

azzardomafie

Numeri, storie, affari del Paese
tra gioco legale e gioco criminale



Azzardomafie
Numeri, storie, affari del paese tra gioco legale e gioco criminale

A cura di Toni Mira, Maria Josè Fava, Gianpiero Cioffredi e Peppe Ruggiero

Il paragrafo 5.4 è a cura di Sofia Nardacchione; il capitolo 6 è a cura di Andrea Giambartolomei; il capitolo 12 è a cura di Pasquale Somma.

Si ringraziano per la collaborazione Viviana Marrocco, Monica Usai, Tatiana Giannone

ISBN 9791298567801

Edizioni
Libera Associazioni, nomi e numeri contro le mafie

Libera Associazioni, nomi e numeri contro le mafie

© 2025

Sede legale e operativa: Via Stamira 5 00162 Roma

Codice Fiscale 97116440583 Partita Iva 06523941000

Tel. 06 69770301

p. 17 Foto di Adem Erkoç : <https://www.pexels.com/it-it/foto/primo-piano-di-mani-che-grattano-i-biglietti-della-lotteria-30427909/>

p.21 Foto di Darya Sannikova: <https://www.pexels.com/it-it/foto/macchinette-da-gioco-3021120/>

p.27, 46, 56 Freepik

p.45 Foto di Mick Haupt: <https://www.pexels.com/it-it/foto/mano-gioco-partita-videogioco-11058301/>

p. 63 Foto di Erik Mclean: <https://www.pexels.com/it-it/foto/mano-tenendo-documenti-biglietti-8266775/>

p. 64 Foto di Waldemar Brandt: <https://www.pexels.com/it-it/foto/scommessa-gioco-d-azzardo-possibilita-chance-5550130/>

p. 80 Foto di Pavel Danilyuk: <https://www.pexels.com/it-it/foto/casino-gioco-d-azzardo-roulette-tiro-verticale-7594162/>

p. 85 Foto di Ibrahim Boran: <https://www.pexels.com/photo/close-up-photo-of-cash-money-7990980/>

Progetto grafico e impaginazione

Francesco landolo

Stampa

Pibiesse srl - Nocera Inferiore (SA)

Indice

Introduzione	7
Luigi Ciotti	
Premessa	9
1 Il grande affare dell'azzardo	14
2 Giocando illegalmente	20
3 Mafie d'azzardo	22
4 Fate il vostro gioco: benvenuti ad azzardomafie	32
5 Un viaggio tra gli affari e i ras di azzardomafie	40
6 Giocate di serie A	54
7 Il “ grande risiko” delle Concessioni	54
8 La cronostoria legislativa	62
9 Leggi regionali: un Paese a doppia velocità	69
10 Storie di usura, storie di azzardo	74
11 Malati d'azzardo	78
12 Il mondo della dipendenza	81
13 Da una sala Bingo nasce Extralibera	86
14 Non smettiamo di allearci	90
don Armando Zappolini	
Glossario	92
Appendice	96
Malta, il lato oscuro dell'industria del gioco d'azzardo	96
Manuel Delia	
La regolazione del gioco d'azzardo	98
F. Esposito, L. Picarella, R. Sciarrone	

INTRODUZIONE

Luigi Ciotti

Nel rapporto sono riportate vicende che compaiono nelle carte delle inchieste giudiziarie, nei documenti istituzionali, nei rapporti delle forze dell'ordine e nelle cronache di stampa. Per quanti vengono citati, salvo i condannati in via definitiva, valgono la presunzione di innocenza e i diritti individuali garantiti dalla Costituzione.

Le notizie raccontate sono raccolte da atti giudiziari, articoli di stampa e fonti istituzionali fino al 31 agosto 2025.

Fonti

Relazione, documenti e atti della Direzione Distrettuale Antimafia, della Direzione Investigativa Antimafia, della Commissione Parlamentare di inchiesta sul fenomeno delle mafie e sulle altre associazioni criminali, Quaderni dell'antiriciclaggio dell'Unità di Informazione Finanziaria Banca d'Italia, Report della Guardia di Finanza (GdF), dell'Agenzia del demanio e dei monopoli (Adm), Ministero dell'Economia, Ministero dell'Interno.

La rassegna stampa dalle seguenti agenzie, quotidiani e periodici: Adnkronos, Agi, Ansa, Dire, Italtpress, Askanews, Lapresse, Avvenire, Corriere della Sera, Corriere del Mezzogiorno, il Fatto Quotidiano, Il Giornale, Il Giorno, Italia Oggi, Libero, Il Mattino di Napoli, Il Messaggero, Domani, La Repubblica, Panorama, Espresso, Vita, Il Manifesto, lavalibera, La Stampa, Il Tempo, wired.it, Internazionale, Archivio Rassegna Stampa Volopress.

C'è chi definisce il gioco d'azzardo una semplice forma di "svago", un modo come un altro per evadere dalle preoccupazioni quotidiane attraverso il sogno di una vita improvvisamente diversa: più ricca, più agevole, quindi anche più felice. Peccato che per molti di coloro che giocano d'azzardo quest'illusione diventi una vera e propria trappola. Una promessa di riscatto che si trasforma in un abisso di solitudine, debiti e disperazione. Il gioco in quei casi non è più un passatempo, ma una patologia.

Se è vero che ogni individuo ha il diritto di usare il proprio denaro come preferisce, finché non danneggia gli altri, questa libertà va bilanciata con una responsabilità morale: sappiamo benissimo che l'azzardo può diventare un comportamento compulsivo, e danneggiare non soltanto i singoli ma anche le loro famiglie. Per questo la società e le istituzioni hanno il dovere etico di proteggere i più fragili da questo rischio.

Nel nostro Paese si "giocano" — ma sarebbe più onesto dire si perdono — più di 157 miliardi di euro all'anno. Un fiume di denaro che non crea benessere, ma dipendenza. Ogni minuto, ad esempio, centinaia di "Grat-

ta e Vinci" vengono strofinati nella speranza di cambiare destino: un destino che per qualcuno cambia davvero, ma in peggio: case ipotecate, affetti distrutti, contratti di lavoro non rinnovati.

C'è chi inizia per noia e finisce per dilapidare patrimoni e reputazione, come è accaduto ad alcuni giovani giocatori di serie A. Chi aspira alla ricchezza facile, chi soltanto a un momento di adrenalina nell'attesa di quel colpo di fortuna che prima o poi, se lo sente, arriverà. E invece... quasi tutti i giocatori patologici alla fine non ci rimettono soltanto denaro: perdono la fiducia in sé stessi, la pace, la possibilità di guardare i propri figli negli occhi senza vergogna.

Davanti alle loro storie, i numeri diventano volti, nomi, disperazioni reali. E allora quei 3.000 euro l'anno "giocati" per abitante in regioni come Campania, Calabria o Sicilia non sono cifre di bilancio: sono il segno di una ferita sociale aperta.

Eppure lo Stato sembra guardare altrove: ai proventi che incassa grazie alle tasse sul gioco. Soldi che solo in minima parte vengono reinvestiti in percorsi di prevenzione,

terapia e reinserimento per le vittime di questa dipendenza silenziosa e sottovalutata. C'è una grave contraddizione etica in tutto questo!

La politica parla di regolamentazione, ma troppo spesso resta prigioniera della logica del profitto.

Si dimentica che dietro ogni slot, dietro ogni casella argentata del gratta-e-vinci o piattaforma online, ci sono esseri umani in difficoltà. Ci sono adolescenti che scommettono di nascosto, anziani che si giocano la pensione, famiglie che si sfaldano nel silenzio.

Le mafie, e i loro lucrosi interessi nel mondo dell'azzardo, sono allora soltanto la punta dell'iceberg, un problema dentro il problema. Del resto, lo sappiamo bene: dove c'è fragilità, le mafie arrivano. Dove c'è movimento di denaro si inseriscono, gestendo sale, falsificando le macchine mangia-soldi, truffando sulle scommesse, ma anche offrendo prestiti usurari alle persone ormai sul lastrico.

Sarebbe però sbagliato, e non è infatti lo scopo di questo dossier, ridurre il gioco a una questione criminale: il mondo dell'azzardo è invece un sintomo fra gli altri di un sistema che mette sistematicamente il denaro davanti alle persone, rendendole sempre più sole e vulnerabili.

Non possiamo continuare a chiamarlo "gioco" se produce malattia, povertà, esclusione. Occorrono politiche che mettano al centro la salute della gente, non il guadagno delle aziende o dell'erario! Chiunque tragga profitto dall'azzardo, sia gli attori privati che il settore pubblico, ha una responsabilità morale nel limitarne gli effetti nocivi. Serve più prevenzione nelle scuole, servono spazi di sostegno psicologico nei territori, formazione per gli operatori. Serve soprattutto un cambio di sguardo: considerare il giocatore non come un colpevole, ma come la vittima di un sistema che alimenta certe fragilità per ricavarne un tornaconto economico.

Questo dossier di Libera ci restituisce l'immagine di un Paese in bilico: da un lato, la voglia di riscatto sociale e di un benessere per molti irraggiungibile; dall'altro, un meccanismo che, legale o illegale che sia, continua a speculare sulla vita delle persone.

Dobbiamo smascherare l'inganno. Perché in fondo il gioco d'azzardo — qualunque forma assuma — rischia di essere sempre e comunque un grande imbroglio ai danni dei cittadini.

PREMESSA

Sale Bingo, scommesse clandestine, videopoker, slot machine. Il mondo del gioco d'azzardo non attira solo l'interesse della criminalità organizzata: è un vero e proprio affare. Una delle voci più remunerative del bilancio mafioso.

Secondo la **Direzione Investigativa Antimafia (Dia)**, le direttrici principali degli affari mafiosi sono due:

- da un lato la **gestione storica del gioco illegale**, ampliata dalle nuove prospettive offerte dall'online;
- dall'altro la **contaminazione del mercato legale**, che assicura introiti rilevanti a fronte di un rischio di sanzioni ritenuto economicamente sostenibile, con conseguenze drammatiche sul piano sociale:

“le mafie approfittano dei giocatori affetti da ludopatia, sanno chi sono, li seguono, li contattano, concedendo prestiti a tassi usurari. Si genera così un circolo vizioso, in cui alla dipendenza dal gioco si somma la dipendenza economica dai clan”.

Parole che smontano la tesi secondo cui l'azzardo legale sarebbe lo strumento migliore per contrastare quello illegale in mano alle mafie. La realtà, infatti, è opposta: più sale scommesse legali non significano meno bische clandestine. Lo si sa da tempo.

Già nel 2002, l'allora capo della Polizia, il **prefetto Antonio Manganelli**, intuì la necessità di considerare il settore dei giochi e delle scommesse come uno degli ambiti privilegiati di influenza e di aggressione della criminalità organizzata di tipo mafioso. Per questo ritenne necessario creare il “Nucleo centrale per la polizia dei giochi e delle scommesse”, con l'obiettivo di adeguare sia le professionalità della sicurezza pubblica sia le metodologie di contrasto. Nel 2015, la **Direzione Nazionale Antimafia (DNA)**, nella Relazione annuale, scriveva che la liberalizzazione del gioco d'azzardo non aveva tolto risorse alla criminalità; al contrario, progressivamente, e anzi esponenzialmente, è aumentata l'infiltrazione nel settore da parte della criminalità organizzata, che sta acquisendo quote sostanziose del mercato del gioco.

Un settore ricchissimo, che continua ad attirare enormi appetiti criminali. La conferma arriva dai dati forniti dal **generale Nicola Altiero**, vicedirettore operativo della Dia: “un euro investito dalle mafie nel narcotraffico

produce profitti per 6-7 euro, uno investito nell'azzardo 8-9, con molti meno rischi".

Per questo **Libera** ha elaborato e sintetizzato i dati più significativi provenienti dalle diverse fonti investigative e istituzionali, con l'obiettivo di restituire una fotografia chiara e aggiornata degli interessi criminali — e non solo — in gioco. Un quadro altamente preoccupante.

■ Analizzando le relazioni della **Direzione Nazionale Antimafia** e della **Direzione Investigativa Antimafia**, pubblicate tra il **2010** e il **2024**, risultano **147 clan censiti** che hanno operato in attività di business sia illegali che legali, con il coinvolgimento di **25 Procure Antimafia**.

La fotografia che emerge mostra come gli interessi della criminalità organizzata riguardano in modo diffuso l'intero territorio nazionale. Sono infatti **16 le regioni coinvolte** da inchieste sull'azzardo che hanno visto la presenza di clan mafiosi.

147
clan censiti
16
regioni coinvolte
2010/2024

Al «tavolo verde» giocano e vincono le solite famiglie: dai **Casalesi di Bidognetti** ai **Malardo**, dai **Santapaola** ai **Condello**, dai **Man-cuso** ai **Labate**, dai **Lo Piccolo** ai **Capriati**.

A livello regionale è la **Campania** a guidare la classifica con **40 clan** che hanno messo le mani sul gioco d'azzardo, seguita dalla

Calabria con **39 clan** e dalla **Sicilia** con **38 clan**. Poi il **Lazio** con **24 gruppi criminali** e la **Puglia** con **22**. Nel Nord Italia "primeggiano" **Liguria** e **Piemonte** con **9 clan** ciascuna.

■ Complessivamente, al **2024**, secondo i dati dell'**Agenzia Nazionale dei beni sequestrati e confiscati (ANBSC)**, tra le **125 aziende confiscate** alle mafie appartenenti al settore "Attività artistiche, sportive, di intrattenimento e divertimento", più della metà — **70** — riguardano sale gioco e scommesse.

In testa la **Campania** con **20** sale gioco e scommesse confiscate, seguita dal **Lazio** con **14**, dalla **Sicilia** con **9**, dalla **Calabria** con **7** e dalla **Puglia** con **6**. Prima regione del Nord Italia la **Liguria**, con 4 sale gioco confiscate.

■ Nel periodo **2023-2025** sono state emesse **15 interdittive antimafia** da sei prefetture del Nord, Centro e Sud (**10 nel 2023, 2 nel 2024, 3 nel 2025**). Altre 7 sono state confermate dai Tar e dal Consiglio di Stato, che hanno respinto i ricorsi dei titolari delle aziende colpite dai provvedimenti, i quali comportano la decadenza dell'autorizzazione all'attività di azzardo.

Le prefetture coinvolte sono: **Varese (3 interdittive)**, **Roma (1)**, **Napoli (6)**, **Benevento (3)**, **Potenza (1)**, **Foggia (1)**.

I Tar che hanno dato ragione alle Prefetture sono quelli di **Lombardia (1 volta)**, **Lazio (1)**, **Campania (2)**, **Puglia (3)**.

■ Aumentano le segnalazioni di operazioni finanziarie sospette provenienti dagli operatori del settore dei giochi e delle scommesse. **Nel primo semestre del 2025, l'Unità di Informazione Finanziaria per l'Italia (Uif)** della Banca d'Italia ha ricevuto **6.433 segnalazioni**, per un importo di **728 milioni di euro**, con un **incremento del 37%** rispetto allo stesso

periodo del **2024**, quando erano state **4.697 SOS**.

Nel dettaglio, **4.654** hanno riguardato l'azzardo online, **1.743** quello fisico e **36** i casinò. Nello stesso periodo del **2024** le segnalazioni erano state rispettivamente **3.261** per l'online, **1.409** per il fisico e **27** per i casinò.

■ Non si ferma né rallenta il grande affare dell'azzardo. A confermarlo sono i dati ufficiali del Ministero dell'Economia. Nel **2024** la raccolta ha raggiunto **157 miliardi e 453 milioni di euro**, così suddivisi: **92 miliardi e 102 milioni online**, in fortissima crescita rispetto agli **82 miliardi e 553 milioni del 2023**, e **65 miliardi e 350 milioni nel fisico**, sostanzialmente stabile rispetto ai **65 miliardi e 164 milioni del 2023**.

La crescita complessiva è stata di **9 miliardi e 734 milioni, pari al 6,59%**.

