

Infiltrazioni della criminalità organizzata nel gioco (anche) lecito (Magistrato delegato Cons. Diana de Martino)

L'Italia è tra i primi 5 paesi al mondo per volume di gioco: l'industria del gioco ha attualmente un fatturato complessivo pari al 3% del PIL e dà lavoro a 5.000 aziende e 120.000 persone.

Tali dati⁹⁸, che si riferiscono al gioco legale, sono destinati ad impennarsi se si guarda anche al gioco clandestino.

Proprio per arginare l'enorme diffusione del gioco illecito, vennero introdotte, con la finanziaria del 2003, nuove regole finalizzate a rendere competitivo il settore del gioco lecito sottraendo così "risorse" al gioco illegale.

In conseguenza di ciò e dei successivi interventi normativi che hanno riguardato anche il gioco a distanza, ovvero *on line*, il comparto dei giochi pubblici, dal 2003 al 2009, è cresciuto da 15 a 55 miliardi all'anno, con un incremento del 266 %. Nel primo semestre del 2010 il settore del gioco ha fatturato circa 30 miliardi e anche grazie alle imminenti novità che verranno introdotte nel settore si stima che a fine anno il volume complessivo delle puntate possa superare abbondantemente i 60 miliardi di Euro.

Ed infatti il D.L. nr. 39/2009 (così detto decreto Abruzzo) proprio al fine di assicurare maggiori entrate ha autorizzato l'Amministrazione dei Monopoli ad ampliare le possibilità di gioco (avviando in particolare le *video lotteries* c.d. *VLT* e adeguando il regolamento degli *skill-games*) prevedendo contestualmente controlli più penetranti e sanzioni più incisive.

La principale voce del comparto giochi è rappresentata dagli apparecchi di intrattenimento (*new-slot*) che rappresentano quasi il 51 % del settore. Seguono le lotterie, in cui si ricomprendono anche le lotterie istantanee "gratta e vinci", il lotto, le scommesse sportive (riguardanti automobilismo, baseball, basket, calcio, canottaggio, ciclismo, football americano, golf, rugby e volley) e i c.d. *skill-games* introdotti soltanto nel 2006 ma in rapidissima crescita, i giochi numerici (es. *superenalotto* o *win for life*), il Bingo, i giochi ippici, i concorsi pronostici sportivi (es. *totocalcio* e *totogol*).

Mentre il gradimento per gli apparecchi di intrattenimento e gli *skill-games* aumenta in modo esponenziale, i giochi tradizionali quali le lotterie, il lotto, i giochi ippici, il totocalcio sono tutti in una fase di remissione.

Considerato dunque l'enorme rilevanza che nel comparto dei giochi hanno ormai acquisito gli apparecchi da intrattenimento e gli *skill-games* ne deriva, ovviamente, che l'attività della criminalità si concentra proprio su tali settori del gioco.

Appare dunque opportuno, preliminarmente, richiamare la normativa che regola tali particolari tipi di gioco.

⁹⁸ fonte Agicos.

GLI APPARECCHI DA INTRATTENIMENTO

L'art. 22 della Legge 289/2003 (Legge Finanziaria del 2003) ha modificato l'art. 110 del R.D. nr. 773/1931 ed ha riordinato la normativa sul gioco lecito razionalizzando il comparto relativo agli apparecchi da intrattenimento.

Dalla lettura della norma, in particolare del co. 5 che definisce gli apparecchi vietati in quanto destinati al gioco d'azzardo⁹⁹, appare evidente che la linea di demarcazione tra apparecchi leciti e illeciti si rinviene nella rilevanza dell'abilità del giocatore: sono leciti gli apparecchi in cui il giocatore, grazie alla propria abilità, è in grado di superare gli elementi aleatori che pure sono presenti ed incidono sul risultato del gioco. In sostanza l'apparecchio lecito è quello in cui l'esito del gioco non è affidato totalmente al caso, ma è influenzato anche dalle capacità dell'utente.

Sono previste due categorie di apparecchi:

A – apparecchi da intrattenimento con vincita in denaro previsti dell'art. 110 comma 6 del TULPS (*new-slot e video-lottery*):

I congegni da divertimento previsti dal **comma 6 lettera "a"** (le diffusissime *new-slot*) sono quelli che distribuiscono premi in denaro, erogati direttamente dalla macchina. Si tratta di apparecchi comandati da una scheda elettronica situata al loro interno.

La norma specifica, in linea con quanto si è sopra detto, che in tali apparecchi devono essere presenti, assieme all'elemento aleatorio, anche elementi di abilità che consentono al giocatore di avere la possibilità di scegliere, all'avvio o nel corso della partita, la propria strategia, selezionando appositamente le opzioni di gara ritenute più favorevoli tra quelle proposte dal gioco.

Viene anche stabilito che la durata di ogni partita non può essere inferiore a 4 secondi e che la vincita non può essere superiore a € 100. Le vincite non devono risultare inferiori, su un ciclo complessivo di non più di 140.000 partite, al 75 per cento delle somme giocate (c.d. *payout*).

La norma precisa che tali apparecchi non possono riprodurre il gioco del poker o le sue regole fondamentali e non possono essere usati da minori.

Su tali apparecchi, in luogo sull'imposta sugli intrattenimenti, si applica un prelievo erariale unico (PREU) nella misura del 13,5 % delle somme giocate e registrate dagli appositi contatori. Infatti ciascun apparecchio di gioco è collegato ad una rete telematica ed ogni rete telematica deve a sua volta essere connessa ad un sistema centrale.

Mentre il sistema centrale è gestito direttamente dall'Amministrazione dei Monopoli tramite la So.GeI¹⁰⁰, la gestione delle reti telematiche è affidata

⁹⁹ Art. 110 co. 5 del TULPS:

Si considerano apparecchi e congegni automatici, semiautomatici ed elettronici per il gioco d'azzardo quelli che hanno insita la scommessa o che consentono vincite puramente aleatorie di un qualsiasi premio in denaro o in natura o vincite di valore superiore ai limiti fissati al comma 6, escluse le macchine vidimatrici per i giochi gestiti dallo Stato e gli apparecchi di cui al comma 6.

¹⁰⁰ "Società generale di informatica" spa, che supporta la P.A. in vari settori tra cui quello del gioco pubblico.

dall'Amministrazione dei Monopoli in concessione (attualmente le concessionarie sono 10).

In sostanza il sistema dovrebbe consentire ad AAMS di controllare il volume di gioco e l'uso delle *new slot* in modo da poter verificare la correttezza degli introiti.

Gli apparecchi di cui al **comma 6 lettera "b"**, previsti dal c.d. decreto Abruzzo ma non ancora in diffusione, sono invece quelli che non sono comandati da una scheda elettronica interna come avviene per le slot, ma che sono invece dotati di un terminale finale collegato al server della concessionaria da cui si scaricano i giochi (*video-lottery terminal* o VTL).

Il decreto direttoriale 22 gennaio 2010 dell'Amministrazione dei Monopoli ha disciplinato tali apparecchi prevedendo che il costo della partita può arrivare fino a € 10 e la vincita fino a euro 5000 o 500.000 in presenza di jackpot. I giochi fruibili attraverso le VTL saranno quelli verificati e certificati da AAMS.

Le VTL non potranno essere installate nei bar ma soltanto nei locali pubblici destinati specificamente al gioco¹⁰¹, e potranno essere utilizzate solo da un pubblico adulto.

Gli apparecchi dovranno essere ovviamente collegati alla rete telematica dei Monopoli per il prelievo fiscale.

Si prevede che con l'introduzione delle videolottery il gioco legale avrà un incremento vertiginoso, basti pensare che le 10 concessionarie hanno già opzionato 57.000 apparecchi, ovvero il numero massimo consentito dalla normativa.

B – apparecchi da intrattenimento senza vincita in denaro, previsti dall'art. 110 comma 7 del TULPS.

