

L'azzardo truccato

L'operazione più recente a Frascati, a fine aprile: cinque gestori di esercizi pubblici denunciati, 56 apparecchi fuorilegge sequestrati, altri 46 bloccati in un laboratorio alla periferia di Roma e già pronti per essere piazzati in bar e circoli privati. Apparecchi con il software "modificato", in modo che, invece che alla rete telematica dei Monopoli di Stato, venivano collegati a siti illegali di scommesse online. «In questo episodio – spiega il vicequestore Silvio Torri, alle spalle vent'anni di Squadra mobile in varie parti d'Italia e ora a capo della polizia dei giochi e delle scommesse, inquadrata nell'ambito del Servizio centrale operativo – possiamo verificare la caratteristica propria dei reati di nuova generazione legati al gioco e alle scommesse». E spiega: «Fino a pochi anni fa, quando slot machine e videopoker erano fuorilegge e nessuno ne controllava la regolarità, la vittima dei reati era il giocatore, in quanto gli apparecchi erano immancabilmente truccati». Oggi, invece, divenuta legale la gran parte dei giochi e delle macchine, la vittima principale è lo Stato: le modifiche agli apparecchi servono soprattutto a "nascondere" decine di migliaia di giocate, per un controvalore di parecchi milioni di euro all'anno. La disconnessione del terminale, dunque, altera il report dell'attività della macchina: così che, da una parte, si fanno perdere allo Stato le entrate fiscali legate alle giocate e, dall'altra, si genera un mare di ricavi in nero, destinati a essere riciclati in questo o in tanti altri mercati criminali. Ma prima ancora che la moneta scivoli nella fessura e i simboli sul monitor comincino a frullare, la malavita ha già realizzato il grosso del suo business. Fin dall'apparire dei primi videogiochi d'azzardo, infatti, l'interesse della criminalità organizzata ha riguardato tutta la filiera delle "macchinette", dalla modifica del software alla distribuzione agli esercenti alla gestione delle enormi rendite. Oggi è ancora così. Anzi: l'innalzamento del livello tecnologico della "macchina dei giochi" presuppone una tale capacità tecnica e una tale visione industriale quali soltanto le organizzazioni strutturate (in questo caso criminali) possono avere. Anche se non si può giurare sulla corrispondenza di ogni apparecchio alle specifiche stabilite dallo Stato (quanto a durata minima e costo delle partite, frequenza e ammontare delle vincite) l'attività della malavita si realizza oggi principalmente nel truccare il software per reindirizzare gli apparecchi verso i siti illegali di scommesse. Per avere un'idea delle dimensioni del fenomeno basta un'occhiata alle statistiche: dai circa 500 siti web fuorilegge individuati e "inibiti" dai Monopoli nei primi mesi del 2006, a fine aprile 2010 si è arrivati a 2.232, con un numero di tentativi di accesso passati dai circa 90 milioni del 2006 ai 400 milioni del 2008, cifra che si stima oggi quasi raddoppiata. In particolare, se dal computer di casa si tenta di entrare in queste bische virtuali fuorilegge, si viene reindirizzati automaticamente a una pagina web dell'Amministrazione che mette in guardia il giocatore. Ma questo, evidentemente, non accade con gli apparecchi truccati disseminati in locali pubblici e circoli privati. Anche oggi la malavita continua a presidiare l'intera filiera del business. Attraverso prestanome insospettabili e società di comodo, le organizzazioni criminali stanno impegnandosi nel tentativo di occupare fette del mercato della distribuzione e della gestione degli apparecchi: a loro non manca certo la capacità di essere "convincenti" con gli esercenti per indurli a cambiare fornitore. Ora le cosche puntano ad acquisire il controllo del mercato anche in aree geografiche diverse da quelle storiche e di fornire agli esercizi pubblici una sorta di servizio completo, comprensivo di "protezione" e di fornitura degli apparecchi. In questi ultimi anni sono cambiate in modo radicale le "regole del gioco" e si sono liberalizzate molte attività che in regime di proibizionismo avevano portato ricchezza alla malavita. Oggi il gioco in sé è diventato, per così dire, "abbastanza regolare": dove la criminalità lucra è su tutto il resto. Cambia il contesto, dunque, e di conseguenza la criminalità modifica le proprie strategie: «Ma di pari passo aumenta in quantità e qualità l'azione di contrasto», dice Raffaele Grassi, direttore della Divisione da cui dipende la polizia dei giochi e delle scommesse. «Anche questo tipo di servizio di prevenzione e repressione – aggiunge – possiamo apparentarlo a quelli della cosiddetta polizia di prossimità: la nostra attività serve a dare al cittadino la garanzia di poter giocare serenamente, con la certezza che i giochi e le scommesse sono a prova di imbroglio e che i bari li cacciamo dal tavolo». Quello del gioco illegale è un mondo in cui convivono sofisticate competenze tecnologiche e pezzi di archeologia criminale, come certe figure del sottobosco degli ippodromi: «Ma attenzione a non sottovalutare nemmeno questi aspetti, che pure possono sembrare solo marginali o pittoreschi. Oggi il fenomeno in ambito ippico è meno visibile che in passato, ma non meno pericoloso. Che il settore possa essere ancora infiltrato dalla criminalità organizzata ce lo dice il tipo di delinquenti con cui ci troviamo ad aver a che fare nelle nostre indagini in questo ambito», avverte Grassi. «È per questo che negli ippodromi la nostra pressione non cala», aggiunge Torri. Le indagini nell'ambiente delle corse coinvolgono fantini, driver, allevatori, veterinari, allibratori e parlano di corse truccate e doping (in una sola operazione, a Pisa, scoperti 165 cavalli dopati); di minacce, corruzione ed estorsioni; di campioni rapiti e "messi in razza" come stalloni negli allevamenti dei boss o fatti correre sotto falso nome nelle corse clandestine, ad esempio in Campania e Sicilia. Puntualmente le indagini confermano che il settore non

