immaginario collettivo al fine di costruire una meta-realtà strumentale utile ai signori dell'azzardo.

Nonostante la nosologia riconosca il gioco d'azzardo patologico alla stregua delle dipendenze da sostanze e nonostante esso sia ufficialmente classificato tra i disturbi del controllo degli impulsi, tali presupposti di base in Italia vengono accantonati per consentire l'assunzione di un nuovo fantasioso e conveniente paradigma dove la responsabilità di chi ha davvero potere di incidere sul fenomeno (decisori politici in primis) perde di peso, restituendo solo al giocatore la "colpa" di non saper mantenere il controllo, non giocando il giusto. Del tutto dimenticati anni di studi teorici e di buone prassi che hanno guidato la prevenzione strutturale ed educativa correlata agli altri prodotti il cui utilizzo può sfociare in comportamenti di dipendenza (si pensi all'alcol, al tabacco – consumi legali – e alle droghe). Pur essendo riconosciuta in tutto il mondo (l'Organizzazione Mondiale della Sanità dagli anni '80 la annovera tra i disturbi psichici), questa patologia in Italia ancora non lo è. Essa è assente dai livelli essenziali di assistenza e chi si ammala, come

## **Libera. Associazioni, nomi e numeri contro le mafie Azzardopoli**

pure i suoi familiari, rimangono in balia di se stessi senza diritto alla cura, né quella di base né quella competente. Dove sono gli specialisti dell'azzardo in Italia? Pochi pionieri, distribuiti casualmente qua e là.

Ammettere che c'è bisogno di cura significherebbe ammettere che il sistema del gioco sicuro ha fallito. Ecco allora che in un contesto così può diventare estremamente difficile proteggersi da comportamenti di discontrollo, oppure uscirne una volta sviluppato un problema di dipendenza. Torniamo al servizio giornalistico sul nostro giocatore di paese, che ben rappresenta l'immaginario collettivo costruito e sostenuto con questa omissione di Stato: schernendo senza pietà una persona affetta da un disturbo mentale chiamato Gap (il signore in questione per definizione non è più libero di non giocare perché la patologia che lo affligge lo rende schiavo dell'azzardo, così come un tossicodipendente è schiavo dell'eroina) assistiamo ad un'operazione "politically scorret", come lo sarebbe schernire un disabile per la sua disabilità, o un alcolista per il suo bere eccessivo. Osserviamo come la sofferenza e la vergogna siano ributtate solo sul giocatore e sulla sua famiglia. Ma è proprio vero che chi ha perso il controllo sia solo il giocatore? Non è forse lo Stato italiano il più grosso giocatore d'azzardo di questi ultimi dieci anni? E non è forse lo Stato che, al di là delle patetiche affermazioni di tutti i giorni, in questo gioco ha perso più di tutti? Guardiamo bene, prima di rispondere. Lo Stato ha perso in legalità. Lo Stato ha perso in benessere economico. Lo Stato ha perso in salute sociale e sanitaria. Lo Stato giocando d'azzardo in questo modo ha perso insomma anche in fiducia nel futuro. Ecco allora quanto sia miope e poco opportuno, per sostenere l'insostenibile, puntare il dito solo nei confronti di uno, cento o mille giocatori patologici che hanno smesso di saper giocare responsabilmente inseguendo il miraggio di migliorare la propria vita in virtù del promesso colpo di fortuna.

E' ora di cambiare rotta se davvero qualcosa di nuovo si vuole ottenere. Ai giocatori patologici va offerta cura qualificata, l'offerta di gioco d'azzardo va stoppata e vanno ridefinite urgentemente le politiche sin qui adottate, a partire proprio dal diritto alla cura che non è ancora garantito e che non è andato di pari passo al diritto concesso agli imprenditori del settore di diffondere senza limiti l'azzardo nel nostro Paese.

### **12. Le proposte**

Il quadro che emerge da questo dossier e prim'ancora dalla ricerche e dalla relazioni sul mercato dei giochi e delle scommesse (da quella della Direzione nazionale antimafia a quella della Commissione parlamentare antimafia) sollecita, insomma, una risposta adeguata da

## **Libera. Associazioni, nomi e numeri contro le mafie** **Azzardopoli**

parte di tutti, a cominciare dalle istituzioni e da chi le governa. Senza evocare scenari proibizionistici e senza colpevolizzare chiunque operi in questo settore. Anzi: proprio alle imprese più importanti e significative e a chi gestisce queste attività in maniera lecita è richiesta, oggi, una chiara e netta assunzione di responsabilità. Si tratta d'intervenire insieme e quanto prima possibile su tutti i versanti di questa vera e propria calamità, economica e sociale: quello normativo, per rendere più efficace il sistema delle autorizzazioni, dei controlli e delle sanzioni; quello educativo e d'informazione, rivolto soprattutto ai più giovani; quello di prevenzione e cura delle patologie di dipendenza dal gioco; quello culturale e formativo, che chiama in causa gli stessi gestori delle attività lecite.