Fanno parte di questa categoria

- i congegni elettromeccanici privi di monitor (comma 7 lett. A) attraverso cui si può specificamente esercitare l'abilità del giocatore e in cui l'erogazione del premio non può essere in denaro ma soltanto in piccola oggettistica. Si tratta delle c.d. "pesche di abilità" o "gru".
- gli apparecchi basati unicamente sull'abilità del giocatore (comma 7 lett. C) in cui non vi è alcuna vincita ma in cui la capacità del giocatore determina la durata della partita in assenza di qualsiasi componente aleatoria. Si tratta dei video giochi

Tali apparecchi, a differenza di quelli previsti dal comma 6, sono fruibili anche da minorenni.

Anche tali congegni non possono riprodurre il gioco del poker o le sue regole fondamentali.

La produzione, l'importazione e la gestione sia dei congegni previsti dal comma 6 (*new slot* e *video-lottery*) sia di quelli previsti dal comma 7 (videogiochi), è soggetta all'autorizzazione dell'Amministrazione dei Monopoli e al rilascio della licenza di PS ai sensi dell'art 86 TULPS.

Dunque i produttori e gli importatori sono tenuti a presentare all'organismo di certificazione (convenzionato con l'Amministrazione dei Monopoli) un

¹⁰¹ Ovvero sale bingo, agenzie di scommesse, sale gioco.

esemplare di apparecchio che, solo dopo aver ottenuto il certificato di conformità, potrà essere commercializzato e distribuito¹⁰².

Come si è già detto per gli apparecchi di cui al comma 6 è prescritto il collegamento ad una rete di gestione telematica, demandata ai concessionari, che assicura l'elaborazione periodica dei dati registrati dai congegni stessi ed il loro trasferimento on-line al sistema centrale dell'Amministrazione dei Monopoli. Gli apparecchi sono dotati di una serie di dispositivi tecnici che dovrebbero garantirne l'immodificabilità e che dovrebbero bloccare il funzionamento in caso di manomissione o di alterazione.

SKILL GAMES

Una tipologia di giochi del tutto nuova è quella introdotta dall'art. 38 comma 1 lettera B del D.L. nr. 223 del 2006 (c.d. decreto Bersani) in cui si prevede la regolamentazione, con successivi atti normativi, dei “giochi di abilità a distanza”, e cioè on-line, con vincita in denaro nei quali il risultato dipende, in misura prevalente rispetto all'elemento aleatorio, dall'abilità dei giocatori.

Proprio la rilevanza di tale fattore umano ha condizionato il nome con cui questi giochi vengono indicati, *skill-games* appunto giochi di abilità.

Poiché né il decreto Bersani né i successivi regolamenti hanno elencato i giochi legalizzati, i concessionari devono sottoporre all'amministrazione le ipotesi di giochi perché ne venga vagliata la corrispondenza alle caratteristiche sopra indicate. Di fatto i concessionari sono stati autorizzati ad esercitare, *on-line*, giochi di società quali la dama, gli scacchi, il domino e giochi di carte quali il bridge, il blackjack, e soprattutto il poker.

L'esercizio di tali giochi può essere offerto soltanto dai concessionari, selezionati dall'amministrazione dei monopoli a seguito di evidenza pubblica. Il successivo regolamento del Ministero dell'Economia del 17 settembre 2007 ha precisato che le modalità di gioco possono essere il solitario e il torneo (c.d. modalità sportiva) e che il buy-in (la quota di ingresso predeterminato fin dall'inizio del gioco) può variare da 0,50 e 100 euro. Almeno l'80 per cento della raccolta deve essere destinato al montepremi.

Gli *skill-games* sono assoggettati ad imposta unica nella misura del 3% della raccolta. Anche per tali apparecchi dunque, analogamente a quanto previsto per gli apparecchi di cui all'art 110 comma 6 TULPS, è previsto il collegamento alla rete telematica che consente all'Amministrazione dei Monopoli di monitorare la mole di gioco sviluppata ed accertare la congruità delle somme versate a titolo di imposta.

E proprio nel settore degli *skill-games*, in particolare con il poker on-line, che si è rilevata la crescita percentuale più alta (più 57% nel primo semestre del 2010 rispetto all'analogo periodo del 2009).

Si prevede che in un futuro quanto mai prossimo, a seguito delle ulteriori novità previste dal c.d. decreto Abruzzo¹⁰³, ed in particolare con l'introduzione del *cash*

¹⁰² Peraltro l'attuale normativa, pur prevedendo che la distribuzione dei video giochi possa avvenire solo dietro autorizzazione dell'amministrazione dei monopoli, limita la verifica tecnica al solo prototipo trasmesso dal fabbricante o dall'importatore. E' pertanto del tutto agevole esibire un apparecchio conforme alla normativa, ottenendo l'autorizzazione, mettendo poi in commercio apparecchi diversi da quello esibito.

¹⁰³ Il provvedimento, varato dall'amministrazione dei monopoli, è stato al momento bloccato da una disposizione dell'Unione Europea.

game, il poker *on line* avrà un ulteriore incremento esponenziale. Infatti mentre attualmente il giocatore paga una quota di entrata ottenendo un numero di *fiches* uguale agli altri giocatori esaurita la quale la partita deve essere abbandonata, nel *cash game* i giocatori sono liberi di acquistare quote di *fiches* in base alla loro disponibilità economica e di restare in gioco finché non le hanno esaurite. L'unico limite fissato dal decreto è quello di 1000 euro per puntata.

In definitiva la "rete" del gioco legale in Italia risulta costituita da :

- **AAMS** che regola il comparto del gioco pubblico attraverso una verifica costante dell'operato dei concessionari
- **le concessionarie**, imprese private che, a seguito di gara pubblica, hanno ricevuto da AAMS la concessione per la conduzione della rete telematica e ne assicurano l'operatività. Sono responsabili della raccolta verso AAMS e a tale scopo concludono distinti contratti con i gestori degli apparecchi;
- **i gestori**, imprese private che ricevono dalla concessionaria il mandato per la distribuzione, l'installazione e la gestione delle attività di raccolta del gioco. Sono i proprietari degli apparecchi (di cui garantiscono al concessionario la conformità a quanto previsto dalla normativa) che poi affidano agli esercenti;
- **gli esercenti** ovvero i titolari degli esercizi pubblici in cui le macchinette vengono installate. L'esercente stipula un contratto con il gestore impegnandosi a fornire lo spazio dove collocare gli apparecchi, l'alimentazione elettrica e la custodia, e ricevendo un corrispettivo commisurato all'entità delle giocate.

Gli importi delle giocate vengono in parte restituiti ai clienti sotto forma di vincite (cd *payout*). Il resto viene ritirato periodicamente dal gestore.

Le somme ritirate devono in parte essere riversate al concessionario che, oltre al suo agio, incassa anche gli importi a titolo di prelievo erariale (PREU) che poi è tenuto a riversare all'Amministrazione dei Monopoli. Il residuo, al netto della remunerazione per l'esercente, costituisce il profitto del gestore.

E' evidente che tutto il sistema di imposizione fiscale si basa sulla corretta operatività della rete telematica che garantisce ad AAMS di verificare che le somme versate a titolo di PREU corrispondano al volume delle giocate.

Conseguentemente sono numerosissime le condotte criminali finalizzate ad alterare i flussi di comunicazione, concernenti i dati di gioco, dalle macchinette al sistema di elaborazione del concessionario, ovvero ad intervenire direttamente sui contatori per ridimensionare l'entità dei dati di gioco.

In tal modo la criminalità si appropria sia degli importi che dovrebbero essere corrisposti ai monopoli a titolo di imposta (PREU) sia dell'agio del concessionario, che è ovviamente proporzionale al volume delle giocate.