39,8 mln €
sanzioni di
12.700
interventi
guardia di finanza

■ In numeri assoluti, in testa alla classifica di chi spende di più in azzardo troviamo una regione del Nord, la **Lombardia**, con **24 miliardi e 841 milioni (fisico 12 miliardi e 455 milioni, online 12 miliardi e 386 milioni)**. Seguono la **Campania** con **20 miliardi e 584 milioni (7 miliardi e 508 milioni fisico, 13 miliardi e 76 milioni online)**, il **Lazio** con **16 miliardi e 668 milioni (6 miliardi e 489 milioni fisico, 10 miliardi e 179 milioni online)** e la **Sicilia** con **15 miliardi e 210 milioni (4 miliardi e 408 milioni fisico, 10 miliardi e 802 milioni online)**.

Ma se rapportiamo questi dati totali alla popolazione di ciascuna regione, la classifica cambia molto. In testa finisce la **Campania** con **3.692 euro all'anno a abitante**, bambini compresi (va ricordato che l'azzardo è vietato fino a 18 anni). Segue l'**Abruzzo** con **3.319 euro** (totale **4 miliardi e 309 milioni**). Poi il **Molise** con **3.275 euro**, pur con un totale di "soli" **940 milioni**.

■ Nel **2024** i romani hanno "giocato" ben **8 miliardi e 330 milioni, 597 milioni** in più rispetto al **2023**, quando ne avevano "giocati" **7 miliardi e 733 milioni**. Si tratta di un incremento del **7,1%**, superiore a quello nazionale.

Al secondo posto c'è **Milano** con **3 miliardi e 947 milioni**, al terzo **Napoli** con **3 miliardi e 453 milioni**, entrambi meno della metà della Capitale. Seguono più distanziate **Palermo** con **2 miliardi e 377 milioni** e **Torino** con **2 miliardi e 172 milioni**.

■ Allarmante la situazione di **Prato**, città capoluogo alla quale dedichiamo un capitolo intero. Nel **2023** la raccolta aveva raggiunto **849 milioni (598 fisico e 251 online)** e nel **2024** è salita a **885 milioni (619 fisico e 266 online)**.

Si tratta delle cifre più alte della Toscana, superiori anche al capoluogo regionale **Firenze**, che arriva a **864 milioni**. Ma Prato supera anche le più grandi città italiane per spesa pro capite: nel **2024**, ogni abitante della città, minori compresi, ha speso in azzardo **4.298 euro**.

■ Il boom dell'online è confermato dalla fortissima crescita dei "conti gioco", quelli aperti dai giocatori presso i concessionari per poter poi "giocare", e dove vengono depositati i soldi da utilizzare. Nel **2024** risultavano attivi quasi **16 milioni** di conti, rispetto agli "appena" **11 milioni** del **2020**. Questo

significa che ben **5 milioni di conti** si sono aggiunti in appena quattro anni.

E quanti soldi vi sono transitati? Nel **2023** sono stati ricaricati **10 miliardi e 385 milioni (37 miliardi dal 2019)** e di questi ne sono stati prelevati per “giocare” **6 miliardi e 615 milioni**. Circa **4 miliardi** sono quindi rimasti sui conti gioco, a disposizione dei concessionari dell'azzardo, a costo zero.

■ Attualmente vi sono **55 tipologie di lotterie istantanee** (nel 2023 erano **44**), **47 tipologie di “Gratta&Vinci” online** (erano **24**), **cinque tipologie di giochi numerici a totalizzatore** (Superenalotto, Win for Life, ecc.) e **due tipologie di bingo**, sia di sala (attraverso **200 Sale Bingo** presenti sul territorio nazionale) sia a distanza.

Nel **2023** i “Gratta&Vinci” venduti erano stati più di **2,1 milioni**, per un importo complessivo di **11,8 miliardi di euro**. Più di **4.000 biglietti “grattati” al minuto, 24 ore su 24**.

■ Le manifestazioni di **scommesse a quota fissa** sono 8.036 e spaziano da discipline come il **Surf** e la **Lotta Greco-Romana**, al **Golf** e al **Rugby**. Si può scommettere sui campionati di **Atletica leggera americani**, fino ad arrivare al **Volley praticato nello Yemen**.

■ È alta l'illegalità nel comparto del gioco d'azzardo. Nel periodo **2020-2024**, la **Guardia di Finanza** ha effettuato più di **12.700 interventi**, riscontrato oltre **5.000 violazioni**, con l'irrogazione di sanzioni per importi superiori a **39,8 milioni di euro**, denunciato **1.880 soggetti**, scoperto **1.400 punti di raccolta scommesse clandestini** e constatato basi imponibili evase rispettivamente ai fini dell'**imposta unica** per oltre **1,95 miliardi di euro** e del **prelievo erariale unico** per oltre **183,8 milioni di euro**.

■ In totale, l'**Agenzia del Demanio e dei Mo-**

nopoli tra il 2020 e il 2024 ha effettuato **125.083 controlli**, in particolare su:

- **Slot e VLT:** 66.283
- **Lotto:** 29.882
- **Enalotto:** 14.053
- **Scommesse:** 13.545

Ben **50.090** controlli hanno riguardato il “gioco minorile”.

L'ultimo aggiornamento della “black list” dell'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli (**luglio 2024**), che contiene l'elenco dei siti non autorizzati alla raccolta del gioco d'azzardo online in Italia, ha portato il numero di domini oscurati a **11.390, 101 in più** rispetto al precedente aggiornamento di maggio (**93 oscurati**), altri **185 a febbraio** e **129 a gennaio**.

■ Secondo l'**Istituto Superiore di Sanità**, almeno **18 milioni** di italiani nell'ultimo anno hanno “tentato la fortuna” nell'azzardo, anche solo con un “Gratta e Vinci”, mentre **5,5 milioni** risultano giocatori abituali.

I **giocatori patologici** sono **1 milione e 500 mila (3% della popolazione maggiorenne)**, quelli a **rischio moderato 1 milione e 400 mila (2,8%)**. In tutto, quindi, **2 milioni e 900 mila persone**.

Ma per ogni giocatore, altre **sette persone** sono coinvolte: i suoi familiari, che in totale ammontano a **20 milioni e 400 mila (40% della popolazione)**.

Dunque, prendendo in prestito i concetti dai danni del fumo, in Italia **4 cittadini su 10** sono vittime di “azzardo passivo”. Il risultato è una perdita stimata di **7,6 punti percentuali di qualità della vita**, sia per il giocatore che per i familiari.

■ Come **Libera** abbiamo analizzato le norma-

tive regionali, in vigore a **luglio 2025**, attraverso una griglia di indicatori ritenuti essenziali per una regolamentazione efficace del gioco legale. L'analisi degli indicatori selezionati restituisce una **mappa disomogenea del Paese**, in cui si distinguono regioni abbastanza virtuose, realtà in ritardo e territori in cui la normativa risulta ancora largamente insufficiente.

Toscana e Friuli-Venezia Giulia si posizionano in vetta alla classifica con **8 semafori verdi**, dimostrandosi le regioni con le normative più complete e articolate, sebbene non esaustive. In coda troviamo il **Piemonte** con **4 semafori verdi**, mentre la **Liguria** chiude la classifica con un solo semaforo verde.

Davanti a questo scenario, **la risposta dello Stato** continua a essere deficitaria. Anno dopo anno la legislazione resta **frammentaria, incoerente, asimmetrica e ambivalente**, lasciando il comparto confuso e rendendo più sfumato il confine tra legale e illegale. Le norme contenute nella **legge di Bilancio 2025** sul gioco d'azzardo ignorano i danni sociali, sanitari ed economici legati al settore. Si continua ad ampliare l'offerta di giochi e a ridurre gli strumenti di prevenzione e cura, generando un ulteriore squilibrio che, di fatto, favorisce le mafie.

Per stabilire un nuovo equilibrio serve un **intervento articolato** che consenta di:

- Approvare una **legge quadro del settore**, che abbia come priorità la **salute dei cittadini** e la **lotta all'illegalità**;
- Mantenere uno **spazio di autonomia degli Enti locali**, per regolamentare in modo più restrittivo l'azzardo, sulla base di esigenze ed emergenze territoriali;
- **Impedire realmente ogni tipo di pubblicità** del gioco d'azzardo;
- Evitare la **compartecipazione alle Regioni e agli Enti locali** del 5% del gettito delle slot e delle videolottery, che rischiano di rappresentare un appetito per le esangui casse degli enti locali;
- Ricostituire l'**Osservatorio per il contrasto alla diffusione del gioco d'azzardo** e al fenomeno della dipendenza grave presso il **Ministero della Salute**;
- **Non aumentare l'offerta di giochi da parte dello Stato**, neanche giustificandola con il bisogno di raccogliere fondi per emergenze o calamità naturali;
- **Aumentare la rete di controlli** tra concessionari, gestori, produttori ed esercenti;
- **Non prorogare le concessioni** e rimetterle, seppur con estremo ritardo, nuovamente a bando.

1

IL GRANDE AFFARE DELL'AZZARDO

Il grande affare del **gioco d'azzardo** non si ferma né rallenta. A confermarlo sono i dati ufficiali del **Ministero dell'Economia**, che mostrano una crescita costante e impressionante destinata a proseguire anche **nel 2025**. Nel **2024**, le entrate hanno raggiunto i **157 miliardi e 453 milioni di euro**. I dati di quest'anno confermano un incremento di almeno **il 10% dell'azzardo online**, che ha ormai abbondantemente superato quello "fisico" in agenzia, che secondo il Ministero resterà stabile nel corso del 2025.

157.453.000 €
entrate
nel 2024

Dati disponibili solo grazie a un'interrogazione parlamentare presentata dai deputati del Pd **Stefano Vaccari e Virginio Merola**, perché quelli ufficiali erano fermi al 2022. La risposta del **sottosegretario all'Economia**,

Federico Freni, è molto ricca, e contiene non solo i **dati nazionali**, ma anche quelli **regionali, provinciali e comunali**. Così è ora possibile sapere comune per comune, anche i più piccoli quanto si spende in azzardo. Dati sicuramente utili alle **amministrazioni locali** per regolamentare il fenomeno e arginare il dramma del **gioco d'azzardo patologico**.

Partiamo dai **dati nazionali**. Nel 2023 la raccolta è arrivata a **147 miliardi e 718 milioni di euro**, divisi tra **82 miliardi e 553 milioni online e 65 miliardi e 164 milioni nel fisico** (agenzie, sale, bar, tabaccai, **Gratta e Vinci**, ecc.). Nel 2024 si è saliti a **157 miliardi e 453 milioni**, divisi tra **92 miliardi e 102 milioni online**, in fortissima crescita (82 miliardi e 553 milioni nel 2023), e **65 miliardi e 350 milioni nel fisico**, sostanzialmente stabile (nel 2023 erano stati 65 miliardi e 164 milioni).

La crescita totale è dunque stata di **9 miliardi e 734 milioni**, pari al **6,59%**. Una crescita **inarrestabile**. Si va così dai **19,8 miliardi del 1998** ai **47,5 del 2008**, agli **88,5 del 2015**, ai **110,5 del 2019**. Solo il Covid e il lockdown,

con la chiusura degli esercizi commerciali, compresi quelli dove si svolge l'azzardo, hanno fatto calare a **88,2 miliardi nel 2020** (quasi solo online). Ma nel 2021, con la riapertura, si è tornati a crescere arrivando a **111,7 miliardi, e a 136 del 2022**.

In tutto – sono sempre le informazioni del ministero – tra il 2004 e il 2024 la raccolta è stata di **1.774 miliardi di euro**.

Attualmente vi sono **55 tipologie di lotterie istantanee** (nel 2023 erano 44), **47 tipologie di "Gratta&Vinci" online** (erano 24), **5 tipologie di giochi numerici a totalizzatore** (Superenalotto, Win for Life, ecc.), **2 tipologie di bingo**, di sala (attraverso **200 Sale Bingo** presenti sul territorio nazionale) e a distanza.

Nel 2023 i **"Gratta&Vinci" venduti** erano stati più di **2,1 milioni** per un importo di **11,8 miliardi di euro**. Più di **4mila biglietti "grattati" al minuto**, 24 ore su 24. Le manifestazioni di **scommesse a quota fissa** sono **8.036** e spaziano dalla disciplina del **Surf**, alla **Lotta Greco Romana**, dal **Golf** al **Rugby**; si può scommettere sui campionati di **Atletica leggera americani**, fino a giungere al **Volley praticato nello Yemen**.

2,1 milioni
Gratta&Vinci venduti

11,8 miliardi
importo totale
2023

La comunicazione del ministero riferisce anche i **dati regionali**. In numeri assoluti, in

testa alla classifica di chi spende più in azzardo troviamo una regione del Nord, la **Lombardia**, con **24 miliardi e 841 milioni** (fisico **12 miliardi e 455 milioni**, online **12 miliardi e 386 milioni**). Seguono la **Campania** con **20 miliardi e 584 milioni** (7 miliardi e 508 milioni e 13 miliardi e 76 milioni), il **Lazio** con **16 miliardi e 668 milioni** (6 miliardi e 489 milioni e 10 miliardi e 179 milioni), la **Sicilia** con **15 miliardi e 210 milioni** (4 miliardi e 408 milioni e 10 miliardi e 802 milioni), la **Puglia** con **11 miliardi e 844 milioni** (4 miliardi e 289 milioni e 7 miliardi e 555 milioni), l'**Emilia-Romagna** con **10 miliardi e 198 milioni** (5 miliardi e 21 milioni e 5 miliardi e 177 milioni), il **Piemonte** con **9 miliardi e 501 milioni** (4 miliardi e 250 milioni e 5 miliardi e 251 milioni), il **Veneto** con **9 miliardi e 97 milioni** (5 miliardi e 14 milioni e 4 miliardi e 23 milioni) e la **Toscana** con **8 miliardi e 573 milioni** (4 miliardi e 113 milioni e 4 miliardi e 460 milioni).

Ma se rapportiamo questi dati totali con la **popolazione di ciascuna regione**, la classifica cambia molto. In testa finisce la **Campania** con **3.692 euro all'anno a abitante**, bambini compresi (va ricordato che l'azzardo è vietato fino a 18 anni). Segue l'**Abruzzo** con **3.319 euro** (totale 4 miliardi e 309 milioni). Poi il **Molise** con **3.275 euro**, pur con un totale di "soli" 940 milioni, la **Sicilia** con **3.182 euro**, la **Calabria** con **3.148 euro** (totale di 5 miliardi e 768 milioni), la **Puglia** con **3.057 euro**, il **Lazio** con **2.919 euro**, la **Basilicata** con **2.769 euro** (totale di 1 miliardo e 465 milioni), la **Sardegna** con **2.584 euro** (totale di 4 e 34 milioni), le **Marche** con **2.574 euro** (totale di 3 miliardi e 813 milioni).

Spese record un po' dovunque, dunque, anche in regioni piccole come Basilicata e Molise. Emerge anche come in gran parte delle

regioni del **Sud** venga confermato il dato nazionale della prevalenza dell'**azzardo online**, mentre in gran parte di quelle del **Nord** rimane in testa quello fisico.

Nel 2024 i **romani** hanno **“giocato” ben 8 miliardi e 330 milioni, 597 milioni** più del 2023, quando ne “giocarono” **7 miliardi e 733 milioni**. Si tratta di un incremento del **7,1%**, superiore a quello nazionale. Al secondo posto c'è **Milano** con **3 miliardi e 947 milioni**, al terzo **Napoli** con **3 miliardi e 453 milioni**, entrambi meno della metà della Capitale. Ancor più lontane **Palermo** con **2 miliardi e 377 milioni**, e **Torino** con **2 miliardi e 172 milioni**.

Molto pesante la situazione di **Prato**, città capoluogo alla quale dedichiamo un capitolo, dove nel 2023 la raccolta aveva raggiunto gli **849 milioni** (598 fisico e 251 online) e nel 2024 è salita a **885 milioni** (619 fisico e 266 online). Le cifre più alte della **Toscana**, superiori anche al capoluogo regionale **Firenze** che arriva a **864 milioni**. Ma Prato supera anche le più grandi città italiane per **spesa pro capite**: nel 2024 ogni abitante della città, minori compresi, ha speso in azzardo **4.298 euro**.

In termini di **vincite complessive** (fisiche e telematiche), la **Lombardia** con circa **21 miliardi** risulta la regione più “fortunata”, seguita dalla **Campania** con **18 miliardi** e dal Lazio con oltre **14 miliardi e mezzo**.

