

GIOCO: TERZA IMPRESA IN ITALIA, QUELLO ILLEGALE FATTURA 10 MILIARDI

9 Gennaio 2012

ROMA - Il gioco d'azzardo è la terza impresa del Paese con i suoi 76,1 miliardi di euro di fatturato legale, "cui vanno aggiunti, con una stima sicuramente approssimata per difetto, i 10 miliardi di quello illegale".

A denunciarlo è l'associazione Libera, che al fenomeno ha dedicato un voluminoso dossier dal titolo 'Azzardopoli - il paese del gioco d'azzardo. Quando il gioco si fa duro... le mafie iniziano a giocare'.

"In Italia - sostiene l'associazione - si spendono circa mille e 260 euro a testa l'anno, neonati compresi, per tentare il colpo che possa cambiare la vita tra videopoker, slot machine, gratta e vinci, sale Bingo. E se i giocatori a rischio sono calcolati in almeno due milioni, 800 mila sono le persone dipendenti dal gioco d'azzardo. Un'industria sempre in attivo, che non risente della crisi che colpisce il Paese e che non poteva non attirare l'attenzione della criminalità organizzata: sono 41 i clan che gestiscono 'i giochi delle mafie' da Chivasso (Torino) a Caltanissetta, passando per la via Emilia e la capitale".

"Con i soliti noti seduti al 'tavolo verde' - spiega - dai Casalesi ai Mallardo, dai Santapaola ai Condello, dai Mancuso ai Cava, dai Lo Piccolo agli Schiavone. Le mafie sui giochi non vanno mai in tilt e si accreditano a essere di fatto 'l'undicesimo concessionario occulto del Monopolio'".

Sono dieci le direzioni distrettuali antimafia che nell'ultimo anno hanno effettuato indagini: Bologna, Caltanissetta, Catania, Firenze, Lecce, Napoli, Palermo, Potenza, Reggio Calabria e Roma. E sono 22 le città dove nel 2010 le forze di polizia hanno eseguito arresti e sequestri direttamente legati al fenomeno.

"Ad Azzardopoli - si legge nel dossier - i clan fanno il loro gioco. Rien ne va plus. Si punta e si vince. E l'illegalità non conosce limiti".

"Nel 2010 - continua l'associazione - sono state 6 mila e 295 le violazioni riscontrate dalla Guardia di finanza: oltre 8 mila le persone denunciate, 3 mila e 746 i videogiochi irregolari sequestrati (alla media di 312 al mese) e 1 mille e 918 i punti di raccolta di scommesse non autorizzate o clandestine scoperti, il 165 per cento in più rispetto all'anno precedente".

I sistemi per infiltrarsi nel circuito legale sono i più fantasiosi, dalle sale bingo usate come "lavanderie" per il riciclaggio di soldi sporchi all'imposizione di noleggio di apparecchi, dalla gestione di bische clandestine al toto nero, dai prestiti usurari ai giocatori indebitati al racket delle slot machines. Fino all'acquisto da parte dei clan dei biglietti vincenti di Lotto, Superenalotto, Gratta e vinci, pagati con un sovrapprezzo dal 5 al 10 per cento, altro canale privilegiato per ripulire il denaro.