Tali condotte si realizzano mediante un'introduzione abusiva nel sistema telematico ed installando apparecchiature in grado di impedire le comunicazioni telematiche tra l'apparecchiatura da gioco e la rete, interrompendo di fatto il flusso originale dei dati e consentendo la comunicazione di un flusso diminuito dei medesimi. Altra prassi criminale è quella di alterare le macchinette previste dall'art. 110 comma 7, i video giochi, installando una seconda scheda

elettronica di gioco, oltre a quella originale, che consente la trasformazione dell'apparecchio in una slot con vincita in denaro. In tal modo attraverso un telecomando si attiva la seconda scheda e si realizza una *new-slot* non collegata alla rete telematica e sulla quale dunque non vi è alcun prelievo fiscale commisurato alle giocate ¹⁰⁴.

IL REGIME SANZIONATORIO PER IL SETTORE DEGLI APPARECCHI DA INTRATTENIMENTO E DEGLI SKILL GAMES.

Si è già detto delle modalità con cui le associazioni criminali lucrano somme notevolissime nel settore dei video giochi o delle *new-slot* alterando i sistemi di contabilizzazione delle giocate o abbattendo i canali di comunicazione con AAMS, al fine di diminuire in modo esponenziale le somme dovute a titolo di imposta (PREU); ovvero ancora modificando gli apparati destinati ad un gioco di intrattenimento senza vincite di denaro (art. 110 comma 7 TULPS), e dunque non collegati alla rete telematica dei Monopoli, e facendoli operare come delle *new-slot*, anche in questo caso lucrando sul mancato pagamento del PREU.

Naturalmente le manomissioni possono essere finalizzate anche a modificare l'alea di gioco facendo impennare le perdite per il giocatore e le entrate per il gestore.

Altra forma di gioco illecito consiste nell'installare presso esercizi pubblici i c.d. totem che si collegano *on-line* a siti non autorizzati attraverso cui effettuare il gioco a distanza, che viene così realizzato in assenza di qualsiasi forma di controllo e di ogni obbligo fiscale.

L'art. 110 TULPS comma 9° prevedeva, fino al 2005, un'ipotesi contravvenzionale per l'installazione, la distribuzione o l'uso in luoghi aperti al pubblico di apparecchi non rispondenti alle caratteristiche e prescrizioni indicate dalla legge. Venivano esplicitamente richiamate anche le sanzioni previste dal codice penale per il gioco d'azzardo.

Con l'entrata in vigore della legge 13 dicembre 1989 n. 401, avente ad oggetto la disciplina del lotto e delle scommesse clandestine, si era posto il problema del rapporto tra tale normativa, quella prevista dall'art. 110 co. 9 TULPS e quella prevista dagli artt. 718 e 719 C.P.

Ed infatti l'art. 4 della legge 401/1989, che punisce con la reclusione da 6 mesi a 3 anni chiunque esercita abusivamente l'organizzazione del gioco del lotto o di scommesse o di concorsi pronostici che la legge riserva allo stato o ad altro concessionario, al comma 4 estende tale sanzione "*ai giochi d'azzardo esercitati mediante gli apparecchi vietati dall'art. 110 TULPS*".

Dopo l'affermarsi di orientamenti contrapposti, la giurisprudenza – pur dando conto della confusa formulazione della norma - si era orientata a sostenere che il richiamo formulato dal 4° comma dovesse riguardare soltanto i giochi indicati nel 1° comma, e quindi la condotta di chi predispone l'organizzazione (soltanto)

¹⁰⁴ Dalle indagini della DDA di Bologna è risultato un nuovo sistema di frode basato su tecnologia Wi Fi molto più sofisticato e soprattutto più difficilmente rilevabile nel corso dei controlli finalizzati ad individuare eventuali apparecchiature estranee al quadro elettronico omologato. Infatti sulla base di tale tecnologia la seconda scheda di gioco capace di trasformare l'apparecchio non è posta all'interno dell'apparecchio stesso bensì in un luogo occulto dal quale, attraverso l'utilizzo di un telecomando può inviare via wi fi un segnale che altera quello fornito dalla scheda installata ed omologata sull'apparecchio.

del gioco del lotto o di giochi e scommesse riservati allo Stato o ad altri concessionari attraverso l'uso di apparecchi vietati¹⁰⁵.

Nel caso di esercizio di (altri) giochi di azzardo a mezzo di apparecchi vietati – quali ad esempio i videopoker – la giurisprudenza prevalente riteneva che la sanzione applicabile fosse quella prevista dall'art. 718 c.p oltre a quella sempre contravvenzionale prevista dall'art. 110 TULPS.¹⁰⁶

Tale orientamento è cambiato dopo le modifiche introdotte con la legge nr. 266 del 2005 che ha depenalizzato l'art. 110 TULPS come 9 prevedendo soltanto sanzioni amministrative per l'installazione, la distribuzione o l'uso in luoghi aperti al pubblico di apparecchi non rispondenti alle caratteristiche e prescrizioni fissate dalla normativa.

Ed infatti, attesa la natura speciale della norma sanzionatoria penale rispetto a quella amministrativa, la Cassazione ha ritenuto superata la precedente giurisprudenza ed ha ritenuto che l'esercizio di giochi d'azzardo a mezzo degli apparecchi automatici ed elettronici configuri il reato previsto dall'art. 4 comma 4° della legge nr. 401 del 1989¹⁰⁷.

Resta da sottolineare come il problema possa dirsi ormai risolto a seguito delle modifiche introdotte al 1° comma dell'art. 4 dalla legge 88/2009 in adempimento della normativa comunitaria. La norma stabilisce espressamente che *“È punito altresì con la reclusione da sei mesi a tre anni chiunque organizza, esercita e raccoglie a distanza, senza la prescritta concessione, qualsiasi gioco istituito o disciplinato dall'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato”*. E' punito invece a titolo contravvenzionale l'organizzazione, l'esercizio e la raccolta a distanza del gioco svolta dal concessionario con modalità diverse da quelle previste dalla legge.

Quanto alle condotte sopra ricordate, relative ad apparecchi (ex art. 110 co. 6° e 7° TULPS) a cui vengono apportate le modifiche sopra descritte, è evidente che potranno configurarsi i reati di cui all'art. 615 ter C.P. (accesso abusivo ad un sistema informatico o telematico), 617 quater (intercettazione o interruzione illecita di comunicazioni telematiche), 617 quinquies (installazione di apparecchiature atte ad interrompere comunicazioni telematiche), 640 bis e 640 ter c.p. (frode informatica).

LE SCOMMESSE TELEMATICHE

L'Amministrazione dei Monopoli rilascia concessione per la raccolta a distanza delle scommesse a quota fissa su eventi sportivi.

Alla base del rapporto di concessione vi è ovviamente l'intuitus personae.

Perciò la normativa vigente¹⁰⁸ è ispirata al principio secondo cui la raccolta a distanza delle scommesse deve avvenire nell'ambito di un rapporto diretto tra il concessionario e lo scommettitore, con esclusione e divieto di ogni ipotesi e

¹⁰⁵ Per una attenta disamina delle varie soluzioni prospettate cfr. Cassazione Penale Sent. n. 1620 del 31-07-1996.

¹⁰⁶ cfr. Sez. I, sent. n. 33033 del 05-08-2003 (ud. del 11-07-2003), Vitello (rv 225976). Sez. III, sent. n. 8043 del 15-12-2006.

¹⁰⁷ Cass. sez. 3^a sentenza nr. 24673 del 16 aprile 2009; Cass. sez. 3^a sentenza nr. 26077 del 13 marzo 2007.

¹⁰⁸ D.M. Finanze 2 giugno 1998, n. 174, art. 7, comma 2, recante il Regolamento sulle scommesse sportive e decreto direttoriale 2006/7902.

forma d'intermediazione in tutte le attività che caratterizzano il contratto di scommessa.