Torniamo ai dati generali. Dei **157 miliardi e 453 milioni di euro raccolti, 135,8 miliardi** rientrano come **vincite**. Ricordiamo che si tratta in gran parte di piccole vincite che, molto spesso, vengono rigiocate. Quelle grandi, che potrebbero cambiare la vita, sono pochissime: ad esempio, quella massima del **Superenalotto** è **una su 622.614.630**, quella del **Win for Life** **una su 3,6 milioni**, i

Gratta&Vinci, a seconda della tipologia, **una su 1-15 milioni**, tutte probabilità stabilite per legge.

Le varie realtà della filiera dell'azzardo hanno incassato **10 miliardi**, lo **Stato 11,5 miliardi**. Una cifra, quest'ultima, che non cresce come la raccolta. Nel **2018**, con una raccolta di **106 miliardi**, lo Stato aveva incassato come tasse **10,3 miliardi**. Nel **2022** la raccolta era salita a **136 miliardi** ma lo Stato aveva incassato “appena” **11,2 miliardi**. Nel **2023**, con una raccolta di **147 miliardi e 718 milioni**, l'erario ha incassato **11,6 miliardi**. Nel **2024** la raccolta è salita a **157 miliardi e 453 milioni**, il **50% in più rispetto al 2018**, ma quanto incassato dallo Stato è sceso a **11,5 miliardi**. Un dato influenzato dalla forte crescita dell'**azzardo online**, molto meno tassato rispetto ad **Awp (slot)** e **Vlt**, un tempo la modalità più diffusa e ora in forte calo.

Nel 2024, la raccolta complessiva delle **“macchinette”** ha raggiunto i **32,6 miliardi di euro**, in calo del **30% rispetto al 2019**. Un dato sicuramente positivo, così come il numero di **Awp** passato da oltre **263.000 nel 2019 a 246.663 nel 2024** (-6,3%), mentre gli esercizi che le ospitano sono calati del **14,4%**, passando da **58.472 a 50.067**. Anche per le **Vlt**, le sale si sono ridotte dell'**11%**, ma il numero di apparecchi è in lieve risalita nel 2024 (**+1,1% rispetto al 2023**), e questa non è una buona notizia visto che questo tipo di “macchinette” permettono di giocare cifre molto più alte e, non a caso, come segnalato sia dalla **Commissione parlamentare antimafia** che dalla **Procura nazionale antimafia**, sono le preferite dai **gruppi criminali**, non solo mafiosi, per riciclare il denaro frutto di attività illecite.

Particolarmente significativa è la riduzione degli apparecchi installati nei cosiddetti



“esercizi generalisti” (bar, tabacchi, ristoranti, edicole ecc.): rispetto al 2019, nel 2024 sono spariti **oltre 15.000 apparecchi Awp**. Potrebbe essere l'effetto sia delle campagne **“no slot”** che dei **“distanziometri” comunali** e delle decisioni di alcuni comuni di escludere gli esercizi con “macchinette” da agevolazioni fiscali.

Ma nonostante questa flessione, il settore **Awp-Vlt** ha generato **5,2 miliardi di euro per l'erario nel 2024**, corrispondente al **45,6% del gettito complessivo del gioco lecito**, ma come detto in diminuzione rispetto al **59,4% registrato nel 2019**.

Il boom dell'**online** è confermato dalla fortissima crescita dei **“conti gioco”**, quelli aperti dai “giocatori” presso i concessionari per poter poi “giocare”, e dove vengono depositati i soldi da utilizzare. Nel 2024 ne risultavano attivi **quasi 16 milioni**. Erano **“solo” 11 milioni nel 2020**. Questo vuol dire che ben **5 milioni di conti gioco** si sono aggiunti in appena quattro anni.

E quanti soldi vi sono transitati? Nel **2023** sono stati ricaricati **10 miliardi e 385 milioni** (37 miliardi dal 2019) e di questi ne sono stati prelevati per “giocare” **6 miliardi e 615 milioni**. Quindi circa 4 miliardi sono rimasti

sui conti gioco, in pratica a disposizione dei concessionari dell'azzardo, a costo zero. Come un **deposito bancario**.

A denunciarlo sono la **Consulta nazionale Antiusura San Giovanni Paolo II** e la campagna **“Mettiamoci in gioco”**, che parlano di “una sorta di sistema bancario parallelo”. Lo ha confermato la **sentenza dell'8 giugno 2021 della Corte di Cassazione, sezione penale**, condannando una persona che aveva ottenuto il reddito di cittadinanza senza denunciare la titolarità di un conto gioco sul quale erano versate varie migliaia di euro.

I **conti gioco**, scrive la Cassazione, sono “strumenti che formalmente non costituiscono conti correnti o carte di credito, ma che, per le loro funzionalità, ne riproducono le caratteristiche”. Conti dove sono bloccati **miliardi di euro** destinati solo all'azzardo. E c'è chi ne approfitta per **riciclare denaro di illecita provenienza**. Proprio nel 2021, sempre la Cassazione ha confermato la condanna per **frode informatica e riciclaggio**, disposta dalla **Corte d'Appello di Napoli**, nei confronti di un uomo che utilizzava un **conto gioco online** per dissimulare la provenienza di alcuni guadagni.

Regione	Giocato* Fisico	Giocato*Telematico	Totale
Campania	7.508.094.365,00	13.076.312.617,57	20.584.406.982,57
Sicilia	4.408.149.983,12	10.802.312.423,07	15.210.462.406,19
Calabria	1.718.978.693,19	4.050.119.473,17	5.769.098.166,36
Puglia	4.289.852.472,58	7.555.289.687,09	11.845.142.159,67
Lazio	6.489.888.754,89	10.179.830.097,37	16.669.718.852,26
Sardegna	1.415.608.901,01	2.619.604.609,10	4.035.213.510,11
Toscana	4.113.517.654,49	4.460.953.155,76	8.574.470.810,25
Liguria	1.505.289.741,41	2.169.791.991,67	3.675.081.733,08
Emilia Romagna	5.021.574.164,70	5.177.429.798,60	10.199.003.963,30
Veneto	5.014.056.507,01	4.023.080.255,00	9.037.136.762,01
Lombardia	12.455.077.864,93	12.386.446.152,78	24.841.524.017,71
Marche	1.600.090.419,13	2.213.244.213,64	3.813.334.632,77
Basilicata	466.808.773,69	999.052.643,26	1.465.861.416,95
Abruzzo	1.723.137.333,72	2.586.331.005,45	4.309.468.339,17
Umbria	905.733.493,68	964.327.971,81	1.870.061.465,49
Piemonte	4.250.388.609,15	5.251.286.496,54	9.501.675.105,69
Friuli-Venezia Giulia	100.131,00	675.817,63	775.948,63
Trentino-Alto Adige	926.798.122,34	917.882.066,48	927.716.070,82
Molise	322.482.215,85	618.085.405,81	940.567.621,66
Valle d'Aosta	55.794.485,88	146.452.127,98	202.246.613,86

*per gli Apparecchi è l'Imponibile

Elaborazione Libera su dati Ministero dell'Economia

Regione	Vincita fisco per gli Apparecchi sono le Vincite da Contatore	Vincita Telematico	Totale
Campania	5.764.770.843,28	12.316.074.209,74	18.080.845.053,02
Sicilia	3.254.204.867,26	10.216.413.586,84	13.470.618.454,10
Calabria	1.260.000.407,51	3.810.871.426,41	5.070.871.833,92
Puglia	3.154.118.772,51	7.118.136.518,39	10.272.255.290,90
Lazio	4.877.642.490,56	9.610.827.470,62	14.488.469.961,18
Sardegna	995.032.114,41	2.476.435.035,57	3.471.467.149,98
Toscana	3.093.220.553,07	4.218.124.912,08	7.311.345.465,15
Liguria	1.110.557.172,42	2.052.246.580,07	3.162.803.752,49
Emilia-Romagna	3.730.577.836,66	4.898.024.414,87	8.628.602.251,53
Veneto	2.297.130.800,90	3.806.428.516,68	6.130.559.317,58
Lombardia	9.252.480.853,91	11.719.232.364,83	20.971.713.217,93
Marche	1.182.189.410,40	2.093.673.470,80	3.275.862.881,20
Basilicata	338.110.077,82	939.228.299,72	1.277.338.377,54
Abruzzo	1.282.073.872,51	2.442.034.782,50	3.724.108.655,01
Umbria	670.923.361,97	908.507.013,67	1.579.430.375,64
Piemonte	3.194.751.564,13	4.966.962.831,06	8.161.714.395,19
Friuli-Venezia Giulia	39.744,46	644.095,88	683.840,34
Trentino-Alto Adige	805.248.240,00	864.983.858,00	1.670.232.098,00
Molise	239.942.017,05	581.781.557,92	821.723.574,97
Valle d'Aosta	44.777.479,11	139.132.714,55	183.910.193,66

Elaborazione Libera su dati Ministero dell'Economia

2

GIOCANDO
ILLEGALMENTE

È alta l'illegalità nel comparto del gioco d'azzardo. Lo confermano i dati sia dei controlli della **Guardia di Finanza (GdF)** che dell'**Agenzia delle Dogane e dei Monopoli (Adm)**. Come comunicato dal Ministero dell'Economia in risposta a un'interrogazione parlamentare, nel periodo **2020-2024**, la GdF ha effettuato più di **12.700 interventi**; ha riscontrato oltre **5.000 violazioni**, con l'irrogazione di sanzioni per importi superiori a **39,8 milioni di euro**, denunciato **1.880** soggetti, scoperto **1.400** punti di raccolta scommesse clandestini, constatato basi imponibili evase, rispettivamente, ai fini dell'imposta unica per oltre **1,95 miliardi di euro** e del prelievo erariale unico per oltre **183,8 milioni di euro**.

Per quanto riguarda l'attività dell'Adm, il ministero ha comunicato i valori per il tasso di positività dei controlli: **Enalotto: 0,17%** medio dal 2020 al 2024; **Slot e Vlt***: **15%** medio; **Scommesse: 13%** medio; **Lotto: 14%** medio; **Bingo: 4%** medio.

In totale l'Agenzia tra il 2020 e il 2024 ha effettuato **125.083** controlli in particolare su **Slot e Vlt (66.283)**, **Lotto (29.882)**, **Ena-**

lotto (14.053), **Scommesse (13.545)**. Ben **50.090** sono stati invece i controlli che hanno riguardato il "gioco minorile": ricordiamo che l'azzardo di qualunque tipo è vietato ai minori.

Solo nel 2024 sono stati effettuati **28.031** controlli nel settore dei giochi d'azzardo, come si può leggere nel "Relazione sullo stato della spesa, sull'efficacia nell'allocazione delle risorse e sul grado di efficienza dell'azione amministrativa svolta dal Ministero dell'economia e delle finanze", presentata a fine settembre alla Camera dei Deputati dal ministro Giancarlo Giorgetti. Nel **10,4%** dei casi sono state riscontrate irregolarità. Ben **13.004** i controlli finalizzati al contrasto del gioco minorile con **44** esercizi commerciali sospesi; **298** i controlli mirati sui conti di gioco; **721** i siti web con offerta di gioco illegale inibiti. Sempre nel solo 2024 la Guardia di Finanza, riferisce sempre la Relazione, ha denunciato **378** soggetti, scoperto 345 punti clandestini di raccolta scommesse e constatati circa **2,4 milioni** di imposta unica.

L'ultimo aggiornamento di settembre della "black list" dell'Agenzia delle Dogane e dei



Monopoli, che contiene l'elenco dei siti non autorizzati alla raccolta di gioco d'azzardo on line in Italia, ha portato il numero di domini oscurati a **11.481**, 23 in più rispetto al precedente aggiornamento del agosto quando ne erano stati oscurati **69**, altri **101** a luglio, **93** a maggio, **177** ad aprile, **185** a febbraio, **87** a marzo e **129** a gennaio. Numeri che dicono ancora una volta come l'azzardo on line sia particolarmente a rischio, soprattutto per il riciclaggio.

Altri dati recentissimi lo confermano. Sono quelli dell'ultimo rapporto semestrale dell'**Unità di Informazione Finanziaria per l'Italia (Uif)** della **Banca d'Italia**. Nel **primo semestre del 2025** l'Uif ha ricevuto **80.930** segnalazioni di operazioni finanziarie sospette,

in aumento del **15,6%** rispetto al periodo corrispondente del 2024. Nel medesimo periodo l'Unità ha analizzato e trasmesso agli Organi investigativi **81.312** segnalazioni, in aumento del **16,4%**. L'aumento è stato determinato principalmente da **banche e Poste** (che hanno complessivamente trasmesso **7.727 SOS: segnalazioni operazioni sospette** in più rispetto al primo semestre del 2024) ma subito dopo come crescita troviamo gli **operatori del settore dei giochi e delle scommesse** con incremento del **37%**, passando da **4.697 SOS** a **6.433**, per un importo di **728 milioni**. Ben **4.654** hanno riguardato azzardo on line, **1.743** quello fisico e **36** i casinò. Nello stesso periodo del 2024 erano state **3.261** per l'on line, **1.409** per il fisico e **27** per i casinò online.

*Le Vlt sono le videolottery, macchine simili alle slot ma collegate a un server centrale.

3

MAFIE
D'AZZARDO

Sale Bingo, scommesse clandestine, video-poker, slot machine. Il mondo del gioco d'azzardo è di interesse della criminalità organizzata. Più di un interesse. Un **vero e proprio affare**. Una delle voci più remunerative del bilancio mafioso.

Una **“grande roulette”** dove si ricicla denaro derivante da altri traffici; si impongono beni e servizi (per esempio le slot machine) agli esercenti dei locali; si estorce denaro ai giocatori fortunati o lo si presta a usura a quelli sfortunati; si truffa lo Stato manomettendo gli apparecchi di gioco o semplicemente si investe con società formalmente legali.

Quando il gioco si fa duro, le mafie iniziano a giocare e a vincere.

Analizzando le relazioni della **Direzione Nazionale Antimafia** e della **Direzione Investigativa Antimafia**, pubblicate tra il **2010 e il 2024**, sono **147 i clan censiti** che hanno operato in attività di business illegali e legali, con **25 Procure Antimafia** coinvolte.

La fotografia che emerge mostra come gli interessi della criminalità organizzata **abbiano riguardato** in modo diffuso il territorio nazionale. Sono **16 le regioni coinvolte** da inchie-

ste sull'azzardo che hanno visto gli interessi di clan mafiosi. Da Torino a Caltanissetta, passando per la via Emilia e la Capitale. E ancora nel Tavoliere della Puglia dopo aver fatto tappa in Terra di Lavoro.

E al «tavolo verde» giocano e vincono le solite famiglie: **Casalesi di Bidognetti, Mallardo, Santapaola, Condello, Mancuso, Labate, Lo Piccolo, Capriati**. Accanto alle tradizionali mafie italiane: **‘ndrangheta, camorra e cosa nostra**, compaiono però anche altre organizzazioni criminali di origine italiana: **banda della Magliana, Sacra Corona Unita, mafia foggiana, Stidda**.

A livello regionale è la **Campania** a guidare la classifica con la presenza di **40 clan**, segue la **Calabria** con **39 clan** e la **Sicilia** con **38 clan**. Poi troviamo **Lazio (24 gruppi criminali)** e la **Puglia (22)**. La **Liguria** e il **Piemonte** con **9 clan** **“primeggiano”** nel Nord-Italia.

Complessivamente al 2024, secondo i dati dell'**Anbsc**, su **125 aziende confiscate** alle mafie appartenenti al settore **“Attività artistiche, sportive, di intrattenimento e divertimento”**, più della metà, pari a **70**, sono quelle riguardanti le **confische di sale gioco e scommesse**.

In testa la **Campania (20)**, segue il **Lazio (14)**, la **Sicilia (9)**, la **Calabria (7)** e la **Puglia (6)**. Prima regione del Nord Italia la **Liguria (4)**.

Di fatto, le **organizzazioni criminali sui giochi non vanno mai in tilt**. Sebbene in alcuni casi le modalità con cui vengono catalogati gli episodi criminali nelle relazioni istituzionali possano seguire criteri differenti, e sia quindi più difficile riconoscere la matrice di questi gruppi, è utile rilevare come i business criminali generati non siano un fatto esclusivamente nazionale, ma coinvolgano anche altre realtà criminali estere, come la **mafia cinese, albanese e turca**.