Libera, al riguardo, fa proprie le proposte avanzate al governo e al Parlamento nel dicembre del 2010 dall'Alea (Associazione per lo studio del gioco d'azzardo e dei comportamenti a rischio) e dal CONAGGA (Coordinamento Nazionale Gruppi per Giocatori d'azzardo). In particolare Libera propone di:

definire e approvare una legge quadro sul gioco d'azzardo, affinché lo Stato recuperi il governo e la programmazione politica sulle attività di gioco d'azzardo, ridefinendo le procedure autorizzatorie, di fatto azzerate con la deregulation introdotta attraverso la legge finanziaria approvata il 23 dicembre 2000, e riconducendo in un ambito di gestione e controllo il ruolo e le competenze dell'Amministrazione Autonoma dei Monopoli;

limitare i messaggi pubblicitari e di marketing sul gioco d'azzardo e garantire forme di reale e corretta informazione per il pubblico, anche attraverso l'adozione e il rispetto di codici specifici di autoregolamentazione;

destinare il 5% degli introiti da gioco, come avviene in Svizzera, e il 5% dei premi non riscossi ad attività di ricerca/prevenzione/cura sul tema del gioco d'azzardo;

promuovere iniziative di sensibilizzazione ai rischi collegati al gioco d'azzardo attraverso campagne di informazione alla cittadinanza

promuovere iniziative di formazione per gli esercenti mirate alla prevenzione degli eccessi nel gioco d'azzardo;

recepire l'indicazione dell'Organizzazione Mondiale della Sanità che vede nel gioco d'azzardo compulsivo una forma morbosa

**Libera. Associazioni, nomi e numeri contro le mafie**  
**Azzardopoli**

chiaramente identificata e che, in assenza di misure idonee d'informazione e prevenzione, può rappresentare, a causa della sua diffusione, un'autentica malattia sociale;

consentire ai giocatori d'azzardo patologici e ai loro familiari (oggi abbandonati a se stessi), il diritto alla cura, parificando ciò che già vige nel campo delle dipendenze anche a questo tipo di patologia: diritto alla cura, diritto al mantenimento del posto di lavoro, diritto di usufruire dei benefici di legge, diritto a una parificazione tributaria e fiscale

emanare un atto di indirizzo che sostenga le iniziative a livello regionale per la messa in atto di misure di prevenzione, cura e riabilitazione della patologia collegata al gioco;

avviare studi e ricerche di carattere epidemiologico per monitorare la diffusione delle forme di gioco problematico e patologico in Italia (condotte da enti "senza conflitti di interessi" ad esempio Regioni o Università);

realizzare iniziative sperimentali di prevenzione del gioco d'azzardo tra i giovani e di trattamento e cura per chi risulta già dipendente dal gioco.

Per quanto riguarda, invece, la prevenzione e il contrasto dei fenomeni d'illegalità nel mercato dei giochi, potrebbero confluire nella citata legge quadro le norme contenute in due disegni di legge:

- a) il disegno di legge 2484 del 6 dicembre 2010, primo firmatario il senatore Luigi Li Gotti, relativo alla modifica dell'art. 88 del Testo unico delle leggi di Pubblica sicurezza, che subordina la concessione di licenze a società estere che organizzano e gestiscono scommesse in Italia ai controlli sulle persone degli amministratori, dei bilanci e delle rendicontazioni contabili, per scoraggiare e prevenire fenomeni di riciclaggio;
- b) il disegno di legge 2714 del 4 maggio 2011, primo firmatario il senatore Raffaele Lauro, che prevede "Misure urgenti sul gioco d'azzardo per la tutela dei minori, sul divieto di pubblicità ingannevole, sul riciclaggio e la trasparenza dei flussi finanziari in materia di scommesse" e, in particolare: l'inasprimento delle sanzioni amministrative pecuniarie (fino a 20mila euro e chiusura fino a 30 giorni dell'esercizio) per chi viola il divieto di gioco di minori; l'inasprimento delle sanzioni in funzione antiriciclaggio previste dal decreto 231 per chi gestisce attività di gioco senza

**Libera. Associazioni, nomi e numeri contro le mafie**  
**Azzardopoli**

autorizzazioni; la previsione di conti correnti dedicati per concorsi pronostici e scommesse; il registro scommesse e requisiti più stringenti per chi gestisce locali e attività di gioco pubblico.

Libera, infine, sollecita l'elaborazione di norme tese a rafforzare e rendere più efficaci, anche attraverso la previsione del delitto di gioco d'azzardo:

- c) le sanzioni previste dall'art. 718 del Codice penale sullo stesso gioco d'azzardo (che prevede l'arresto fino al massimo di 1 anno e un'ammenda non superiore ai 206 euro) e dall'art. 723 del Codice penale sul gioco non d'azzardo senza autorizzazioni (che prevede un'ammenda da euro 5 a euro 103);
- d) il quadro sanzionatorio, attualmente solo di carattere amministrativo pecuniario, verso chi produce, importa, distribuisce e installa apparecchi illegali.