Nel dettaglio la normativa prevede che la concessionaria stipuli con ogni giocatore un contratto di conto di gioco, univocamente numerato, dopo averne accertato le generalità e la maggiore età. In favore del giocatore contraente la concessionaria apre un conto di gioco su cui vengono registrate le giocate, le vincite e i rimborsi di giocate, le ricariche.

Le giocate possono essere effettuate esclusivamente mediante connessione telematica o telefonica con il concessionario autorizzato, e l'importo delle somme giocate e delle eventuali vincite viene contabilizzato, in addebito o accredito, sul conto di gioco.

La riscossione degli importi vinti può avvenire mediante il circuito bancario o postale (per contanti solo presso le sale dei concessionari), e nel rispetto dei vincoli e secondo le modalità previste dalla vigente normativa antiriciclaggio.

Il concessionario può avvalersi – tramite stipula di apposito contratto - di “centri di commercializzazione” o agenzie per promuovere la propria attività. Tali agenzie ospitano i terminali per collegarsi al sito contenente la piattaforma di gioco. Esse però devono limitarsi a svolgere un'attività di supporto tecnico (registrazione dei clienti, assegnazione delle credenziali per l'accesso al gioco, vendita di schede di ricarica...) mentre non possono svolgere alcuna forma d'intermediazione nelle attività che caratterizzano il contratto di scommessa sportiva, quali la scelta dell'evento sportivo su cui scommettere, la predisposizione di modelli di contratto, l'individuazione e la variazione delle quote, la riscossione delle poste e l'accreditamento delle relative vincite, l'apertura di conti di gioco o la liquidazione degli stessi. La violazione di tali disposizioni configura il reato previsto dall'art. 4 co. 1, 4 bis e 4 ter L. 401/1989. Solo le poche agenzie direttamente inserite nella rete dei bookmaker autorizzati quali Snai o Sisal, che agiscono come “punti remoti” del concessionario, possono accettare direttamente le scommesse, ritirare il denaro e pagare le vincite.

Il concessionario autorizzato è responsabile del corretto esercizio del gioco, ed è tenuto a controllare la correttezza dell'attività esercitata nei punti di commercializzazione, provvedendo immediatamente alla risoluzione del contratto nei casi in cui ne ricorrono gli estremi. Su di lui gravano poi le imposizioni fiscali commisurate al volume della raccolta di scommesse.

Tale essendo la normativa, deve poi constatarsi che sono sempre più diffusi sul territorio punti di scommesse telematiche gestiti da bookmakers stranieri, privi di ogni autorizzazione da parte di AAMS e che sfuggono ad ogni forma di prelievo fiscale.

Sul carattere di tali punti di scommesse vi è stata una controversia giurisprudenziale che è stata portata anche alla decisione della Corte di Giustizia dell'Unione Europea. In tale sede è stato ribadito il principio di libertà di stabilimento e di impresa ma è stato sottolineato il potere degli Stati membri di contemperare tale principio con esigenze di sicurezza pubblica, particolarmente evidenti in un settore esposto alle infiltrazioni della criminalità organizzata a fini di investimento e riciclaggio. Pertanto l'attività di tali punti di scommesse telematiche configura il delitto sopra ricordato.

LE INFILTRAZIONI DELLA CRIMINALITÀ MAFIOSA NEL SETTORE DEL GIOCO.

La criminalità di stampo mafioso non si è lasciata certo sfuggire l'opportunità di penetrare in un settore da cui possono derivare introiti ingenti e attraverso il quale possono essere riciclate ed 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 consegue, 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 toto nero o del lotto clandestino, si è concentrata nei settori più lucrosi del gioco, e dunque innanzitutto nella gestione e nell'alterazione delle c.d. macchinette. Come accertato nei procedimenti di cui si dirà più avanti, gruppi criminali mafiosi si sono mossi utilizzando gli strumenti per loro tradizionali, e dunque costringendo gli esercenti - con la forza dell'intimidazione - a noleggiare gli apparecchi dalle ditte vicine al clan, ma hanno anche fatto ricorso, per aumentare gli introiti, alla gestione di apparecchi irregolari.

Anche le sale Bingo rappresentano un settore di grande interesse per la mafia, che mira ad infiltrarsi nelle società di gestione delle stesse. A tale riguardo fa riflettere la circostanza che alcune concessioni per la gestione di sale Bingo siano state aggiudicate a prezzi non competitivi, così che appare agevole ritenere che la compensazione debba avvenire per altri canali illeciti quali il riciclaggio o le frodi informatiche.

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 bookmakers stranieri (privi di ogni autorizzazione da parte di AAMS) con ulteriori difficoltà nello svolgimento dei controlli¹⁰⁹.

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.

Sempre diffusa è poi l'attività estorsiva nei confronti di vincitori di lotterie concorsi come dimostra un'indagine della DDA di Napoli in occasione del quale si è accertato che una delle estorsioni commesse dal clan riguardava tale Cafaro Antonio la cui madre aveva vinto, nel gennaio del 2008, il superenalotto. Il Cafaro che era già stato costretto a consegnare 40.000 euro ad un emissario del gruppo di Mercogliano, veniva portato al cospetto di Raffaele Santaniello, nipote di Antonio Cava capo del clan Cava operante nel Vallo di Lauro il quale –

¹⁰⁹ Sul carattere di tali punti di scommesse vi è stata una controversia giurisprudenziale sottoposta anche alla decisione della Corte di Giustizia dell'Unione Europea che, pur ribadendo il principio di libertà di impresa, ha sottolineato il potere degli Stati membri di temperare tale principio con le esigenze di sicurezza pubblica, particolarmente evidenti in un settore esposto alle infiltrazioni della criminalità organizzata a fini di investimento e riciclaggio.

avvalendosi della forza di intimidazione - pretendeva il pagamento di un ulteriore analoga somma.

Né può essere dimenticata la prassi di ripulire il denaro mediante false vincite di concorsi e lotterie.

A tale riguardo va segnalato quanto emerso in un'indagine della DDA di Catanzaro, relativa ad un ingente traffico di sostanze stupefacenti tra il Sudamerica e l'Italia gestito dal gruppo jonico facente capo a Scali Natale, Barbieri Vincenzo, Marando Pasquale e Ciconte Nicola ed in cui era inserito anche Lucà Nicola.

Attraverso l'accorta regia di Lucà Nicola, sentimentalmente legato alla figlia dei gestori della tabaccheria ove, nel maggio 2003, era stata giocata la schedina vincente del Supernalotto, il gruppo criminale ha "ripulito" la somma di Euro 8.341.032,00 corrispondente appunto alla vincita.

Ed infatti è stato accertato che Lucà, per conto dell'organizzazione, ha acquistato il tagliando vincente dal reale giocatore facendo fittiziamente figurare Savini Laura¹¹⁰ e Savini Massimiliano, figli dei gestori della tabaccheria, quali intestatari della vincita. Gran parte della somma accreditata sul conto dei Savini era stata utilizzata per acquistare alcuni immobili e per effettuare investimenti in titoli. Tali beni e valori sono stati recentemente oggetto di sequestro preventivo. Anche le case da gioco rappresentano tradizionalmente per la criminalità organizzata una forma di riconversione di denaro con risultati immediati.

Le case da gioco infatti possono essere utilizzate a scopo di riciclaggio o attraverso l'acquisizione diretta del controllo della casa da gioco, con importanti effetti indotti quali, tra l'altro, l'acquisizione delle strutture legate al casinò (alberghi, ristoranti, locali notturni); o mediante l'abusiva concessione di prestiti ad alti tassi di interesse da parte dei così detti cambisti per finanziarie i clienti in perdita e ormai invisibili all'ufficio fidi del casinò; o infine ricorrendo a giocate fittizie, cambiando rilevanti somme di denaro (in più *tranche* per sfuggire alle segnalazioni di legge), ed ottenendo poi a fine serata un assegno emesso dalla casa da gioco che attribuisce la liceità di una vincita, alle somme provento di attività delittuose.