In particolare, risulta interessante sottolineare come in alcuni casi si registrino delle **collaborazioni criminali** tra gruppi differenti: laddove le modalità illegali richiedono una complessità maggiore, si costruiscono **network** in cui gruppi diversi mettono a disposizione competenze differenti, necessarie per la riuscita dell'impresa criminale.

La conferma del grande business dell'azzardo arriva dalla **Relazione della Direzione Investigativa Antimafia al Parlamento (2023)**:

“Le mafie tradizionalmente opportuniste e costantemente alla ricerca di nuove modalità di arricchimento considerano il settore del gioco d'azzardo fonte primaria di guadagno verosimilmente superiore al traffico di stupefacenti, alle estorsioni e all'usura e uno strumento che ben si presta a qualsiasi forma di riciclaggio.”

Slot e scommesse, i clan si dividono una forte presenza nel mercato legale dell'azzardo. Infatti, al fine di riciclare denaro proveniente

da altre attività illecite, infiltrano l'economia legale attraverso l'apertura e la gestione diretta di **punti scommesse**, sia intestandoli a prestanome sia attraverso la compartecipazione delle società concessionarie, titolari dei **nulla osta** dell'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli”.

“La mafia – si legge ancora nella Relazione della Dia – continua a investire consistenti capitali attraverso la gestione diretta o indiretta di società concessionarie di giochi e di sale scommesse o mediante l'imposizione di slot machine”. E alla fine **“risulta essersi attivata per assumere la gestione dei centri scommesse riuscendo a realizzare un controllo diffuso sul territorio di competenza nel mercato legale dei giochi e scommesse online sfruttando società di bookmaker con sede formale all'estero”**.

Due le direttrici degli affari mafiosi secondo la **Direzione Investigativa Antimafia**: **“Da un lato la gestione storica del gioco illegale, le cui prospettive si sono allargate con l'offerta online; dall'altro, la contaminazione del mercato legale, che garantisce rilevanti introiti a fronte di un rischio di sanzioni ritenuto economicamente sopportabile”**.

Con **“drammatici risvolti sociali: le mafie approfittano dei giocatori affetti da ludopatia, sanno chi sono, li seguono, li contattano, concedendo prestiti a tassi usurari. Si genera così un circolo vizioso, in cui alla dipendenza dal gioco si somma la dipendenza economica dai clan”**.

Parole chiare che smontano la tesi del mondo dell'azzardo secondo il quale l'**azzardo legale** è il migliore strumento per combattere quello illegale, in mano alle mafie. Più sale scommesse legali e meno bische illegali. Invece è l'esatto contrario. Lo si sa da tempo.

Ben dieci anni fa la **Direzione Nazionale Antimafia (DNA)**, nella Relazione annuale scriveva che la liberalizzazione del gioco d'azzardo non ha tolto *“risorse alla criminalità”*, piuttosto *“progressivamente, e anzi esponenzialmente, è aumentata l'infiltrazione nel settore della criminalità organizzata”* che **“sta acquisendo quote sostanziose del mercato del gioco”**. Grazie anche a *“un'imprenditoria collusa a sua volta legata ad ambienti istituzionali”*.

Con gravissime conseguenze, come scrisse nella passata legislatura la Commissione Parlamentare Antimafia nella relazione:

“La criminalità oggi condiziona irreversibilmente il settore del gioco pubblico d'azzardo e di conseguenza condiziona lo Stato italiano”.

Un settore da grandi affari, molto ricco che attira gli appetiti criminali mafiosi. La conferma arriva dai dati forniti dal **Generale della Guardia di Finanza, Nicola Altiero**, vicedirettore operativo della Dia: *“un euro investito dalle mafie nel narcotraffico produce profitti per 6-7 euro, uno investito nell'azzardo 8-9, con molti meno rischi”*.

Secondo gli ultimi dati aggiornati a **dicembre 2024**, sul portale dell'**Anbsc** risultano confiscate **3.422** aziende di cui **125** appartenenti al settore *“Attività artistiche, sportive, di intrattenimento e di divertimento”*. Ed è proprio in questo settore *“di divertimento”* che compaiono le confische di sale gioco e scommesse che sono **70**. Sono così distribuite: Campania **20**, Lazio **14**, Sicilia **9**, Calabria **7**, Puglia **6**, Liguria **4**, Abruzzo **2**, Sardegna **2**, Lombardia **2**, Piemonte **2**, Toscana **1**, Veneto **1**.

3.1 Un gioco di alleanze

Con il passare del tempo le organizzazioni criminali si sono attrezzate per seguire di pari passo l'evoluzione tecnologica che ha interessato il comparto dei giochi e che ha portato, in particolare, all'esplosione del segmento online. Ecco che sempre più spesso le principali organizzazioni mafiose (cosa nostra, 'ndrangheta e camorra) si riuniscono in partnership per sfruttare il business dei giochi e delle scommesse. Il motivo dell'alleanza è ben spiegato nella **Relazione della Commissione Antimafia sul gioco d'azzardo (2022)**: *“La scarsità e la concentrazione di queste competenze, unite all'alta redditività del settore e alle miti pene edittali previste per i reati connessi al gioco d'azzardo”* hanno indotto le diverse organizzazioni a *“unirsi e creare vere e proprie sinergie criminali. Hanno dunque associato alle proprie disponibilità finanziarie il know-how tecnico-informatico di alcuni imprenditori conniventi creando network, fino ad avere un rapporto pienamente sinallagmatico (con nesso di reciprocità, ndr) tra mafie e fornitori di servizi specifici sia con i ‘tradizionali’ metodi estorsivi sia blandendo imprenditori conniventi”*. L'obiettivo, dunque, delle mafie è quello di acquisire in seno ai clan le necessarie competenze tecniche un tempo a loro precluse e di tenerle costantemente aggiornate.

L'operazione Galassia, avviata nel **2018** e coordinata dalla Direzione Nazionale Antimafia e Antiterrorismo, ha integrato diversi procedimenti condotti dalle Procure di Reggio Calabria, Bari e Catania. L'inchiesta ha svelato **uno dei più grandi casi di riciclaggio di denaro** legato al mondo delle scommesse, con ramificazioni consistenti anche all'estero.

È considerata un vero e proprio «compendio investigativo» sulla struttura e le funzioni di un network criminale composto da tutte le matrici mafiose italiane: dalla 'ndrangheta alla camorra, da cosa nostra alla criminalità organizzata pugliese. Dalle indagini è emerso come il lucroso settore del gioco d'azzardo sia riuscito a favorire alleanze tra organizzazioni criminali diversissime, mettendo in comune risorse finanziarie e expertise tecnico-informatiche di imprenditori (in parte non affiliati). Il tutto per manipolare il ciclo delle scommesse e del gioco d'azzardo online.

Per Cosa Nostra aderivano al cartello membri delle famiglie **Santapaola-Ercolano e Cappello** (provincia di Catania), mentre per la 'ndrangheta erano coinvolte le cosche **Tegano, Caridi, Borghetto, Zingato, Franco, Piromalli, Pesce e Bellocco**. La Puglia era presente con la storica famiglia dei **Martiradonna**, componente a sua volta del clan **Capriati di Bari**. Si era così creato un rapporto pienamente sinallagmatico tra organizzazioni mafiose e imprenditori: da un lato, l'imprenditore riusciva ad estendere la propria rete sul territorio controllato dai clan, ottenendo in cambio protezione; dall'altro, invece, le organizzazioni criminali avevano la possibilità di accedere alle competenze tecniche dell'imprenditore per ottenere guadagni illeciti o per riciclare denaro di provenienza illegale.

In un'intercettazione riportata nell'**ordinanza di custodia cautelare Galassia**, emerge una conversazione tra l'imprenditore **Martiradonna** e il boss **Giuseppe Capriati**.

L'imprenditore espone la sua visione su come poter sfruttare questo business, arrivando persino a criticare quella che definisce la visione *“antica”* del boss. Martiradonna dice: *“Io cerco i nuovi adepti nelle migliori università mondiali, tu vai ancora alla ricer-*

ca di quattro scemi in mezzo alla strada che vanno a fare così ‘bam, bam!’. Io cerco quelli che fanno così ‘pin, pin!’, che cliccano, quelli che cliccano e movimentano denaro: è tutta questione di indice e di competenze tecniche.”

Nella relazione della **Commissione Antimafia** vengono riportati alcuni estratti significativi di un verbale di interrogatorio nell'ambito dell'indagine **Imitation Game**, condotta dalla **Direzione distrettuale antimafia di Roma**, dallo **Scico della Gdf**, dallo **Sco della Polizia di Stato** e dalla **Squadra mobile della Questura di Roma**. L'indagine ha spezzato una rete di gioco illegale online, attiva in Italia e all'estero, descrivendo in modo puntuale l'organizzazione multilivello dell'organizzazione.

Si parte dal livello superiore, indicato significativamente come il **«vertice della piramide»**:

«Al vertice della piramide ci sono Antonello, Gino Tancredi di Roma, Biagio di Fondi (...). Antonello gestisce il sito, il server, gli indirizzi IP e ciò è inevitabile perché deve controllare il funzionamento del sistema online. Ciò sia dal punto di vista tecnico, sia dal punto di vista economico, mi riferisco alle giocate ed alle vincite»

Il secondo livello è quello dei **«concessionari»**:

«Al livello immediatamente inferiore ci siamo io ed Enrico La Commara, veri “concessionari”, ossia quelli che “acquistano la licenza d'uso” da Antonello e che cercano di ottenere da Antonello un programma adatto alle proprie esigenze».

Segue un terzo livello, rappresentato dai **«commerciali»** *«vale a dire coloro che hanno i contatti con gli “agenti” e/o con i “noleggiatori”»*.

«**I commerciali sono persone di fiducia dei concessionari che piazzano i siti** (gestiti dal programma di Antonello ma personalizzati quanto alle esigenze di scommessa ed ai nomi dei siti stessi), *lavorando direttamente con il "noleggiatore" ovvero passando, tramite il noleggiatore, agli "agenti"*».

Il quarto livello, dei «**noleggiatori**», presenta non poche criticità in quanto fortemente esposto al rischio di condizionamento mafioso:

«**Il noleggiatore è quello che ha i collegamenti con i clan** perché è quello che inevitabilmente paga la percentuale sulle macchinette già collocate nei singoli punti e/o agenzie, ed è in grado di diffondere i siti sulle stesse. In una stessa zona ci possono essere anche più noleggiatori. È precauzione del commerciale differenziare i nomi dei siti ceduti al singolo noleggiatore per non attirare l'attenzione delle Forze di Polizia».

Infine, l'ultimo livello è quello degli «**agenti**»:

«**sono i procacciatori di affari, che servono a coprire le zone non sature di noleggiatori e macchinette** per poter diffondere il più possibile il programma». Questa struttura organizzativa è stata confermata anche da altre indagini come le operazioni Doppio Gioco, Game Over e Revolution Bet.

3.2 Azzardo, tra interdittive e intimidazioni

Non è facile individuare e colpire gli operatori del settore dei giochi e delle scommesse, nonostante l'azzardo sia uno dei segmenti più esposti al rischio di infiltrazioni e condizionamenti della criminalità organizzata.

Nel periodo 2023-2025 sono state emesse **15 le interdittive antimafia** da sei prefetture del Nord, Centro e Sud (10 nel 2023, 2

nel 2024, 3 nel 2025). Altre 7 sono state confermate dai Tar e dal Consiglio di Stato, che hanno respinto i ricorsi dei titolari delle aziende colpite dai provvedimenti, facendo decadere l'autorizzazione all'attività di azzardo.

15 interdittive antimafia da 6 prefetture 2023/2025

Le prefetture coinvolte sono: **Varese (3), Roma (1), Napoli (6), Benevento (3), Potenza (1), Foggia (1)**. I Tar che hanno dato ragione alle Prefetture sono quelli di **Lombardia** (una volta), **Lazio** (una volta), **Campania** (due volte), **Puglia** (tre volte).

Le motivazioni dei provvedimenti e delle sentenze confermano gli interessi delle organizzazioni criminali. Come sottolinea il **Prefetto di Potenza**: «Il settore dei giochi e delle scommesse è, in assoluto, uno dei più delicati ed esposti al pericolo di condizionamenti ed infiltrazione della criminalità organizzata. Gli elementi informativi acquisiti hanno fatto ritenere altamente possibile che l'impresa fosse permeabile a condizionamenti da parte di consorterie appartenenti alla criminalità organizzata locale». Parole analoghe arrivano dal **Tar della Puglia**. «Il settore del gioco e alle scommesse illegali, sulla base delle plurime fonti giudiziarie indicate nell'interdittiva, costituisce da sempre un settore di elezione per la criminalità mafiosa, essendo una notevole fonte di approvvigionamento delle organizzazioni criminali».

Laddove sono in gioco interessi dei clan, inevitabilmente si registrano fatti di cronaca che raccontano di **attentati, incendi e bombe** ai danni di sale gioco e scommesse.

Tra il 2023 e il 2025, come riportato dalle cronache dei giornali e dai mattinali delle forze dell'ordine, sono stati **21 gli episodi registrati in Italia**. Tra i più gravi: una vera e propria «guerra» tra clan nel **quartiere palermitano dello Zen** per il controllo dello spaccio di droga e dell'azzardo; l'8 febbraio 2023 una bomba esplode all'esterno di un centro scommesse di **Varcaturò** (Giugliano in Campania, Napoli); il 24 aprile 2023 una bomba carta esplode davanti a una sala slot di **Montesarchio** (Benevento); la notte del 13 settembre a **Boscotrecase** (Napoli) vengono sparati colpi di arma da fuoco contro un centro scommesse; il 18 settembre a **Boscoreale** (Napoli) vengono esplosi sei colpi contro

un bar e un centro scommesse; il 4 gennaio 2024 un incendio colpisce l'ingresso di una sala scommesse a **Pomigliano d'Arco** (Napoli); il 4 gennaio 2024 a **Olgiate Comasco** (Como) viene incendiata, con tre inneschi, una sala slot non ancora inaugurata di proprietà di un cittadino cinese; il 10 giugno 2024 brucia una sala scommesse a **Casal di Principe** (Caserta); il 23 novembre un'esplosione danneggia una sala giochi ad **Amantea** (Cosenza); la notte del 26 novembre un'altra esplosione, provocata da una bomba carta, esplode davanti a una sala scommesse a **Castello di Cisterna** (Napoli); una sala Vlt data alle fiamme a **Massa Finalese frazione di Finale Emilia** (Modena) il 30 dicembre;

Stesso scenario nel 2025. Il 21 febbraio, a **Mesagne** (Brindisi), dei copertoni ammucchiati davanti all'ingresso di una sala scommesse vengono incendiati. Il 25 febbraio,



