



**Picerno:
lo Stato non
sia complice**

«I dati presentati dimostrano che in molte circostanze il gioco diviene l'anticamera dell'usura. Lo Stato non può restare a guardare senza intervenire altrimenti rischia di divenire complice degli strozzini». Così la democratica Pina Picerno commenta i dati resi noti da Libera in occasione della presentazione del dossier "Azzardopoli".

I clan legati agli affari illegali del gioco d'azzardo



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

dopo la liberalizzazione del 2003 ha aperto il vaso di Pandora dei giochi lasciando via libera a concessionari e siti Internet e promuovendo in prima persona continuamente nuovi concorsi. Molti dei quali, non ancora partiti, pensati addirittura per finanziare la ricostruzione post sisma in Abruzzo.

«Libera - ha detto Ciotti - vuole sollecitare, senza evocare scenari di proibizionismo e colpevolizzare nessuno, una risposta da parte di tutte le istituzioni e del governo». Per questo il dossier è anche l'occasione per avanzare proposte al governo per una nuova legge quadro sul gioco d'azzardo che serva a ridefinire nuove regole di autorizzazione e pubblicità promuovendo anche iniziative di sensibilizzazione, prevenzione e cura delle dipendenze. Per arrivare, infine, alla formulazione del nuovo reato di gioco d'azzardo. ♦

I numeri

Ogni italiano spende all'anno quasi 1300 euro di media

76 miliardi di euro è il fatturato stimato del gioco d'azzardo legale.

10 miliardi è il giro d'affari «stimato al ribasso» delle mafie nel settore del gioco d'azzardo.

41 i clan, censiti da Libera, che operano nel settore dei giochi attraverso attività sia legali che illegali.

1260 euro pro capite è la spesa media annua (neonati compresi) degli italiani per Bingo, scommesse, video poker, Gratta e vinci, Lotto e Superenalotto.

Lotto, Superenalotto o «Gratta e vinci» È il clan a riscuotere

È la nuova strategia per ripulire i capitali sporchi. La mafia acquista i tagliandi vincenti a prezzo maggiorato, poi riscuote. Un anno di inchieste della Dda sul «concessionario occulto»

Le inchieste

MA. SO.

msolani@unita.it

L'ultima frontiera del riciclaggio mafioso passa per il Lotto, il Superenalotto e il Gratta e vinci. Un modo semplice e efficace. «I clan - scrive la commissione antimafia nella relazione 2010 - sono pronti a comprare da normali giocatori i biglietti vincenti, pagando un sovrapprezzo che va dal 5 al 10 per cento: hai vinto mille euro, la mala compra quello stesso tagliando a mille e cinquanta euro. Non si tratta di autolesionismo, ma di una maniera per riciclare il denaro sporco». Incassando la vincita, ed «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 inattuabile». È solo un esempio, ma rende l'idea di quanto in ambito criminale si muova attorno al gioco d'azzardo, al suo volume d'affari e alle infinite possibilità di riciclaggio. Una fotografia resa in maniera plastica dalle inchieste condotte dall'Antimafia. Il caso più eclatante quello scoperto dalla Dda milanese nel novembre scorso grazie al lavoro condotto dal pool guidato da Ilda Bocassini sugli affari dei Valle-Lampada e sulle coperture politico giudiziarie di cui gli esponenti del clan potevano contare, in Calabria e non soltanto. Secondo l'inchiesta, infatti, la 'ndrina aveva messo in piedi quattro società attraverso le quali piazzare slot machine e video poker in 92 locali di Milano e provincia per un affare da 25-30 mila euro al giorno su cui più di qualche controllore aveva chiuso entrambi gli occhi.

Da Nord a Sud, succede a Milano come anche a Napoli. Dove la Dda, attraverso l'inchiesta "Hermes", è stata in grado di illuminare gli affari clandestini di Renato Grasso, imprenditore

re monopolista del gioco d'azzardo che, attraverso le coperture offerte dai clan dietro al pagamento di ricche provvigioni, aveva impiantato i propri videopoker (illegali e non) in tutta la Campania. E tale era il suo volume d'affari (l'inchiesta ha portato al sequestro di beni per oltre 150 milioni di euro e sale da giochi su tutto il territorio nazionale) che Grasso era diventato una sorta di «sportello bancario» per i vari sodalizi, che spesso si rivolgevano a lui per avere liquidità. «Agli accordi - scrive Libera nel suo dossier Azzardopoli - partecipavano i maggiori clan camorristici quali, tra i molti altri, il clan Vollaro di Portici, il clan Mazzarella per Forcella, il clan Misso per la Sanità, il clan Brandi per il Vomero, il clan dei Casalesi per la provincia di Caserta». Nella stessa inchiesta la magistratura ha disposto il sequestro della società Betting 2000 che, secondo Libera, «sviluppa il più alto volume di affari a livello nazionale nel settore delle scommesse sportive».

Da Lecce, invece, nei mesi scorsi è partita una inchiesta su un giro milionario di scommesse illegali raccolte via Internet dalla Goldbet Sportwetten. Operatore austriaco, in teoria, con 500 agenzie in tutta Italia: 50 di queste, secondo l'inchiesta, erano però gestite dal boss pugliese Saulle Politi. Nel settore, però, la concorrenza è spietata. Per questo, ad esempio, nell'area di Santa Maria Capua Vetere il clan Amato-Belforte era ricorso persino ad una sorta di "ronda armate" per imporre le proprie macchinette ai locali. In provincia di Modena, invece, il clan Schiavone riusciva a gestire addirittura due bische clandestine grazie all'auto di due agenti due custodie corrotti: incassi stimati per 200 mila euro al mese. Soldi che fanno gola anche alla mafia, visto che fra Caltanissetta e Catania (le inchieste hanno portato a dieci arresti) i clan Madonia e Santapaola avevano reclutato due imprenditori incensurati per il controllo dei videopoker. ♦