Benché i sistemi di riciclaggio si siano ormai altamente raffinati, le infiltrazioni della criminalità organizzata nelle case da gioco continuano ad essere presenti come accertato nel procedimento condotto dalla Procura di Sanremo di cui si dirà più oltre.

In definitiva la criminalità organizzata sta acquisendo quote sostanziose del mercato del gioco, i cui introiti (anche quelli legali) sono in crescita esponenziale.

Le conseguenze di tale forte penetrazione criminale sono gravissime andando ad incidere in maniera significativa sulle entrate fiscali, sulla tutela del mercato in cui operano anche soggetti in regola, sulla protezione degli utenti del gioco.

Tra i procedimenti svolti nel periodo in esame che documentano le infiltrazioni della criminalità organizzata nel settore dei giochi e delle scommesse, devono essere ricordati i seguenti:

Procedimento della DDA di Napoli – operazione *Hermes*

¹¹⁰ Sentimentalmente legata a Lucà Nicola.

Già nella precedente relazione si faceva cenno al procedimento in questione, nel quale a gennaio 2010, a seguito di rito abbreviato, sono state inflitte significative condanne nei confronti di alcuni degli imputati mentre per molti altri è stato disposto il rinvio a giudizio.

Il procedimento ruota intorno alla figura di Grasso Renato, personaggio estremamente introdotto nel settore del gioco illecito e – come accertato dai provvedimenti giudiziari - già risultato in passato legato al clan Vollarò¹¹¹, poi al clan Grimaldi¹¹², 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 Vollarò 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.

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 Riffifi¹¹³ 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.

Altro "imprenditore" del settore, con cui Grasso risultava intrattenere rapporti economici è Padovani Antonio già coinvolto in vari procedimenti per 416 bis in quanto legato alla famiglia Santapaola, al clan Barbieri, nonché a varie organizzazioni mafiose operanti nella zona di Siracusa quali il clan Aparò, e

¹¹¹ attivo nella città di Portici.

¹¹² operante nei quartieri di Bagnoli e Fuorigrotta.

¹¹³ Mario Iovine Riffifi (cugino di Iovine Domenico e nipote di Iovine Mario classe 1938, capo storico del clan dei casalesi assassinato nel 1991 a Cascais) è indicato dai collaboratori di giustizia come colui al quale il clan dei casalesi ha affidato il controllo delle attività nel settore dei video giochi e della gestione dei video poker.

dominus di una serie di società, attive nel settore dei giochi e delle scommesse, intestate a vari prestanome e in cui vengono investiti e reimpiegati capitali di provenienza illecita riconducibili a “cosa nostra etnea”.

Padovani è stato recentemente arrestato nell’ambito di un procedimento della DDA di Caltanissetta (v. oltre), per concorso esterno nell’associazione mafiosa facente capo alla potente famiglia MADONIA.

Si accertavano anche rapporti di affari tra Grasso e Surace Michele, suo riferimento per la Calabria.

In definitiva dalle indagini è emerso che Grasso Renato, introdotto praticamente in tutti i più importanti clan camorristici napoletani, attraverso i suoi contatti era in grado di estendere la sua influenza anche in territori governati dalla mafia e dalla ‘ndrangheta.

Nel procedimento, oltre all’emissione di 29 ordinanze di custodia cautelare per 416 bis, concorrenza sleale, riciclaggio e reimpiego, sono stati eseguiti rilevanti sequestri patrimoniali per oltre 150 milioni di euro. A dimostrazione della pervasività dell’associazione criminale si evidenzia come siano state sequestrate alcune sale Bingo dislocate su tutto il territorio nazionale: Brescia, Cernusco sul Naviglio, Cologno Monzese, Cremona, Milano, Padova, Lucca, Cassino, Ferentino (FR), Sant’Arpino e Teverola (CE).

Veniva inoltre sottoposta a sequestro preventivo la società Betting 2000 che sviluppava il più alto volume di affari a livello nazionale nel settore delle scommesse sportive.

Procedimento della DDA di Napoli.

Il procedimento ha ad oggetto la posizione monopolistica assunta dal clan Amato (inserito nel più ampio sodalizio “clan Belforte”) nel settore della installazione e gestione di video-giochi negli esercizi pubblici di Santa Maria Capua Vetere, San Tammaro, San Prisco, Limatola, Castel Morrone e numerosi altri Comuni della Provincia di Caserta.

Amato Salvatore imponeva ai gestori degli esercizi commerciali la installazione dei video-giochi della ditta a lui riconducibile, con esclusione di qualsiasi altra ditta operante nel settore, obbligandoli addirittura a sostituire le macchinette eventualmente già presenti. Tale risultato veniva raggiunto attraverso la forza di intimidazione, in quanto gli emissari di Amato chiarivano subito ai gestori che qualora non avessero acconsentito all’installazione, sarebbero andati incontro “alla chiusura sicura del locale”.

In tal modo il gruppo Amato aveva acquisito il monopolio assoluto del settore. Amato inoltre aveva attuato uno stringente controllo del territorio, attivando una sorta di vigilanza, anche armata, dei locali in cui erano installate le apparecchiature elettroniche da lui imposte. Ciò allo scopo di tutelare tali apparecchiature da danneggiamenti o furti ad opera di altre consorterie criminali intenzionate a sottrarre il fiorente mercato al gruppo Amato.

Dalle numerose conversazioni ascoltate, è poi emerso che gli introiti derivanti da ogni singolo apparecchio venivano interamente riscossi dal gruppo camorristico. Non solo attraverso il mancato collegamento alla rete e dunque prescindendo da ogni imposizione fiscale, non solo appropriandosi anche della percentuale spettante al titolare dell’esercizio pubblico, ma soprattutto alterando il sistema di gioco.

Infatti il clan riusciva a monitorare, attraverso computer remotizzati, lo stato delle giocate, e a controllare gli 'hopper' delle *slot* (i contenitori installati nei cassoni delle macchinette per raccogliere il denaro delle giocate). Ciò consentiva al gruppo criminale di conoscere quali macchinette da gioco fossero sul punto di erogare "la vincita" e, tramite alcune giocate poste in essere sulle macchinette così individuate, di impossessarsi dell'intera vincita (in gergo "far scoppiare la macchinetta").

Il procedimento ha condotto all'arresto di 21 persone per 416 bis, concorrenza sleale, estorsione aggravata dall'art. 7 DL 152/1991 ed altro.

Procedimento della DDA di Palermo

Tra i *pizzini* sequestrati il 5 novembre 2007 in occasione dell'arresto del capomafia LO PICCOLO Salvatore (considerato l'erede di Bernardo Provenzano) e di suo figlio LO PICCOLO Sandro, ve ne erano molti riferiti alle (323).

L'analisi in seguito effettuata su tale documentazione ha consentito di accertare che (323) era il nome in codice delle *slot machines*, utilizzato nelle comunicazioni intercorse soprattutto con Giovanni BOTTA, detto *l'elefantino*.

I *pizzini* vennero rinvenuti nella disponibilità di Sandro LO PICCOLO, al quale venivano anche rinvenute varie missive firmate "*Elefantino*" che attenevano alla contabilità relativa agli incassi delle macchinette da gioco e delle scommesse clandestine legate al campionato di calcio, queste ultime indicate con il termine "*nazionale*".

Nell'ottobre 2009 la DDA di Palermo, identificati gli esercizi commerciali menzionati nei *pizzini*, eseguiva il sequestro preventivo di numerose *slot* ipotizzando che i titolari degli stessi fossero dei prestanome dei LO PICCOLO.

Tale ipotesi non ha trovato conforto nei successivi approfondimenti, ma rimane comprovata la presenza dei LO PICCOLO nel settore del gioco.