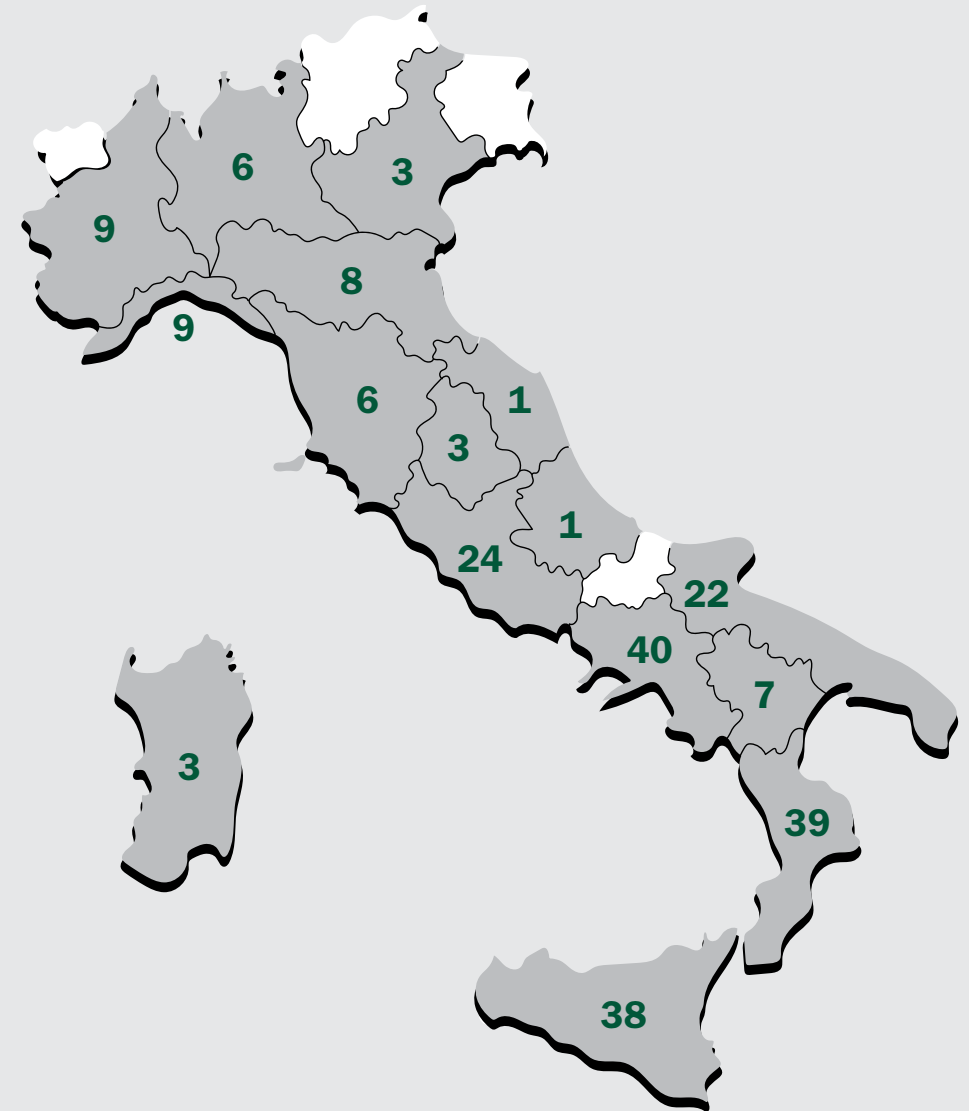
a **Napoli**, sei persone riconducibili al clan Mazarella vengono arrestate per minacce estorsive al titolare di una sala scommesse di Poggioreale. Il 7 marzo una bomba carta esplode all'esterno di un **centro scommesse a Torre Annunziata** (Napoli). Il 29 maggio, a **Roma**, nel quartiere di Casal Bruciato, una violenta esplosione distrugge un internet point inaugurato appena il giorno prima. Sempre il 29 maggio, i Carabinieri del Nucleo Operativo della Compagnia di **Solofra (Avelino)**, arrestano un uomo accusato di essere l'esecutore materiale dell'esplosione di un ordigno contro una sala scommesse: resta da individuare il mandante. Ma la situazione più preoccupante rimane quella che interessa il **quartiere Zen di Palermo**, dove da marzo in poi proseguono attentati e violenze legate alla "guerra" tra i clan **Ferrara e Maranzano** per il controllo dello spaccio di droga e delle scommesse. In questo contesto, **due sale vengono incendiate**, altre colpite da proiettili, oltre a incendi di auto e di altri esercizi commerciali.

Non solo intimidazioni "esplosive": **ad azzardomafie si muore**.

Il 9 novembre 2011, a **Roma**, in piazza Nicotia, viene compiuto un tentato omicidio ai danni di Paolo Marcoccia, nei pressi della sala giochi gestita dal fratello. Il 19 gennaio 2012, **sempre a Roma**, i killer uccidono Angelo Di Masi con una scarica di proiettili davanti alla sala giochi dove lavorava. Il 12 febbraio 2013 viene ucciso Antonio Bocchino, gestore di slot machine nei bar e locali del quartiere romano di Casalotti: due uomini si fingono poliziotti, lo fanno scendere

dell'auto e gli sparano. Il 29 aprile 2013 Donato Abruzzese, gestore di alcune sale giochi a **Potenza**, viene ucciso da Dorino Rocco Stefanutti, esponente della criminalità organizzata locale, già condannato per 416 bis, al termine di un diverbio legato al rifiuto di installare slot. Il 4 gennaio 2014 a **Prato** viene trovato sgozzato Zhu Yunting, 55 anni, gestore di una bisca clandestina. Il 9 febbraio 2014 a **Barrafranca (Enna)** Antonio Morabito viene ucciso a colpi di pistola all'interno del suo bar: secondo gli investigatori il delitto è maturato attorno al racket dei videopoker. Il 2 novembre 2015 muoiono Albert Jakupaj (19 anni) e Aranit Ismajlukaj (29 anni), due cugini albanesi, nell'esplosione della sala scommesse "Eurobet" a **Imperia**. Secondo l'accusa i due stavano preparando un attentato su commissione dei titolari, che volevano intascare il premio dell'assicurazione. Il 22 aprile 2016 ad **Albano Sant'Alessandro, in provincia di Bergamo**, viene trovato il corpo di Zhijun Hu, gestore di una sala slot, ucciso con due colpi di pistola alla schiena dopo essere stato legato e incaprettato. Il 17 settembre 2016 a **Genova** viene ucciso a coltellate Davide Di Maria, 28 anni, ex gestore di sala slot, noto come "Davidino scommesse". Per l'omicidio saranno condannati Enzo Morso, 60 anni, ritenuto vicino alle cosche di Gela, e il figlio Guido, 34 anni. Il 27 febbraio 2024, a **Palermo (quartiere Sperone)**, scoppia un conflitto tra due gruppi per il controllo delle scommesse on line: muore Giancarlo Romano, 37 anni, ex fedelissimo del boss Antonio Lo Nigro, ora capo clan di corso dei Mille.

CLAN CENSITI PER ATTIVITÀ LEGALI E ILLEGALI



Elaborazione di Libera su atti della magistratura, Direzione Nazionale Antimafia, Ministero dell'Interno, della Direzione Investigativa Antimafia e Commissione Parlamentare d'inchiesta sulle mafie tra 2010 e 2024

CLAN PER REGIONE

Basilicata 7

Grande Aracri
Martorano-Stefanutti
Clan Potentino
Mazzaferro (RC)
Femia
Casalesi
Riviezzi

Fabbrocino
Grimaldi
Mallardo
Gallo-Cavaliere
Tegano
Pesce
Logiudice
Ficareddi

Santapaola
Mandamento Brancaccio
Fragala'
Casamonica
Cellammare
Coluccia
Senese
Gambacurta
Nicitra
Bardellino

Puglia 22

Parisi
Capriati
Stramaglia Di Cossola
Strisciunglio Anemolo
Sinesi
Francavilla
Moretto
Pellegrini
Lanza
Tornese
Troisi
Padovano
"Pasimeni-Vicentino
Pepe-Briganti
Mafia Foggiana
Coluccia
Cellammare
Rizzo
Politi
D'ambrosio
Masciave'
Delli Carri

Alvaro
Cordi
Zagaria
Iovine
Belforte
Amato-Pagano
Vanella-Grassi
Contini
Sarno
Sautto
Esposito
Terracciano
Farrao
Marincola
Schiavone
Ferrara-Cacciapuoti
Di Lauro
Bardellino
Russo
Serino
Polverino

Piemonte 9

Crea
Agresta
Marando
Arone
Bonavota
Defina
Serratore
Pelle
Lo Piccolo

Lombardia 6

Cursoti
Milanesi
Valle-Lampada
De Stefano
Trovato
Mazzaferro
Megna

Campania 40

D'alessandro
Casalesi
Sorpreniente
Giuliano
Vollaro
Madonia
Misso
Mazzarella
Lago Cavalcanti,
Bidognetti
Moccia

Lazio 24

Guarnera Di Acilia
Fasciani
Banda Della Magliama
Mafia Albanese
Mazzarella
Mole'
Spada
Giuliano
Zagaria E Mazzaferro (Rc)
Iovine
Amato-Pagano
Moccia
Schiavone

Veneto 3

Arena
Nicoscia
Casalesi

Emilia Romagna 8

Schiavone
Casalesi
Femia
Mazzaferro
Bellocco
Grande Aracri
Ndrina Romeo Detti Stacchi
Santapaola

Liguria 9

Madonia
Fucci
Macrì
Nucera
Rodà
Raso
Gullace
Mafia albanese
Parrello
Findaca

Toscana 6

Casalesi
Misso
Mazzarella
Madonia
Terracciano
Mafie cinesi

Umbria 3

Clan Russo
Martorano-Stefanutti
Molè
Mafia Turca

Sardegna 3

Martorano-Stefanutti
Capriati
Parisi

Marche 1

Mafia Albanese

Abruzzo 1

Mafia Albanese

Calabria 39

Ianazzo
Tegano
Pesce
Logiudice
Ficareddi
Alvaro
Cordi
Macri

Fucci
Mole'
Raso Gullace
Pelle
Mazzaferro
Grande Aracri
Martorano
Arena
Ndrine Borgia e Vallefiorita
Ndrina Romeo detti Stacchi
Condello
Farrao
Marincola
De Stefano
Trovato
Piromalli
Bellocco
Valle-Lampada
Crea
Agresta
Arone
Defina
Serratore
Marando
Bonavota
Labate
Femia
Femio'
Parrello
Megna

Sicilia 38

Lo Piccolo
Fam Santa Maria Di Gesu
Famiglie di Partinico
Mandamento Brancaccio
Mandamenti Resuttana
Mandamento Passo di
Rigano
Mandamento Di Ciaculli
Famiglia Di Acquasanta
Mandamento Porta Nuova
Di Pagliarelli
Picanello

Cosca Villabate
Stidda
Famiglie Di Agrigento
Licata
Campobello
Mandamento Di Castel
Vetrano
Partanna
Mazara Del Vallo
Famiglia Cammarata
Mandamento Cianciana
Famiglia Assedio
Santapaola -Ercolano
Cappello-Bonaccorsi
Mazzei
Aparo
Nardo
Madonia
Inzerillo
Mandamento Della Noce
Galli-Tibia
Clan Trigila
Mangialupi
Sparta
Cursoti Milanesi
Laudani
Fiandaca
Bottaro-Attanasio

Elaborazione di Libera su atti della magistratura, Direzione Nazionale Antimafia, Ministero dell'Interno, della Direzione Investigativa Antimafia e Commissione Parlamentare d'inchiesta sulle mafie tra 2010 e 2024

4

FATE IL VOSTRO GIOCO:
BENVENUTI IN AZZARDOMAFIE

Fino agli anni '90, il gioco d'azzardo in Italia era **rigidamente regolamentato**: le scommesse erano consentite solo sulle corse ippiche e tramite il Totocalcio, con formule semplici e limitate. Il 1994 segna una svolta: vengono introdotti nuovi concorsi legati al calcio (**Totogol, Totosei, Totobingol**) e, nel 1998, in occasione dei Mondiali di calcio in Francia, si apre alla possibilità di scommettere sugli eventi sportivi con il **sistema inglese**, che consente molteplici combinazioni e una maggiore libertà di gioco. Questa apertura normativa genera un'espansione rapida del mercato, attirando l'interesse di operatori internazionali e, parallelamente, delle organizzazioni mafiose, che colgono subito l'enorme potenziale economico e la possibilità di infiltrarsi in un settore in crescita ancora poco presidiato.

L'interesse delle mafie per il settore del gioco d'azzardo online non nasce oggi. Già dal 1994, con l'introduzione dei primi concorsi a pronostico sportivo, si aprì una breccia normativa che permise l'ingresso di operatori stranieri nel mercato italiano. Tra questi,

la società inglese **Atlas Bet** tentò di espandersi in Italia attraverso un sistema di affiliazione in **franchising**, rivolgendosi anche a soggetti legati alla criminalità organizzata, in particolare al clan **Di Lauro di Secondigliano**.

Il modello prevedeva il pagamento di una quota d'ingresso di **50 milioni di lire** per ottenere un terminale di cassa e bollettini con il logo della società. Le agenzie affiliate allestivano i locali, ricevevano le quote via fax e trasmettevano le scommesse. Le vincite venivano liquidate direttamente in sede, mentre il margine tra puntate e vincite (**circa il 60%**) veniva suddiviso tra il gestore e Atlas Bet. Il denaro veniva poi raccolto settimanalmente in contanti e trasportato fisicamente in valigette.

Questa modalità, **apparentemente legale**, si basava in realtà su un'interpretazione ambigua: le scommesse erano registrate come "trasmissione dati" verso l'Inghilterra, eludendo così la normativa italiana. Il **successo fu immediato**, con centinaia di agenzie aperte in Campania.

Quando lo Stato italiano affidò la gestione delle scommesse alla **SNAI**, Atlas Bet si ritirò, ma alcuni soci continuarono l'attività online, creando società come **Goldrex Ltd** e **Eurobet**, con sede in Inghilterra, sfruttando così la possibilità di operare legalmente fuori dal controllo italiano.

Questa fase segnò l'inizio di una strategia che sfruttava le **zone grigie** della regolamentazione internazionale per costruire un sistema di gioco parallelo, formalmente legale ma sostanzialmente fuori controllo. Da quel momento, anno dopo anno, assistiamo a molteplici **meccanismi di infiltrazione mafiosa** nel complesso e variegato mondo di **azzardomafie**, tra gioco fisico, gioco online, gioco legale, paralegale e ovviamente illegale. Secondo il **Colonnello Coppola dell'Arma dei Carabinieri**, audito dalla **Commissione Parlamentare Antimafia nella XVIII legislatura**:

“Il settore del gioco sembra oggi muoversi nell’universo criminale secondo la strategia del doppio binario, dove da una parte vi sono attività che pur essendo svolte con la finalità criminali si realizzano su piattaforme di gioco legali mentre, dall’altra, si pongono attività propriamente illegali, a volte anche estremamente complesse e sofisticate dal punto di vista tecnologico”.

Le modalità con cui gli esponenti mafiosi si inseriscono nel circuito legale vanno dall'infiltrazione di propri affiliati nelle società concessionarie all'**inserimento di sodali in società**, soprattutto se costituite all'estero, che formalmente hanno concessioni fuori dall'Italia ma svolgono, in un modo o nell'altro, attività nel nostro Paese.

L'infiltrazione o il condizionamento mafioso di tali società può essere spesso meno percettibile e più subdolo. Le organizzazioni non intervengono sull'assetto proprietario, ma su quello organizzativo o gestionale, inserendo **personale di fiducia** che, di fatto, assume la capacità decisionale e concentra su di sé la completa operatività della struttura di gioco, al di là dei ruoli formali riportati negli organigrammi societari ufficialmente depositati.

Come ricordato nella sua audizione il **Col. Coppola**, non mancano i casi in cui l'associazione criminale fornisce a queste società dei preposti che (...) operano sul territorio italiano, e non solo preposti, ma anche **proccacciatori di responsabili di punti gioco**. Spesso, dunque, i responsabili dei punti gioco non sono altro che **meri prestanome**.

La vulnerabilità del settore dei giochi e delle scommesse offre possibilità di guadagni illeciti a fronte di un'esposizione al rischio non particolarmente elevata. Altri fattori che rendono attrattivo il settore riguardano il **controllo del territorio** e il **capitale relazionale accumulato** dalle organizzazioni mafiose.

Con riferimento al primo aspetto, le organizzazioni mafiose infiltrandosi in questo settore riescono a controllare **sale giochi, punti scommesse e bar**. Questo tipo di infiltrazione è funzionale a ciò che le organizzazioni devono necessariamente fare: **controllare il territorio**.

In secondo luogo, il settore dei giochi e delle scommesse permette alle organizzazioni mafiose di entrare in **contatto con soggetti del mondo imprenditoriale**, talvolta dotati di elevate competenze tecniche, e **con funzionari della pubblica amministrazione**, in maniera collusiva. Si tratta di una strategia finalizzata ad ampliare il capitale di relazioni sociali, riutilizzabile anche in altri ambiti criminali.

Uno degli aspetti più delicati e complessi emersi dall'analisi del gioco d'azzardo è la presenza di una cosiddetta **"area grigia"**, uno spazio in cui si confondono i confini tra **legalità e illegalità**. In questo contesto, le organizzazioni mafiose non operano esclusivamente in modo clandestino o violento, ma instaurano rapporti collusivi con attori economici legittimi, professionisti, imprenditori e tecnici del settore.