è roba da buffi mariuoli tipo Febbre da cavallo. Lo si è visto nell'operazione conclusa nel giugno dello scorso anno che, partita dalla Toscana ma poi allargatasi a mezza Italia, ha portato in carcere otto pregiudicati, fra cui un pericoloso latitante, un boss legato alla camorra campana; gli otto sono accusati di associazione mafiosa, usura, estorsione, esercizio di scommesse clandestine ed organizzazione del gioco d'azzardo. L'indagine, coordinata dalla Procura antimafia di Firenze, ha rivelato che l'organizzazione, oltre a gestire un vasto giro di scommesse clandestine in diverse città del Centro Italia (corse di cavalli ed altre manifestazioni sportive truccate), concedeva prestiti ad usura ai giocatori in difficoltà, costringendoli, in alcuni casi, a cedere i propri beni per la restituzione del debito contratto. Per avere un'idea del valore dei profitti realizzati (che erano stati reinvestiti nell'acquisto di appartamenti, locali notturni, bar, ristoranti) basta l'elenco dei beni sequestrati: 55 immobili, 18 auto, conti correnti bancari e quote di sette società per un importo di molti milioni di euro. E spesso le piste del business del gioco illegale si intrecciano con quelle della droga. «Quando il gioco si fa duro, i duri cominciano a giocare» – dice John Belushi nel celebre film *The blues brothers* – e non c'è posto per i piccoli, non solo negli ippodromi. Così nei casinò (riciclaggio dei capitali provenienti da attività illegali, sfruttamento delle carte di credito clonate) così nel sottobosco di parecchi "circoli" privati. Torri racconta di un malavitoso di basso rango di una zona dell'Emilia Romagna, dove l'attività delle bische era presidiata da una colonia di calabresi, che aveva pensato di mettersi in proprio ed è finito ammazzato. Solo di poco meno spietata la "cura" riservata ai giocatori: dove c'è gente che per passione o per vizio gioca e perde al di là delle proprie possibilità, prospera un altro ramo dell'azienda criminale, quello dei prestasoldi e degli strozzini, che piano piano arrivano a diventare padroni della vita e dei beni dei loro debitori. E quello dell'usura è un campo dove alla piccola delinquenza non tocca certo la fetta più grossa. Un'altra conferma: «Le più importanti operazioni che abbiamo messo a segno solo in qualche caso partivano da un'indagine nata nel campo specifico dei giochi e delle scommesse; il più delle volte, indagando sul complesso di attività di qualche grande struttura criminale, ne abbiamo poi scoperto l'attività anche nel nostro settore», dice ancora Torri. Spirito imprenditoriale, grandi capitali, visione industriale del business: senza queste condizioni, accessibili solo a organizzazioni criminali fortemente strutturate, non sarebbero possibili alcuni fenomeni scoperti dalla polizia dei giochi e delle scommesse. Come il falso gratta e vinci messo in piedi in due diverse zone d'Italia: milioni di schedine false, perfettamente riprodotte ma immancabilmente perdenti, con fornitori e gestori, conniventi o costretti, che si dividevano il guadagno. Tutto netto e tutto in nero.