Ed infatti Giovanni BOTTA nel gennaio 2008 veniva arrestato con l'accusa di avere gestito ed essersi intestato (in proprio o tramite familiari) alcuni punti SNAI, in realtà riconducibili ai LO PICCOLO, e per avere gestito per loro conto le scommesse clandestine. Lo stesso si dichiarava responsabile della gestione del toto nero e del gioco clandestino per conto del clan facente capo ai LO PICCOLO.

Procedimento della DDA Caltanissetta

La vicenda processuale, che ha portato all'emissione di 24 misure cautelari, ha ad oggetto il clan Madonia guidato, in assenza di Giuseppe *Piddu* Madonia attualmente sottoposto al regime di cui all'art. 41 bis, da Carmelo Barbieri.

L'attività di indagine pur documentando che la maggior parte dei proventi illeciti del clan derivava dalle tradizionali attività criminali quali estorsioni ed usura, esercitate a tappeto nell'intera provincia di Caltanissetta, ha evidenziato che importanti profitti venivano generati da due agenzie di scommesse, una a Gela e l'altra a Niscemi, controllate dal gruppo criminale dei Madonia che in tal modo reinvestivano proficuamente i capitali acquisiti.

L'operazione commerciale, che prevedeva l'apertura di sale giochi anche a Caltanissetta e Riesi (naturalmente intestate a soggetti "puliti" in grado di ottenere le autorizzazioni necessarie) veniva gestita in prima persona da BARBIERI Carmelo, che si avvaleva della collaborazione di PADOVANI

Antonio, come si è detto ritenuto vicino ai Santapaola di Catania, titolare occulto di una società di noleggio macchine per il video poker, definito dal GIP nell'ordinanza di custodia cautelare, "porta d'accesso privilegiata per il rilascio delle licenze statali per il gioco d'azzardo".

Veniva dunque accertato che le concessioni per le sale gioco di Gela e Niscemi erano state ottenute tramite l'intervento, presso AAMS, di Antonio Padovani che era in rapporto di cointeressenza con la famiglia MADONIA, come dimostrato dall'assunzione, come responsabile dell'area siciliana della azienda del PADOVANI, di BARBERI Marco, genero di Piddu MADONIA e uomo emergente della mafia locale.

Procedimento della DDA di Roma.

Come si è detto l'Amministrazione dei Monopoli ha individuato i concessionari della rete telematica per gli apparecchi da intrattenimento e gli *skill games*, a seguito di una gara pubblica che ha portato all'individuazione di 10 società concessionarie:

- ATLANTIS WORLD GROUP (poi ATLANTIS GIOCO LEGALE)
- CIRSA ITALIA S.r.l
- GAMENET S.p.a
- CODERE NETWORK S.p.a
- COGETECH S.p.a
- G.MATICA S.r.l
- HBG S.r.l
- LOTTOMATICA VIDEO SLOT S.p.a
- SISAL SLOT S.p.a
- SNAI S.p.a

Varie indagini sono state attivate in considerazione di alcune opacità riscontrate nelle concessionarie così individuate e dell'atteggiamento "inerte" tenuto dall'Amministrazione dei Monopoli, nei confronti di concessionarie di rete per lungo tempo rimaste inadempienti circa molti degli obblighi assunti (quali carenze nelle reti telematiche con conseguente vanificazione del sistema di controllo creato) e comunque indebitate in modo abnorme verso AAMS per il mancato pagamento del PREU.

Proprio di tali aspetti si è occupata l'indagine aperta dalla DDA di Roma a carico di Tino Giorgio (all'epoca direttore dei Monopoli di Stato) e di Barbarito Annamaria funzionaria dell'amministrazione dei monopoli (sentimentalmente legata al Tino), nonché a carico di alcuni esponenti della famiglia mafiosa dei Corallo.

Si appurava così che lo svolgimento della gara e l'individuazione dei concessionari erano avvenute sulla base di criteri assolutamente formali, attenendosi unicamente alla conformità degli assetti societari dichiarati ai parametri fissati dal bando.

Un esame più attento faceva però emergere sospetti di concentrazione occulta tra alcuni soggetti concessionari (formalmente distinti ma che mostravano collegamenti sia di persone fisiche sia di sedi), risultava anche che alcune delle società concessionarie avevano sede principale all'estero e oltretutto in paesi notoriamente caratterizzati da un'opacità fiscale, ma soprattutto mostravano collegamenti con persone fisiche oggetto di procedimenti penali.

In particolare l'attenzione si appuntava sulla concessionaria Atlantis World Group con sede a San Martin nelle Antille Olandesi, successivamente sostituita - a seguito di sollecitazione da parte dell'Amministrazione di Monopoli - dalla Società Atlantis Gioco Legale con sede in Italia.

Gli amministratori della Società sono Corallo Francesco e Corallo Carmelo Maurizio, entrambi figli di Corallo Gaetano.

La storia di quest'ultimo è abbastanza nota essendo stato già condannato per vari reati ed essendo notoria la sua vicinanza a Nitto Santapaola.

Si deve infatti rammentare che, come riferito da alcuni collaboratori, la famiglia Santapaola gestisce proprio nelle Antille Olandesi, e proprio a Saint Martin, un casinò presso il quale Corallo Gaetano fin dagli anni 80 svolgeva l'attività di procacciatore di clienti. Lo stesso aveva poi proseguito la sua collaborazione in altri casinò, dislocati in varie zone dell'America, sempre riconducibili alla famiglia Santapaola.

Peraltro i fratelli Corallo hanno smentito di avere rapporti di affari con il padre Gaetano rivendicando la loro autonomia di imprenditori, e gli accertamenti espletati non hanno fatto emergere contatti sospetti, né con il padre né con il direttore o altri funzionari dell'Amministrazione dei Monopoli.

Pur se gli elementi indiziari raccolti non sono stati ritenuti sufficienti a concretizzare l'esercizio dell'azione penale, l'attività di indagine ha fatto emergere come le concessioni – in un settore di altissima valenza economica e oggettivamente a grave rischio di infiltrazioni mafiose - furono affidate con grande superficialità, senza alcun approfondito esame dei soggetti che avevano presentato domanda, e che la complessiva gestione di AAMS fu, nel periodo esaminato, a dir poco "disattenta" tanto da provocare l'elevazione di contestazioni da parte della Corte dei Conti¹¹⁴.

Procedimento della DDA di Firenze

L'indagine ha accertato come Giacomo e Carlo Terracciano, esponenti del clan camorrista Terracciano di Pollena Trocchia (Napoli), avessero esteso la loro influenza criminale in gran parte del territorio toscano.

Gli stessi gestivano una serie di locali notturni in Toscana nei quali si praticava la prostituzione avendo reclutato varie donne dai paesi dell'est. Attraverso la medesima rete di locali il gruppo aveva anche creato un'organizzazione dedicata alle scommesse clandestine su vari avvenimenti sportivi. Le attività erano naturalmente gestite con metodo mafioso esercitando forme di minaccia e violenza nei confronti di eventuali concorrenti.

La raccolta delle scommesse sportive (in assenza di qualsiasi obbligo fiscale) fruttava mediamente al clan una percentuale di guadagno, sulle singole giocate, variabile dal 6% al 10% .

A tale profitto si aggiungeva quello derivante dal finanziamento, ovviamente a tassi usurari, dei clienti in difficoltà, nei cui confronti veniva sistematicamente

¹¹⁴ L'inerzia contestata all'Amministrazione dei Monopoli è stata giustificata dai vertici di AAMS con la considerazione che gran parte delle inadempienze delle concessionarie poteva essere ricondotta a problematiche tecniche ascrivibili ad altri soggetti, e che l'applicazione delle sanzioni previste ed in particolare la revoca delle concessioni avrebbe dato luogo ad un contenzioso infinito ed avrebbe comunque lasciato scoperto il relativo settore e causato il riespandersi del gioco illegale.

esercitata, in caso di ritardato pagamento, la forza di intimidazione del gruppo camorrista.