Per quanto attiene all'ambito propriamente illegale connesso al gioco, occorre fare riferimento, in primo luogo, alla tradizionale **attività estorsiva** ai danni delle società concessionarie, delle sale da gioco e degli esercizi commerciali, soprattutto bar e tabaccherie, in cui si esercita il **gioco elettronico**. Altrettanto frequente è **l'imposizione degli apparecchi** negli esercizi pubblici da parte di referenti dei clan o, in alternativa, l'offerta alle vittime di consentire l'installazione ad altri, a fronte però del pagamento di una somma mensile per ogni apparecchio. Le condotte criminali puntano proprio alla filiera del gioco e sono per lo più finalizzate all'alterazione dei flussi di comunicazione dei dati di gioco, dagli apparecchi al sistema di elaborazione del concessionario. Grazie a questo meccanismo, la criminalità si appropria non solo degli **importi dovuti ai Monopoli a titolo di imposta**, ma anche **dell'aggio del concessionario**, direttamente proporzionale al volume delle giocate. Le modalità di manipolazione sono numerose: dalle più raffinate, attraverso svariate tecniche di introduzione abusiva nel sistema telematico, a quelle più semplici, come lo scollegamento delle apparecchiature dalla rete pubblica. Fondamentale è l'apporto di figure dotate di specifiche competenze tecniche, in grado di sfruttare al meglio le nuove tecnologie informatiche. Tali figure sono funzionali alla manomissione de-

gli apparecchi da gioco: agiscono sulle schede elettroniche per eliminare il collegamento alla rete dell'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli e, così, far registrare un minor numero di giocate per sottrarsi all'imposizione fiscale, alterando anche le percentuali minime di vincita previste dai regolamenti. In sostanza, pur risultando regolarmente collegate alla rete telematica dell'**Agenzia delle Dogane e dei Monopoli**, le **slot machines e le video lottery (VLT)** trasmettono solo parzialmente i dati relativi alle giocate, consentendo in tal modo una gestione separata e illecita delle giocate realmente effettuate, sottratte così all'imposizione tributaria.

Allo stesso tempo, **il gioco d'azzardo crea un reticolo di controllo del territorio senza destare allarme sociale**. La disseminazione dei punti di raccolta scommesse e delle slot è paragonabile alla rete di pusher di una piazza di spaccio, con l'evidente differenza che i primi raccolgono denaro virtuale, senza destare clamore, immediatamente canalizzato all'estero e quindi più facile da riciclare, mentre i secondi raccolgono somme di denaro con forte esposizione all'azione di polizia. Somme che, per essere riciclate nei circuiti legali, comportano costi notevoli.

La filiera delle AWP presuppone figure intermedie, come i gestori e gli esercenti, con basso livello di specializzazione e scarse barriere all'ingresso, a differenza dei concessionari, per i quali è richiesta una complessità aziendale e la disponibilità di grandi capitali. Questi elementi rendono **il settore delle slot particolarmente permeabile all'infiltrazione mafiosa**, che si manifesta attraverso **pratiche collusive, frodi e controllo territoriale**.

I gestori mettono a disposizione del concessionario la propria **rete di contatti commerciali**, finalizzato alla vendita e all'installazio-

ne dei dispositivi presso gli esercizi commerciali. Il loro ruolo è quindi fondamentale in un mercato in cui, per affermarsi, conta il livello territoriale. Questo determina una **maggiore presenza delle organizzazioni mafiose** in alcuni specifici comparti dell'azzardo, quali le AWP.

A questi spesso si aggiungono i casi che riguardano i **cosiddetti totem**, dispositivi esteticamente molto simili alle slot machines ma dotati di connessione a internet, così da permettere a chi li usa di giocare su piattaforme online non autorizzate. I totem solitamente sono installati presso esercizi commerciali e seguono quindi i medesimi canali di distribuzione delle slot machines legali. Con essi si riproducono dunque le stesse **dinamiche criminali riscontrate nel settore delle AWP**.

La presenza mafiosa in questo settore si rinviene soprattutto nel segmento dei gestori, che svolgono un ruolo di intermediari tra concessionari ed esercenti, occupandosi della distribuzione delle AWP. In questo spazio le condotte illecite risultano ricorrenti e si manifestano in due forme diverse. La prima, di **natura fraudolenta**, prevede la diffusione presso esercizi commerciali di macchine modificate. A essere alterate, in particolare, sono le **componenti hardware e software delle schede di gioco**, che consentono così di modificare i flussi informatici. Ciò produce un arricchimento illecito rispettivamente a danno dell'erario, a cui viene sottratto denaro, e del giocatore, a causa della probabilità più elevata di perdere.

Gli **affari dei clan**, ricorrentemente, sono incanalati in più direzioni e abbracciano diversi settori. Ciò è favorito dalle caratteristiche dei vari tipi di gioco, ma anche dalla loro distribuzione commerciale, che spesso segue logiche di sovrapposizione. Ad esempio, nel-

le agenzie di scommesse possono essere collocate AWP e VLT, oppure possono essere attivati dei **PVR (Punto Vendita Ricarica per scommesse)**. Non a caso, in diverse inchieste si è registrata l'operatività dei clan contemporaneamente sia nel gioco online che in quello su rete fisica.

La contiguità tra giochi diversi all'interno degli stessi luoghi e canali distributivi favorisce inoltre **l'occultamento delle pratiche criminali**, che avviene tramite la commistione tra attività lecite e illecite. Ad esempio, di frequente si è riscontrato come, accanto alle AWP in regola, venissero distribuite anche quelle modificate e i totem; allo stesso modo, la diffusione di siti non autorizzati viene quasi sempre affiancata da una regolare attività di PVR presso agenzie di scommesse o internet point.

4.1 Il "sistema Dollaro"

In teoria, il gioco d'azzardo online dovrebbe essere più controllabile rispetto ai sistemi fisici, grazie alla tracciabilità digitale e alla disintermediazione. L'utente può accedere direttamente alla piattaforma, identificarsi, effettuare transazioni e giocare, tutto in un ambiente virtuale che dovrebbe essere monitorato. Tuttavia, nella pratica, le organizzazioni criminali hanno saputo sfruttare le debolezze del sistema.

L'utilizzo di strumenti informatici da parte delle mafie è cresciuto in modo esponenziale, sia in termini quantitativi che qualitativi. Ogni nuova tecnologia viene rapidamente assimilata e adattata alle esigenze criminali. Un esempio emblematico è la persistenza del **"sistema Dollaro"**, una piattaforma sviluppata nei primi anni 2000 che continua a essere utilizzata che unisce il gioco legale e quello illegale.

Il “**sistema Dollaro**” rappresenta una strategia di infiltrazione e duplicazione: da un lato, le organizzazioni criminali si inseriscono nelle ricevitorie legali; dall'altro, costruiscono un circuito online parallelo, completamente illegale. Questo sistema consente di aggirare i blocchi DNS imposti dagli ISP italiani, eludere i filtri IP delle piattaforme estere e clonare rapidamente siti di gioco, spostandoli su nuovi domini e server. Le vincite e le puntate vengono gestite in contanti o tramite circuiti di pagamento non tracciabili.

Il sistema è flessibile, adattabile e capace di resistere ai controlli grazie alla complicità di tecnici informatici e imprenditori collusi. Questa strategia ha permesso alle mafie di colonizzare il gioco online, creando una filiera parallela che si alimenta della debolezza normativa e della frammentazione dei controlli tra Stati.

La situazione si complica ulteriormente quando i siti sono ospitati nel **deep web** o nel **dark web**, dove l'anonimato è garantito da sistemi di offuscamento avanzati. In questi ambienti, il tracciamento diventa quasi impossibile e le transazioni avvengono in modo non registrato, favorendo il riciclaggio e l'evasione.

Le mafie, pur non possedendo un know-how tecnologico interno, si avvalgono di fornitori esterni consapevoli, spesso presentati come imprenditori legittimi. Questi soggetti partecipano a fiere di settore, acquistano software e server e mettono le loro competenze al servizio delle consorterie criminali.

La dislocazione fisica dei server è un altro elemento critico: la maggior parte si trova all'estero, in Paesi come **Malta, Romania, Polonia, Austria, Regno Unito, Canada e Cina**. Questo rende difficile il sequestro e l'acquisizione di prove, soprattutto quando si tratta di reati tributari o truffe ai danni dello Stato.

Infine, l'analisi dei flussi digitali è diventata centrale nelle indagini. Il sistema è ormai “dematerializzato”: l'intermediazione fisica è sostituita da interazioni web, e le forze di polizia devono investire in risorse informatiche e formazione per affrontare reati sempre più sofisticati.

4.2 Pagamenti digitali e criptovalute: strumenti di anonimato e riciclaggio

Il tema delle transazioni economiche è cruciale. Sebbene il gioco online favorisca l'uso di strumenti tracciabili, le mafie continuano a preferire il contante, per la sua natura anonima e non registrata. Il denaro contante si muove lungo la filiera criminale, dal giocatore al bookmaker, passando per intermediari che trattengono provvigioni.

Tuttavia, il crescente interesse dei consumatori per i pagamenti digitali ha spinto le mafie a esplorare nuove soluzioni. I **Payment Service Providers (PSP)**, come banche, istituti di pagamento e società di moneta elettronica, offrono servizi che possono essere sfruttati per aggirare i controlli. La **Banca d'Italia** vigila su questi operatori, ma la presenza di PSP esteri e le differenze normative tra Paesi rendono difficile un controllo efficace.

Il principio del “**passaporto unico europeo**” consente agli operatori comunitari di agire in Italia senza essere soggetti alla vigilanza diretta della Banca d'Italia. Questo crea un rischio di **arbitraggio regolamentare**, dove gli operatori scelgono i Paesi con normative più permissive.

Le **criptovalute** rappresentano un ulteriore strumento di anonimato. Basate su tecnologie **blockchain** e **DLT (Distributed Ledger Technology)**, permettono transazioni decentralizzate, difficili da tracciare. Grandi società tecnologiche (**Big Tech**) e operatori tradizio-

nali come **VISA e Mastercard** stanno integrando servizi crypto, aumentando il rischio di utilizzo illecito. La **Direzione Nazionale Antimafia** ha evidenziato la scarsa trasparenza di alcune blockchain, che possono essere utilizzate per finalità criminali.

Le criptovalute consentono di trasferire fondi senza passare per intermediari regolamentati, rendendo difficile il monitoraggio e la repressione.

Infine, l'interazione tra gioco e sistemi di pagamento è sempre più stretta. Le piattaforme di gioco online utilizzano carte di credito, prepagate, bonifici, voucher e scratch card, spesso gestiti da intermediari esteri. Questo rende difficile la tracciabilità e favorisce l'evasione fiscale.

4.3 Ingegno “criminale”, business “mafioso”

Ad **azzardomafie** ci si inventa di tutto pur di far soldi. Non si guarda in faccia a niente e nessuno. Il fine giustifica il mezzo. Soprattutto se il fine è semplicemente arricchire il capitale sociale mafioso.

Cosa nostra, con una notevole faccia tosta, ha provato addirittura a impossessarsi dei finanziamenti destinati a interventi a favore dei giocatori d'azzardo patologici. E lo ha fatto alterando a suo favore “*l'iter di un bando di gara statale per la realizzazione di un progetto contro la ludopatia, che prevedeva quindi l'erogazione di un sostanzioso finanziamento, parte del quale a fondo perduto*”.

Lo scrive il Ros dei carabinieri, che ha scoperto il tentativo con un'inchiesta del 2018 coordinata dalla **Dda di Messina**. Al centro dell'inchiesta c'è la collaborazione del **pentito Biagio Grasso**, che ha ricostruito l'organizzazione del clan e gli interessi anche nel settore dell'azzardo.

Il gruppo aveva preso contatto con un dipendente della Camera dei Deputati, il quale si sarebbe fatto promettere **20.000 euro** a titolo di acconto su una tangente da corrispondere a un funzionario compiacente della società **Invitalia**, affinché inserisse il progetto in una posizione di graduatoria utile che avrebbe dovuto consentire di ricevere un finanziamento di circa **800.000 euro**, di cui il **40-50% a fondo perduto**.

In realtà, **le mafie vogliono solo fare soldi proprio sui giocatori patologici**. Come scrive la Dia:

“C'è poi un ulteriore aspetto dai drammatici risvolti sociali: le mafie approfittano dei giocatori affetti da ludopatia, concedendo loro prestiti a tassi usurari. Si genera così un circolo vizioso, in cui alla dipendenza dal gioco si somma la “dipendenza” economica dai clan”.

Così è avvenuto che “*sono gli stessi gestori che manipolano artatamente le vincite e le perdite, in modo da fidelizzare alcuni giocatori o, viceversa, per “spremerne” altri e consegnarli agli usurai*”.

Ma, avverte ancora la Dia: “*va peraltro rilevato che tutto ciò può avvenire (ed è avvenuto) anche in città quali **Milano, Torino o Modena** e comunque in molte aree del centro-nord. Per le mafie, infatti, è ben più lucroso applicare i loro tipici metodi, se vi riescono, nelle zone più ricche del Paese*”.

Anche perché oltre all'usura, **l'azzardo permette altri affari**. Numerose indagini hanno evidenziato la capacità delle organizzazioni criminali di lucrare sulle attività indirette e collaterali al settore: l'indotto dell'azzardo, come l'imposizione di lavoratori e fornitori di beni e servizi, o gli investimenti **nelle strut-**

ture alberghiere, ristoranti e locali di intrattenimento.

Si arriva addirittura a casi in cui le organizzazioni criminali, con la complicità di gestori di ricevitorie o agenzie di scommesse, hanno acquistato, anche a prezzi maggiorati, biglietti vincenti di concorsi e lotterie nazionali, per riciclare i proventi di altre attività illecite. Una tecnica semplice, immediata e vincente.

Ed ecco che si organizza un giro di compravendita: i clan sono pronti, infatti, a comprare da normali giocatori i biglietti vincenti di **Lotto, SuperEnalotto o Gratta e Vinci**, pagando un sovrapprezzo che va dal 5 al 10 %. **Hai vinto mille euro?** La mala compra quel tagliando a mille e cinquanta. Non si tratta evidentemente di autolesionismo, ma di un modo per riciclare denaro sporco. Esibendo alle forze di polizia i tagliandi vincenti, infatti, possono 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.

A quanto sembra, non è nemmeno difficile individuare e convincere gli scommettitori fortunati a cedere il tagliando vincente. Innanzitutto, c'è la convenienza economica: si guadagna di più e praticamente senza alcun rischio. A fare da procacciatore di affari ci pensano spesso i gestori delle rivendite del Lotto o i titolari delle agenzie di scommesse. Per il giocatore vincente conviene: **le mafie pagano subito e di più.**

A tal proposito va ricordato il procedimento della **Dda di Roma del 2009**, in tema di stupefacenti, che ha evidenziato come il responsabile di una ricevitoria avesse fornito ad **Adriano Ventura**, poi arrestato e trovato in possesso della somma di 340.000 euro, ben **88** ricevute vincenti relative al Lotto, per una vincita complessiva di circa **50.000 euro**. Quelle ricevute furono prodotte dal Ventura di fronte al Tribunale del Riesame per ottenere l'annullamento del provvedimento di convalida del sequestro e la restituzione di almeno parte della somma.

Anche in altro procedimento della **Dda di Cagliari** è emerso che **Fabio Podda**, poi condannato a 15 anni e 6 mesi di reclusione per traffico di stupefacenti, aveva acquistato - con la complicità di alcuni titolari di ricevitorie - schedine vincenti del Lotto, che poi incassava versando il ricavato sul proprio conto corrente. In meno di 4 anni Podda aveva "ripulito" oltre **500.000 euro**.

Un fenomeno diffuso e non recente. Alcuni intermediari finanziari hanno segnalato il frequente accredito, su conti correnti intestati a persone fisiche, di somme derivanti da vincite, poi prelevate in contanti o mediante assegno. Nelle SOS all'Unità di informazione finanziaria della Banca d'Italia, che raccoglie le segnalazioni di operazioni sospette, si specifica che la reiterazione delle vincite in capo al medesimo soggetto, e il successivo prelievo delle somme, potrebbe sottendere un mercato occulto dei ticket vincenti.