La polizia dei giochi e delle scommesse La polizia dei giochi e delle scommesse, istituita nel febbraio 2002, è una struttura inquadrata nello Sco, il Servizio centrale operativo della Polizia di Stato, il cui vertice è a Roma. Sul territorio si articola in 26 nuclei interprovinciali (la cui giurisdizione coincide con quella delle Squadre mobili distrettuali, delle Corti d'appello e delle Procure antimafia) che coordinano 126 unità, una per provincia, appartenenti alle Squadre mobili. Ne fanno parte circa 300 persone, la cui formazione comprende sia gli aspetti giuridici specifici sia lezioni tenute da magistrati, esperti e da "professionisti" esterni all'Amministrazione, come ad esempio alcuni direttori di casinò o di ippodromi. Anche in Gran Bretagna, Spagna e Francia esistono branche delle forze di polizia specializzate nel contrasto del gioco illegale. Oggi che il grosso del business fuorilegge si realizza online, con la polizia dei giochi e delle scommesse sempre più spesso collaborano i colleghi della polizia postale.

Cosa succede in Europa Sul gioco d'azzardo la definizione di norme comuni in Europa potrebbe essere accelerata dalla necessità di fare chiarezza sul fenomeno online: il Libro Verde annunciato per l'autunno dal commissario per il mercato interno e i servizi Michel Barnier tratterà una strategia comune sui casinò virtuali. A renderla più urgente la contraddittorietà di alcune sentenze della Corte di Giustizia europea che da una parte obbligano gli Stati membri ad ammettere operatori transfrontalieri in nome della libertà di circolazione dei servizi, dall'altra ne sanciscono il diritto a oscurare i siti contrari alla legislazione nazionale. Il Libro Verde potrebbe andare oltre e fissare la prima tappa nel percorso di avvicinamento tra i sistemi giuridici su azzardo e scommesse dei Paesi membri. In particolare per quanto riguarda la responsabilità degli operatori del settore, la futura piattaforma comune potrebbe prevedere: una tessera identificativa utile a monitorare l'attività dei giocatori e individuare quelli a rischio, accertandone l'età; la possibilità di trasferire vincite online una sola volta su un determinato conto corrente bancario, con evidenti ricadute antiriciclaggio; l'obbligo di divulgare informazioni sui rischi di dipendenza e sui canali attraverso i quali un giocatore patologico può ricevere assistenza. In termini assoluti non sorprende che in Europa i primi a scommettere siano i Paesi più popolosi, la Gran Bretagna seguita da Germania, Francia, Italia e Spagna. Se si guarda invece alla spesa pro capite, in testa ci sono i Paesi più piccoli con l'Irlanda al primo posto. Tra gli inglesi il gioco più popolare è la lotteria nazionale seguita dal bingo e dalle scommesse e, secondo l'ultima ricognizione effettuata dalla Gambling Commission, a tentare la fortuna nel 2006 è stato il 68% della popolazione. Gli ispettori di questa agenzia, cui fa capo la regolamentazione del settore e il rilascio delle licenze, lavorano in collaborazione con le forze di polizia che a breve potranno contare su un manuale operativo e corsi specialistici. In Spagna, la III Giornata sulla sicurezza nella sale da gioco ha puntato a rafforzare la collaborazione tra il Servicio de Control de Juegos de Azar, l'unità della polizia nazionale in prima linea contro i criminali ai tavoli da gioco, e i servizi di sicurezza privati impiegati nel settore. L'obiettivo è fare fronte comune contro criminali sempre più professionali e globali in un mercato che i rapporti

annuali sul gioco d'azzardo del ministero dell'Interno danno in crescita. In Francia gli interessi di giocatori, operatori del settore e Stato sono protetti dal Service central des courses et jeux. Nato a fine Ottocento è il più antico servizio della polizia nazionale e ha dovuto confrontarsi con un mondo in continua trasformazione. Fino all'ultima sfida, quella di Internet, raccolta dal Parlamento lo scorso aprile con una legge che apre alla concorrenza un mercato fino ad ora monopolio dello Stato.
Loredana Lutta

01/06/2010