Le scommesse raccolte venivano in gran parte gestite dal clan, ma quelle ritenute con più elevato profilo di rischio venivano riversate nel circuito ufficiale SNAI ed in particolare venivano giocate presso un *corner* ubicato in Sicilia. Il gestore di tale punto scommesse riconosceva ovviamente una provvigione all'organizzazione delinquenziale che utilizzava appunto lo sportello per bancare le scommesse.

All'esito dell'attività di indagine venivano emesse 10 misure cautelari per associazione a delinquere di stampo mafioso finalizzato allo sfruttamento della prostituzione e alla raccolta delle scommesse clandestine, esercizio abusivo dell'attività creditizia, usura, estorsione aggravata dal metodo mafioso, interposizione fittizia di persone nella titolarità dei beni e riciclaggio. Nel corso dell'attività venivano sequestrate 143.000 euro, 51 conti correnti, 69 immobili ed altri beni.

Procedimento della DDA di Reggio Calabria

L'indagine si è incentrata su Gioacchino Campolo imprenditore di Reggio Calabria ritenuto legato alla *ndrangheta* e conosciuto come il re dei video-poker avendo sostanzialmente acquisito il monopolio su tale attività nella città di Reggio.

Secondo le risultanze dell'indagine tale ascesa era stata resa possibile dai legami di Campolo con le famiglie Audino e Zindato (federata ai Libri).

In sostanza Campolo, attraverso l'appoggio prima di Mario Audini (ormai deceduto) e poi di Gaetano Andrea Zindato (boss emergente della cosca Zindato-Libri), era stato in grado di imporre il noleggio dei suoi apparecchi a tutti gli esercizi commerciali ricadenti nella zona di influenza del clan.

L'attività era naturalmente accompagnata dalla forza di intimidazione delle cosche cosicché lo stesso, operando in un regime di concorrenza sleale, otteneva l'assoluto monopolio del settore da parte della sua ditta, la ARE.

Gli apparecchi forniti dalla ARE erano poi manipolati nel senso più sopra ricordato. Ciò consentiva al Campolo di lucrare profitti ingenti non assoggettati alla tassazione prevista.

A seguito dell'attività di indagine (per estorsione aggravata dall'art 7 D.L. 152/1991, gioco d'azzardo, interposizione fittizia di beni) è stato sequestrato un immenso patrimonio riconducibile al Campolo rappresentato da oltre 260 immobili, non solo a Reggio Calabria ma anche a Roma, Parigi, Milano e Taormina, 3 aziende nonché opere d'arte di grandissimo valore.

Procedimento della DDA di Lecce.

La Procura di Lecce procede nei confronti di un'associazione dedita alla raccolta illegale di scommesse via internet.

Si tratta di una imponente organizzazione, con base operativa a Innsbruck ove ha sede il bookmaker estero Goldbet Sportwetten, che dispone in Italia di una rete di oltre 500 agenzie, dedite alla raccolta di scommesse telematiche in violazione della normativa vigente.

Tutte le agenzie in questione - dislocate in Puglia, Emilia Romagna e Veneto - sono affiliate alla Goldbet Sportwetten che, pur avendo sede legale in Innsbruck, è amministrata da soggetti italiani ed è di proprietà di soggetti

italiani. Tale scelta è evidentemente finalizzata ad eludere la normativa italiana in materia e ad evadere le imposte.

Ed infatti le agenzie in questione – attive per lo più sotto la falsa effigie di internet-point o centri di elaborazione dati, ma che agiscono in realtà come centri di raccolta delle scommesse per conto della Goldbet - operano in totale violazione della normativa vigente, effettuando la ricarica dei “conti gioco” ed accettando pagamenti in denaro contante.

Tra queste, oltre 50 agenzie fanno capo a Politi Saulle, appartenente al clan Tornese di Monteroni (LE).

La struttura organizzativa prevede l’operatività di soggetti, “master”, che sovrintendono alla rete nella regione di competenza e di altri “superagenti” che sovrintendono all’attività delle agenzie di raccolta delle scommesse. Nell’attività di raccolta risultano coinvolti anche soggetti appartenenti al clan Tornese.

Proprio a due agenzie affiliate alla Goldbet Sportwetten si riferisce il sequestro, ex art. 12 sexies in relazione all’art. 12 quinquies D.L. 306/1992, disposto dalla DDA di Palermo. Si tratta di due sale gioco (allestite la prima in un locale formalmente deputato alla vendita di articoli di cancelleria e la seconda in un internet point, ma in cui in realtà si svolgevano, a tutti gli effetti, attività di sala scommesse a seguito di un contratto stipulato con la Goldbet) che svolgevano un’illegitima attività di intermediazione incassando le giocate e pagando le vincite in contanti. Le stesse erano gestite da prestanome di Biondino Giuseppe, capo mandamento di San Lorenzo.

Procedimento della DDA di Lecce.

L’indagine ha riguardato la figura di Salvatore (Nino) Padovano, uno dei capi storici della Sacra Corona Unita, all’epoca al vertice del clan Padovano di Gallipoli. Costui, poi ucciso nel settembre 2008 su ordine del fratello Pompeo Rosario, aveva delle cointeressenze con i fratelli De Lorenzis, noti imprenditori del settore dei videogiochi e delle scommesse sportive. Venivano altresì accertati i rapporti di Nino Padovano con Ivan Tornese, del clan Tornese di Monteroni, finalizzati ad aprire una sala scommesse in tale località.

Procedimento della DDA di Catania

L’indagine ha riguardato il clan Bottaro-Attanasio operante nella zona di Siracusa che gestiva il mercato delle macchinette video poker.

In un primo tempo il clan aveva imposto agli esercenti di ogni esercizio commerciale idoneo l’installazione degli apparecchi noleggiati dalle società vicine al gruppo. In seguito aveva preteso la corresponsione del 50% degli utili. Infine, verificata la rilevanza economica della questione, il clan aveva iniziato a gestire direttamente gli apparecchi.

Gran parte degli apparecchi sequestrati risultano modificati sia per abbattere l’entità del gioco nelle comunicazioni con la rete telematica dei monopoli sia per tarare le vincite consentendo ai giocatori margini ristrettissimi.

A seguito dell’attività di indagine conclusa nel giugno 2010 venivano arrestate per 416 bis o concorso esterno in associazione mafiosa, per illecita concorrenza, truffa in danno dello Stato e truffa telematica, 5 persone tra cui Miceli Sebastiano ritenuto organico al clan Bottaro-Attanasio. A conclusione

dell'attività venivano sequestrate le Società Royal Giochi, Star Games e Real Giochi.

Procedimento della DDA di Roma.

L'indagine ha riguardato i numerosi attentati effettuati tra il 2003 e il 2008 contro la sala Bingo di Ferentino. L'attività di indagine ha dimostrato che gli attentati erano stati ordinati da Aldo Coiante, gestore di una sala Bingo concorrente a quella di Ferentino. Si accertava inoltre che il clan dei Casalesi era intenzionato a subentrare nella gestione del Bingo di Ferentino. Infatti il titolare della sala Bingo, Martini Sirio dopo alcuni attentati e dopo la chiusura per un notevole lasso di tempo della sala Bingo ormai devastata dai ripetuti incendi, riapriva nel dicembre 2007 costituendo la società "Figli delle stelle" con Vincenzo La Ventura, soggetto contiguo ad ambienti camorristici. La presenza di tale soggetto era stata probabilmente ricercata dal Martini per cautelarsi da ulteriori attentati, continuati invece nel maggio e nel luglio 2008.