Di questo trucco si era accorto più di trenta anni fa il giudice Rosario Livatino, ucciso dai mafiosi della **Stidda** il 21 settembre 1990 e beatificato da **Papa Francesco** il 9 maggio 2021 come "martire della Fede e della Giustizia". Appena due mesi prima di essere ucciso, il giovane e brillante magistrato ave-

va disposto il decreto di **confisca dei beni di Vincenzo Collura di Canicattì**, "stiddaro" poi ucciso nel 1999.

Per giustificare il proprio tenore di vita e salvare i beni, Collura aveva esibito una vincita al Totocalcio. Ma Livatino non ci cascò e confermò la confisca. Era il **9 luglio 1990**.

È appena il caso di ricordare che Collura non era uno qualsiasi. Il mandante dell'omicidio di Rosario Livatino, **Giovanni Calafato**, come

scrive la **Commissione parlamentare antimafia**, lo indicava quale "stiddaro" del gruppo di Canicattì, riferendo che proprio Collura nutriva un profondo rancore nei confronti del giudice per quella decisione. Rancore che neppure la morte del magistrato aveva placato: Collura, infatti, si rese autore di uno spregevole gesto, la profanazione della tomba del giudice nella notte tra il 22 ed il 23 aprile del 1991, e se ne vantava.

Le differenti modalità di infiltrazione della criminalità organizzata sono state descritte nella relazione presentata dai **ROS dei Carabinieri** nell'audizione del 3 marzo 2016:

- la tradizionale attività estorsiva, del tutto simile a quella esercitata per le altre attività commerciali, nei confronti delle società concessionarie e delle sale da gioco;
- la diffusa imposizione delle "macchinette di videopoker" negli esercizi pubblici esistenti nei territori sottoposti a controllo mafioso;
- l'infiltrazione di società, punti scommessa e sale da gioco, sia intestandole a prestanome sia attraverso la compartecipazione delle società che hanno ottenuto regolare concessione da parte da ADM;
- la raccolta e la gestione, su piattaforme illegali, di scommesse sportive mediante siti internet dislocati in Paesi esteri, privi di concessione in Italia ma che consentono il gioco in violazione della normativa vigente.

5

UN VIAGGIO TRA GLI AFFARI
E I RAS DI AZZARDOMAFIE

5.1 Il re dei videopoker

Una delle più grandi confische ha colpito proprio gli affari illegali sull'azzardo legati alle mafie. Ha riguardato l'imprenditore reggino **Gioacchino Campolo, il "re dei videopoker"**, condannato definitivamente a sedici anni per truffa ed estorsione aggravata dalle modalità mafiose. Venne arrestato il 13 gennaio 2009, accusato di essere diventato **monopolista delle "macchinette"**, anche truccate, grazie al sostegno di varie 'ndrine reggine, in Calabria e fuori regione. È morto nel 2021 a 82 anni, mentre era agli arresti domiciliari, concessi per l'età avanzata.

Ma aveva già perso da anni il suo impero da **330 milioni di euro**, sequestrato dai finanzieri del **Gico (Gruppo d'investigazione sulla criminalità organizzata)** e dello **Scico (Servizio centrale di investigazione sulla criminalità organizzata)**: **260 beni immobili di pregio**, compresi palazzi storici in **Calabria**, ma anche a **Roma, Milano, Taormina** e persino **Parigi**, in Rue Saint Honoré; 126 locali commerciali; 56 terreni; 15 tra auto e moto;

conti correnti, titoli, polizze assicurative e 125 quadri di grande pregio.

Un patrimonio enorme, accumulato presentandosi alle aste giudiziarie con pacchi di denaro contante per acquistare case e appartamenti. Campolo era un vero accumulatore seriale: conservava perfino le chiavi delle vecchie serrature delle sue abitazioni. Ma a sorprendere furono soprattutto i quadri, non "croste", ma una delle più importanti collezioni private italiane. Opere di **Pablo Picasso, Salvador Dalí (Giulietta e Romeo), Giorgio De Chirico (Piazza d'Italia e Manichino), Antonio Ligabue (Tigre e serpente e Scoiattolo), Renato Guttuso (Nudo femminile 1971), Mario Sironi (Studio per un nudo), Arrigoni, Purificato, Bonalumi, Fontana, Cascella**, ma anche quadri del Cinquecento e del Seicento. E perfino una bellissima **mappa sismica del 1784**, realizzata da un frate per censire i resti della Calabria dopo il devastante terremoto del 1783, che aveva provocò 35.000 morti.

Campolo espose queste opere nelle sue tante residenze: una tela di **Cappelli** era cu-

stodita in bagno, un **Ligabue** si trovava sotto il letto, perfino un **Dalí** in cucina. Altre opere venivano "dimenticate" in cantine, come le 87 riproduzioni fotografiche di altissima qualità dei bozzetti originali di **Amedeo Modigliani**, o i 17 quadri trovati appesi alle pareti di un appartamento romano. «Non me li ricordo», fu il suo commento. A Campolo riuscirono perfino a vendere 19 falsi, tutti corredati da certificati di autenticità, anch'essi falsi: una sorta di contrappasso per chi aveva truffato con le "macchinette".

Con la **confisca definitiva** della **Cassazione**, i 125 quadri autentici sono diventati patrimonio dello Stato, restituiti alla collettività. Per alcuni anni sono rimasti nel caveau della Banca d'Italia di Reggio Calabria; dal 7 maggio 2015, grazie alla collaborazione tra Provincia, Agenzia nazionale per i beni confiscati e Soprintendenza ai beni culturali, sono esposti nel Palazzo della Cultura dedicato al meridionalista **Pasquino Crupi**. Un ex brefotrofo provinciale, anch'esso bene pubblico recuperato, trasformato in percorso espositivo che valorizza la bellezza delle opere e sottolinea l'importanza delle confische ai mafiosi come **restituzione simbolica ai cittadini**.

Il museo è oggi visitato da molte scuole, accompagnate da guide che raccontano le opere e la loro provenienza. E continua a crescere: nel 2014/2015, ad esempio, furono scoperti in un capannone altri pezzi d'arte del Seicento, probabilmente trafugati da una chiesa: due statue, un altare, una cornice in marmo policromo, parte di un tabernacolo. Oggi anche queste opere sono esposte nel **Palazzo della Cultura**.

Molti altri beni del **"re dei videopoker"** hanno trovato nuova vita: alcuni sono stati affittati, generando reddito per lo Stato, come una villa di 26 stanze sull'Aventino a Roma, mai abitata da Campolo ma utilizzata dalla Ban-

da della Magliana, oggi sede di un albergo di lusso; altri sono diventati spazi di riscatto sociale, come l'edificio assegnato al **consorzio Macramè**, dove la **cooperativa Soleinsieme** gestisce un laboratorio sartoriale con ragazze madri e vittime di violenza; l'ex sala giochi **Trocadero** è ora sede della **Sanitaria Sant'E-lia di Tiberio Bentivoglio**, imprenditore e testimone di giustizia; l'ex bowling di via Cuzocrea è oggi centro civico polivalente grazie all'impegno dell'Arci, dell'**associazione Artemide**, della **cooperativa Cisme** e dell'**Istituto scolastico Vallauri Panella**, nell'ambito del progetto **Suncity** sostenuto da **Fondazione con il Sud**; un'altra sala slot è stata trasformata, nel 2017, nell'**Urban Center comunale**; l'ex cinema Orchidea, già sala slot, diventerà con fondi PNRR il **Mediterranean Cultural Gate**, un polo culturale per la città; infine la casa-museo di Campolo è stata assegnata ad alloggi di servizio per i Carabinieri.

Anche l'**appartamento di Rue Saint Honoré a Parigi** ha avuto una vicenda particolare: le autorità francesi avrebbero voluto venderlo, dividendo il ricavato con l'Italia. Ma, come spiegò il procuratore di Reggio Emilia, Gaetano Paci, allora aggiunto della DDA di Reggio Calabria, il Ministero della Giustizia francese comprese che la vendita ne avrebbe annullato la rilevanza simbolica ed etica. Così, con una legge approvata dall'Assemblea nazionale francese il 1° aprile 2021, l'appartamento **è stato assegnato a un'associazione che tutela donne vittime di tratta e violenza**.

La condanna e le confische a Campolo non hanno fermato però gli affari sull'azzardo dei clan reggini, né l'attenzione della magistratura. Nel settembre 2020 è scattata l'**operazione "Las Vegas"**, con il sequestro di un patrimonio da 9 milioni di euro a due imprenditori considerati eredi del business criminale di Campolo: i **coniugi Sapone assieme al**

figlio Vincenzo. Secondo la Procura, erano tutti e tre “imprenditori attivi nel settore del noleggio di apparecchi da intrattenimento con vincita in denaro nelle zone del Gebbione e di Sbarre”, ma anche “contigui al gruppo mafioso Labate”.

Per i tre l'accusa è di concorso esterno in associazione mafiosa, oltre che di plurime condotte contro la pubblica amministrazione, con la complicità di pubblici ufficiali infedeli che avrebbero garantito **licenze, autorizzazioni e coperture per minacce ed estorsioni di matrice mafiosa**”.

5.2 Operazione “Glicine Akeronte

Come raccontato nei paragrafi precedenti ad “azzardomafie” si stringono alleanze tra le diverse mafie, dove “**matrici criminali diversissime**” mettono “in comune disponibilità finanziarie, expertise tecnico-informatiche di imprenditori (parte non affiliati), per manipolare il ciclo delle **scommesse** e del **gioco d'azzardo online**”.

Una conferma è arrivata nel luglio 2023 con l'operazione “**Glicine Akeronte**” della **Dda di Catanzaro**: una grande inchiesta sui **clan crotonesi**, in particolare quello dei **Megna di Papanice**, con ramificazioni al Nord e all'estero e affari in tutti i settori economici. Non poteva mancare l'azzardo.

Nelle **381 pagine** dell'**ordinanza di custodia cautelare** del gip **Antonio Battaglia**, una trentina sono dedicate proprio al sistema col quale i mafiosi si erano assicurati quasi il **monopolio del settore**. “Un settore - scriveva il gip - verso il quale la cosca **Megna** ha manifestato un particolare interesse è quello della gestione dei **video giochi elettronici**, ovvero del **cosiddetto gaming**, che ha costi-

tuito un fertile terreno per conseguire facili guadagni, anche attraverso mirati accordi con esponenti di altri territori che hanno consentito al sodalizio di estendere i propri ambiti anche in zone diverse da quelle di ordinaria competenza”.

E questo “*esercitando un **controllo soffocante e capillare su tutti gli operatori della zona**. Un vero monopolio. E “*lo stato di soggezione degli operatori commerciali è palpabile*”, grazie a “*un accordo trasversale tra i referenti delle rispettive fazioni criminali inteso ad assumere il controllo diretto del settore del gaming, escludendo l'intervento di altri operatori economici, con conseguente **alterazione delle normali regole concorrenziali***”.*

Un sistema illegale, ma dentro l'azzardo legale. Così l'imprenditore di riferimento della cosca, **Roberto Lumare**, arrestato nell'operazione, “nel momento in cui si trattava di dover proporre il noleggio sia delle macchinette per il gioco lecito sia il noleggio dei totem, ricorreva all'appoggio del referente criminale locale”. Da qui si capisce come la “**ndrangheta** fosse presente sia nella gestione delle **slot legali**, sia in quella dei totem, terminali internet usati soprattutto per le scommesse illegali. In altre parole, agli esercizi commerciali si imponevano entrambi gli apparecchi, e non si poteva dire di no.

La conferma, come già detto nei paragrafi precedenti, di come le mafie gestiscano anche l'azzardo legale e di come non sia vero che riducendolo e regolamentandolo in modo più severo ed efficace si lasci più spazio all'azzardo illegale.

Le mafie guadagnano con l'uno e con l'altro. Al Sud come al Nord. L'imprenditore **Lumare** gestiva le “macchinette” di due ditte campane, **Wozzup e The king slot**, nomi già comparsi in altre inchieste. Per questo, il 9 luglio 2025,

in rito abbreviato, è stato condannato a 8 anni per associazione mafiosa, quale partecipe della **cosca Megna**, e per estorsione, per l'imposizione delle slot nei locali.

A raccontare questo intreccio è **Nicola Femia**, detto “**Rocco**”, storico appartenente alla cosca “**Mazzaferro**” di **Gioiosa Ionica**, stabilitosi in Emilia-Romagna nei primi anni 2000 e lì capo promotore di una 'ndrina autonoma, operativa proprio nel settore del gaming. Arrestato nel 2012 nell'operazione “**Black Money**”, nel 2017 ha iniziato a collaborare con la magistratura, soprattutto sugli affari delle “azzardomafie”.

Ascoltato dai **magistrati calabresi**, ha parlato degli interessi del clan Megna sul “**The Garda Village**” di **Desenzano del Garda**, nel Bresciano, assieme a imprenditori veneti, e in particolare dell'intenzione di aprirvi una grande sala slot. Inoltre, “interloquendo in relazione alle sue attività di procacciatore di giochi elettronici d'azzardo”, riferiva dei rapporti intercorsi con **Renato Grasso**, “noleggiatore di videogames proveniente da Napoli, a sua volta concessionario di agenzie da gioco nel crotonese e legato alla cosca **Megna**”.

In particolare “condivideva la gestione di una società denominata **Wozzup**. Tale società, per quanto a conoscenza del collaboratore, aveva raggiunto una sorta di **monopolio 'ndranghetistico** nella città di Crotone”. Anche in altri interrogatori “**Rocco**” parla dei rapporti tra i **Papaniciari e Renato Grasso**.

Quest'ultimo è un personaggio chiave in molte vicende di azzardomafie, tra legale e illegale. Nel 2013 arriva la prima condanna definitiva per l'operazione Hermes del 2009, che scopercia una vera e propria **holding criminale** tra imprenditori del gioco, con in testa Grasso, detto “il re dei videopoker”, e il

gotha della camorra napoletana e casertana: i “casalesi” di **Schiavone, Bidognetti, Zagaria e Iovine**, e i **Misso nel napoletano**.

Gli furono sequestrati beni per 150 milioni di euro, frutto di enormi affari che gli permettevano di versare soltanto al clan dei “casalesi” la somma mensile di 100 mila euro. Non solo camorra: dopo varie condanne in Campania come in Calabria, Grasso ha iniziato a collaborare. E ha raccontato di essere stato in affari con **74 clan mafiosi**.

Azzardo legale, con più di **2.500 ricevitorie e agenzie**, da Casal di Principe a Milano, Cernusco sul Naviglio, Cologno Monzese, Brescia, Cremona, Padova, Lucca. Oltre alla Calabria, in società coi clan ndranghetisti come i Megna. Strettamente legato ad alcune delle principali concessionarie dell'azzardo, ripuliva i soldi delle cosche.

La sua storia, ricomparsa tra le carte dell'**inchiesta di Catanzaro**, conferma ancora una volta il pericolosissimo “patto scellerato tra camorra e 'ndrangheta” per gestire il grande affare dell'azzardo, come scrivevano i magistrati della **Dda di Reggio Calabria** nell'ordinanza di custodia cautelare per l'operazione Gambling del luglio 2015: **45 arresti, 56 società e 88 siti sequestrati, 1.500 punti commerciali coinvolti, 2 miliardi di beni confiscati**. Dopo otto anni, non cambiano clan e affari. Con le mafie sempre più presenti nel mercato legale dell'azzardo.

5.3 Bische pratesi

Una delle frasi ripetute dal mondo dell'azzardo, come abbiamo già scritto nei paragrafi precedenti, è che il “**gioco legale tiene lontano quello illegale**”. La magistratura, a partire dalla **Procura nazionale antimafia e dalla Dia**, afferma invece il contrario. Ma,

soprattutto, lo dimostrano i fatti. Un caso esemplare è quello di **Prato**, dove cresce il mercato dell'azzardo ma cresce anche quello illegale, che coinvolge soprattutto gruppi criminali cinesi ma anche italiani. Non solo i "giochi" tradizionali cinesi come il **Pai Gow** e il **Mahjong** (giochi con carte o tessere), ma anche scommesse. Ben **17 le "bische clandestine"** scoperte in appena 15 mesi, tra **gennaio 2024 e aprile 2025**.