Ma a proposito di tale personaggio le indagini svolte in un procedimento della DDA di Napoli evidenziano come alcuni rappresentanti del clan dei CASALESI e del clan MOCCIA, in accordo con esponenti del clan SANTAPAOLA di Catania, avevano tentato di approfittare della situazione di grave difficoltà in cui si trovava il gestore della sala Bingo di Frosinone per inserirvi un loro uomo, appunto LA VENTURA Vincenzo. Quest'ultimo, già presidente dell'associazione di categoria ASCOB, deve considerarsi il rappresentante dei clan campani nel settore del gioco e delle scommesse e, con analogo metodo, aveva consentito ai suoi referenti di investire in molte altre sale da gioco d'Italia.

Procedimento della DDA di Potenza.

Il procedimento si è incentrato sulla figura di Giuseppe Postiglione, presidente della Società Potenza Calcio che avvalendosi della spessoria criminale di Antonio Cossidente, già condannato per associazione mafiosa, poneva in essere una serie di attività illecite quali estorsioni, violenze private ed anche frodi in competizioni sportive.

In particolare l'indagine accertava l'ingerenza violenta del gruppo su alcune partite di calcio della stagione C1 2007/2008 i cui risultati furono condizionati da azioni punitive ed aggressive condotte nei confronti dei giocatori delle squadre avversarie, ovvero dalla compravendita delle partite. Naturalmente ciò comportava che l'esito delle partite del campionato veniva concordato a tavolino preventivamente, falsando così anche l'esito delle ingenti scommesse, e dunque in violazione dell'art. 1 commi 1 e 3 legge 401/1989.

Sempre l'attività di indagine accertava che il clan aveva aperto varie agenzie di scommesse nelle quali venivano collocati anche video giochi ed altri apparecchi, illegali in quanto modificati, installati dalla Società Global Service facente capo al Cossidente .

L'associazione imponeva ai gestori di numerosi esercizi commerciali di Potenza e della Regione di installare le apparecchiature elettroniche ed i video poker (privi di qualsiasi certificato ed autorizzazione) commercializzati dalla Società Global Service facente capo al Cossidente. Venivano altresì ad emergere i rapporti con la famiglia Tancredi (da anni inserita nel settore del gioco illecito), che in un primo tempo veniva considerata un pericoloso concorrente e dunque

fatta oggetto di attività di contrasto ma che successivamente veniva coinvolta nel business per accrescere le potenzialità di guadagno.

Procedimento della DDA di Bologna.

L'indagine, che ha fatto luce sulle modalità con cui alcuni detenuti appartenenti al clan Schiavone e ristretti al 41 bis riuscivano a mantenere contatti con l'esterno, ha disvelato l'illecita attività posta in essere da due agenti penitenziari, originari del casertano.

Costoro, quale ricompensa, avevano ricevuto le tessere del circolo Matrix II° e alcune quote del circolo Royal. Nei due locali, ubicati nella provincia di Modena, si praticava il gioco d'azzardo tramite video poker, roulette o poker on-line in assenza di qualsiasi autorizzazione dei Monopoli di Stato.

I due circoli realizzavano un guadagno di circa 200.000 euro al mese, somme che confluivano nelle casse del clan dei casalesi, del resto da tempo presente nel modenese ed impegnato nei settori del gioco d'azzardo e dell'usura¹¹⁵.

Le infiltrazioni della criminalità organizzata nel Casinò di Sanremo.

Quanto al Casinò di Sanremo, società per azioni partecipata dal Comune di Sanremo e dalla Provincia di Imperia, le indagini attivate nel 2009, oltre ad accertare le responsabilità di due *croupier* che si appropriavano di ingenti somme di denaro simulando sistematicamente un cambio di *fiches* per un importo molto superiore a quello reale, ha messo in evidenza la sussistenza di complicità negli organismi di controllo interno e nell'amministrazione di vertice nella casa da gioco.

Ed infatti è stato accertato che benché i due *croupier* violassero tutte le procedure destinate a consentire il controllo di quanto avveniva al tavolo verde, da parte della sala di regia, nessuno degli addetti ai controlli aveva mai fatto alcuna contestazione. Più approfondite indagini facevano emergere il coinvolgimento del direttore dei giochi del casinò, Giovannini, del suo assistente Roberto Mento e del direttore amministrativo Salvatore Caronia che attuavano strategie aziendali del tutto negative per il casinò, come ad esempio prevedere percentuali a favore dei c.d. *porteur* (procacciatori di giocatori) basate non sull'entità delle somme giocate bensì sull'entità delle somme cambiate in *fiches*. E' poi emerso che Roberto Mento percepiva una percentuale sulle provvigioni riconosciute dal casinò ai *porteur*. Il predetto Mento (poi arrestato) risultava avere continui rapporti con Giovanni Tagliamento, già appartenente al clan Zaza ed inserito nelle più pericolose organizzazioni criminali operanti in Liguria.

CONSIDERAZIONI CONCLUSIVE

Da quanto sopra detto emerge come il gioco, per i notevoli introiti che assicura a fronte di rischi "giudiziari" relativamente contenuti, sia ormai diventato la nuova frontiera della criminalità organizzata di stampo mafioso.

¹¹⁵ Basterà a tale scopo ricordare l'arresto, nel luglio del 2009, nell'ambito dell'operazione coordinata dalla DDA di Napoli di 44 persone appartenenti al clan e dislocate tra Caserta e Modena. Tra queste la moglie e la figlia di Raffaele Diana, a lungo capo zona per la provincia di Modena della famiglia Schiavone. Anche in occasione di tali arresti veniva sequestrata una bisca clandestina.

Le organizzazioni criminali impongono agevolmente agli esercizi commerciali che insistono sul territorio di loro competenza gli apparecchi da intrattenimento. Apparecchi che persino se regolari assicurano guadagni ingenti e rapidi, ma che generano profitti enormi se sfuggono al sistema di imposizione fiscale e se subiscono alterazioni finalizzate a precludere, di fatto, ai giocatori ogni possibilità di vincita.

Analogamente guadagni ingenti assicurano la gestione del totonero o delle scommesse *on-line*, in cui pure è fortissima la presenza delle organizzazioni mafiose.

Da alcune delle indagini sopra ricordate emerge poi come la criminalità mafiosa, in questo specifico settore, stia abbandonando i tradizionali “strumenti” delittuosi dell’estorsione e dell’imposizione attraverso la forza di intimidazione, e come si stia invece strutturando sotto forma di imprese che occupano - in regime di monopolio – l’intero settore economico, e che si manifestano con connotati di “normalità”.

Si ritiene di concludere la presente relazione richiamando un passo della sentenza emessa dal GUP di Napoli il 12 maggio 2010 nell’ambito del procedimento 59337/09¹¹⁶ derivato da quello n. 20589/05, di cui sopra si è detto:

Lo spettro di operatività dei gruppi...svetta non più per una sfrontata arroganza e violenza criminale, quale era propria dell’agire del tradizionale clan di camorra, bensì per una non comune spregiudicatezza imprenditoriale e abilità commerciale.

Non si tratta, invero, di soggetti vicini ad ambienti di camorra e che prestano il fianco al tipico agire estorsivo e/o omicidiario, ma imprenditori o “para-imprenditori”che hanno saputo, per così dire, guardare lontano, hanno allargato gli orizzonti del business, estendendo l’ambito dei loro “affari” oltre regione se non oltre nazione. ... Non ci si trova davanti alla rozza, tradizionale, pratica estorsiva, qualificata dalla aggressione diretta all’impresa e/o al commerciante preso di mira, bensì all’occupazione di interi spazi economici, in partecipazione occulta con la costituzione di imprese “pulite”, secondo una precisa logica di scambio.

...Gruppi imprenditoriali a fortissima partecipazione criminale che si atteggianno, nella forma, quali strutture del tutto lecite, ma che sono la tangibile e ineludibile risultanza dell’imposizione illecita di monopolio che, perciò stesso, impone solo il proprio prodotto, e deprime inevitabilmente ogni forma di concorrenza.

¹¹⁶ Anch’esso relativo a Grasso Renato.