Eppure Prato è una città capoluogo record per soldi spesi legalmente nell'azzardo: nel 2023 la raccolta aveva raggiunto gli **849 milioni (598 fisico e 251 on line)**, nel 2024 è salita a **885 milioni (619 fisico e 266 on line)**. Le cifre più alte della Toscana, superiori anche al capoluogo regionale Firenze. Ma Prato supera anche le più grandi città italiane per spesa pro capite: nel 2024 ogni abitante della città, minori compresi, ha speso in azzardo 4.298 euro, contro 3.811 di Napoli, 3.803 di Palermo, 3.033 di Roma, 2.897 di Milano e 2.546 di Torino.

Eppure, a Prato dilaga l'azzardo illegale. Una città "capitale" dell'azzardo che nasconde anche operazioni di riciclaggio. Così il procuratore **Luca Tescaroli** il 3 maggio scorso ha emesso un comunicato "al fine di far conoscere la diffusività del fenomeno criminale ruotante attorno alla gestione del gioco d'azzardo". E a noi spiega ulteriormente:

"Proliferano le bische clandestine gestite dai cinesi. Abbiamo anche inchieste che vedono il coinvolgimento sia di italiani sia di cinesi. I frequentatori sono prevalentemente cinesi, ma sono emersi anche degli italiani. Anche perché queste bische offrono un'ampia gamma di scommesse".

*"Dal 2024 a oggi le investigazioni espletate – ha spiegato Tescaroli nel lungo comunicato – hanno consentito di individuare la presenza e l'operatività, nel territorio della Chinatown pratese, di 17 bische clandestine, dove sono risultati praticati il gioco d'azzardo, fra i quali il Pai Gow e il Mahjong, e scommesse illegali su larga scala, con il coinvolgimento di circa 160 persone tra giocatori e titolari/organizzatori delle attività, con un sequestro complessivo di circa **750.000 euro** in contanti, successivamente versati al **Fondo Unico Giustizia**".*

Le inchieste, ha sottolineato il procuratore, "si collocano nel quadro di una ben individuata strategia funzionale a contrastare il fenomeno particolarmente radicato nel distretto pratese, uno dei più importanti del Paese, capace di generare consistenti flussi di denaro sommerso, come si può cogliere da una visione unitaria e organica, derivante dalla ricostruzione degli esiti investigativi sinora effettuati".

Tescaroli aggiunge: "Le cifre sono davvero notevoli. È un business molto diffuso che coinvolge molte persone e, nelle pieghe di questa attività, si incunea anche l'attività di riciclaggio".

L'elenco delle operazioni svolte dalla **Forze dell'ordine (Guardia di Finanza, Polizia di Stato, Arma dei Carabinieri e Polizia Municipale)** è davvero impressionante. Scene da film.

■ **L'11 gennaio 2024**, è stata individuata una bisca clandestina in via Castagnoli, con sequestro di circa 115.000 euro e il coinvolgimento di 38 cittadini cinesi.

■ **Il 14 marzo 2024** è stato individuato un altro centro illegale in via Valentini, a Prato, con il sequestro di circa 125.000 euro in contanti e il coinvolgimento di cinque cittadini cinesi e di 12 italiani.



■ Agli **inizi del 2024**, nel Macrolotto 1, è stata scoperta la sede di una ditta di confezioni trasformata in bisca clandestina. All'interno sono stati sorpresi diversi soggetti intenti a praticare il gioco d'azzardo cinese Pai Gow, con la presenza di oltre 323.000 in contanti, registri contabili, strumenti per il conteggio delle banconote e postazioni informatiche per l'accesso a siti di scommesse on line non autorizzati. Sono state individuate undici persone, nei cui confronti sono stati contestati i reati, e sequestrati tre personal computer e quattro telefoni cellulari. L'analisi forense dei dispositivi mobili sequestrati ha permesso, nei mesi seguenti, di scoprire quattro ulteriori esercizi abusivi, formalmente operanti come internet point ma in realtà

strutturati per l'accesso a piattaforme estere di scommesse non censite dall'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli. Sono stati così sequestrati 104 personal computer, due video lottery terminal (Vlt, apparecchi elettronici da intrattenimento utilizzati per praticare il gioco d'azzardo, sprovvisti di autorizzazione statale) e oltre 11.000 euro in contanti, con la contestazione di sanzioni amministrative per un valore complessivo di 1.104.000 euro.

■ **Il 22 agosto 2024**, in via Castagnoli a Prato, è stata scoperta un'altra bisca clandestina, con il sequestro di 9.300 euro e il coinvolgimento di sei cittadini cinesi.

■ **Il 29 ottobre 2024**, in via Filzi, è stata individuata un'ulteriore bisca, con il sequestro

di circa 5.000 euro in contanti e il coinvolgimento di quattro cittadini cinesi.

■ Il **17 novembre 2024** è stata scoperta in via Puccini a Prato, una bisca clandestina, con il sequestro di 4.000 euro in contanti e il coinvolgimento di otto cittadini cinesi.

■ Nella serata del **9 dicembre 2024**, è stato individuato uno stabile in via del Molinuzzo, nel Macrolotto 2, dove sono stati sorpresi 16 cittadini cinesi intenti a giocare a *Mahjong* e ad altri giochi d'azzardo e sottoposti a sequestro oltre 70.000 euro in contanti presenti sui tavoli da gioco.

■ L'**11 dicembre 2024**, in un appartamento a Prato, sono stati individuati sei cittadini cinesi che esercitavano il gioco d'azzardo *Mahjong*, con contestuale sequestro di circa 8.000 euro in contanti e numerosi mazzi di carte.

■ Il **6 gennaio 2025**, in via Arno a Prato, è stato individuato un centro di giochi e scommesse clandestini, con il coinvolgimento di quattro cittadini italiani e di dodici cinesi, con sequestro di fiches e di un brogliaccio con annotazione di numerosi crediti e debiti derivanti dal gioco d'azzardo e dalle scommesse praticate.

■ Il **26 gennaio 2025**, in via Pollative, a Prato, veniva trovata una bisca clandestina, con sequestro di circa 20.000 euro in contanti e il coinvolgimento di tre cittadini cinesi.

■ Il **27 marzo 2025**, in via Pistoiese a Prato, venivano sequestrati circa 15.000 euro in contanti, con il coinvolgimento di 13 cittadini cinesi.

■ Il **29 aprile 2025** è stata individuata una nuova bisca clandestina, allestita per il gioco del *Mahjong*, con all'interno la presenza di cinque soggetti, intenti a praticare il gioco

d'azzardo con numerose mazzette di denaro sui tavoli. Nella circostanza, venivano sequestrati circa 4.000 euro in contanti, 672 tessere *Mahjong*, 21 dadi, 16 bacchette in legno, 2 tappeti da gioco e 4 tavoli, di cui uno elettronico.

■ Il **30 aprile 2025** si procedeva al controllo di un edificio ubicato in via Strozzi e venivano individuate nove persone intente a praticare il gioco d'azzardo, tutte appartenenti alla comunità cinese. Il locale, in passato usato per fini commerciali, si presentava predisposto su due livelli, piano terra e seminterrato, dove, all'interno di quest'ultimo veniva scoperto un grosso stanzone con sette tavoli da gioco, attorno ad uno dei quali erano presenti i tre soggetti in questione, regolari in Italia, intenti a giocare a *Mahjong* con le relative bacchette e alcuni dadi. L'accertamento al riguardo ha permesso di rinvenire banconote per un ammontare di circa 2.000 euro, che erano state occultate al di sotto del pavimento adesivo posto sotto le sedie, nonché all'interno di un divano. Una volta scoperto il denaro, i tre giocatori ammettevano di averlo celato prima dell'intervento delle Forze dell'ordine e che lo stavano utilizzando nel corso del "gioco".

"In città - denuncia il procuratore - ci sono gruppi criminali differenziati, non solo collegati a gruppi imprenditoriali antagonisti ma pure al mondo della prostituzione e del gioco d'azzardo. C'è bisogno di strumenti efficaci per la ricerca della prova. Serve una dotazione organica adeguata per procura, tribunale e forze dell'ordine, come ho chiesto. Noi si fa tutto quello che è nelle nostre possibilità. Serve un impegno corale: è una situazione che deve coinvolgere tutti".

5.4 Black Monkey. L'impero dell'azzardo di Nicola 'Rocco' Femia

Un vero e proprio **impero del gioco d'azzardo**, a partire dall'Emilia-Romagna. A crearlo e portarlo avanti **Nicola 'Rocco' Femia**, personaggio ritenuto contiguo alla famiglia di 'ndrangheta dei Mazzaferro. Il gioco d'azzardo era infatti **"il polmone finanziario"** dell'organizzazione, come lo ha definito **Francesco Caleca**, il pubblico ministero del primo processo in cui nel Tribunale di Bologna è stato contestato il reato di associazione mafiosa e il primo in cui il principale business era l'azzardo, legale e illegale. Una storia che va indietro di oltre dieci anni ma che racconta bene le modalità di lavoro nel settore a livello criminale.

Era il **2013** quando a Bologna iniziavano le udienze preliminari del processo denominato **"Black Monkey"**. Un processo contro il gruppo capeggiato da **Nicola Femia**, che, dopo essere emigrato nel 2002 da **Marina di Gioiosa Jonica**, in Calabria, a **Conselice**, in provincia di Ravenna, ha creato l'impero del gioco tra l'Emilia Romagna, il Veneto, la Campania, la Puglia, la Calabria, l'Inghilterra e la Romania. Intrecci e storie che sono emerse, con fatica, nelle lunghe udienze del primo grado del processo, tra **testimoni impauriti, false testimonianze, testimoni scomparsi**.

Femia, intuendo il valore economico del settore aveva deciso di acquisire - con modalità occulte tramite prestanome - una società milanese produttrice di schede per le slot machines, acquisizione grazie alla quale l'organizzazione ha iniziato a seguire l'intera filiera produttiva, dalla produzione alla commercializzazione. Tutte le imprese di gioco d'azzardo che facevano capo a lui avevano un **"mercato parallelo"** di schede contra-

fatte commercializzate su tutto il territorio nazionale: le schede "non normali" le chiamavano gli appartenenti all'organizzazione. Le schede illegali prodotte dalla **Arcade**, una delle società di Femia, venivano contraffatte in due modi diversi. Il primo prevedeva un meccanismo che faceva in modo che solo una parte dei soldi giocati risultasse ai Monopoli di Stato, ma in questa maniera era visibile che alcune schede avevano uno scarso volume e quindi era molto probabile un controllo dell'Amministrazione Autonoma Monopoli Statali.

Il secondo modo era più efficace: ai Monopoli arrivava il dato corretto dei soldi giocati e vinti, ma parte delle vincite non risultava al giocatore: venivano, cioè, contabilizzate ma non erogate. Così, veniva superato il controllo dell'amministrazione finanziaria e a rimetterci non era più lo Stato, ma gli stessi giocatori che avevano una ancora più minore possibilità di vincita.

Ma c'era poi un altro ambito del settore, quello **online**: un'attività illecita senza limiti territoriali e che non si ferma mai. Il denaro in contante derivante dalle attività illecite viaggiava per tutta Italia, grazie a una struttura gerarchica di cui facevano parte anche **ingegneri informatici e consulenti finanziari insospettabili**. Personaggi necessari per un settore tecnico come quello del gioco d'azzardo, lavorando nel quale però l'associazione non ha lasciato da parte la violenza, tra **intimidazioni, minacce, estorsioni, tentati sequestri, pestaggi**. Anche se quella delineata dal Pubblico Ministero **Francesco Caleca** era una "impresa criminale di raffinate conoscenze tecniche che sfuggiva a ogni controllo fiscale".

"Non me lo ricordo, è successo tanto tempo fa", è la frase che probabilmente è sta-

ta detta con più frequenza da testimoni impauriti che non volevano parlare, durante il primo grado del processo. Eppure risulta difficile scordarsi di un coltello puntato alla gola, come è successo al proprietario di un bar in provincia di Ravenna quando ha deciso di cambiare società da cui noleggiare le slot machines perché si era accorto che qualcosa non andava. È difficile scordarsi di un'auto incendiata e lettere minatorie, come quelle arrivate a casa di una ex collaboratrice di una delle società di gioco d'azzardo, da cui **Femia o i familiari** pretendevano il pagamento di una somma di denaro di **360.000 euro**.

Ed è proprio da una minaccia che partono le indagini sul gioco d'azzardo illegale: quella a **Giovanni Tizian**, allora giornalista della **Gazzetta di Modena**. Tizian aveva infatti scritto un paio di articoli sugli affari di Nicola Femia, articoli scomodi, che danno fastidio all'organizzazione. Per risolvere la questione si mette a disposizione uno dei collaboratori dell'associazione, che parla così con un conoscente: **“C'è un giornalista che rompe le balle a una persona che mi sta aiutando, ti dirò chi è, eh... e 'sto giornalista e se ci arriviamo, o la smette o gli sparo in bocca, è finita lì”**.

A seguito dell'intercettazione di queste telefonate, alla fine del 2011 Giovanni Tizian, che allora non aveva ancora trent'anni, finisce **sotto scorta**.

Come succede spesso, però, i gradi di giudizio modificano le sentenze iniziali: il gruppo con a capo Femia è stato condannato in primo grado per **associazione mafiosa** - reato per cui il principale imputato era già stato condannato in altri processi - mentre in secondo grado e in Cassazione per **associazione semplice**.

Nelle motivazioni della sentenza di primo

grado che aveva riconosciuto l'associazione come mafiosa, i **giudici di Bologna** avevano scritto: “Mafia oggi sempre più sta diventando una modalità di organizzare attività illecite e parallele secondo le logiche dell'economia diffusa (non più quindi solo ‘pizzo’ e affini, ma imprenditoria con aspirazioni monopolistiche oppure oligopolistiche), senza però prescindere, all'occorrenza, dai consueti metodi illegali al fine di insediarsi e consolidarsi. Il consenso sociale, in altre parole, può essere tanto estorto agli altri operatori economici, quanto provenire dai vantaggi offerti dalla condivisione di attività illecite.

“In altri termini, le mafie oggi sono soggette mutanti, e ciò, per coerenza, impone anche una rivisitazione delle norme incriminatrici”

Aspetti svaniti negli altri due gradi di giudizio, con motivazioni che parlano chiaro: “Da un lato non è emerso che la forza intimidatrice sia promanata impersonalmente dal sodalizio; dall'altro lato non si è verificato uno stato di generale assoggettamento e omertà nei soggetti destinatari dell'attività delittuosa”.

Nonostante le testimonianze, le minacce, le intimidazioni, le modalità di azione. Ma, al di là delle risultanze giudiziarie, le modalità che emergono da **Black Monkey** continuano a raccontare chiaramente lo stretto legame tra la **criminalità e un settore legale** come quello del **gioco d'azzardo**.

5.5 Jackpot: “l'ingegnere” alla conquista della Capitale

“Io sono un boss, metto macchinette e slot machine dove voglio. In tutta Roma”. Così in un'intercettazione telefonica rivendicava **Salvatore Nicitra**, alias “l'ingegnere”, originario

di **Palma di Montechiaro**, vicino al clan dei Ribisi, nell'**Agrigentino**, venuto a Roma a prendersi la sua fetta di potere nella capitale, volto storico della **mala romana**, già vicino ai boss della **Banda della Magliana**.

Il **“re di Primavalle”**, gestiva droga e azzardo nel territorio di **Roma Nord**, il settore che gli era stato assegnato da **Franco Giuseppucci, Er Negro**, tra i fondatori e leader della Banda della Magliana. È quanto emerge dall'**Operazione Jackpot** dei carabinieri coordinati dalla **DDA di Roma**, del febbraio 2020 che ha smantellato il suo impero basato sul controllo del gioco d'azzardo legale e illegale, con **38 ordinanze di custodia cautelare** e il sequestro di beni per **15 milioni di euro**.

Nicitra si trovava già in carcere dal giugno 2018 in seguito all'indagine **Hampa** che portò all'arresto anche di **Franco Gambacurta**, altro nome pesante della mala romana che aveva il suo regno a **Montespaccato**, con cui aveva stretto un'importante alleanza.

Per questo era stato interpellato per dirimere, con successo, una controversia su un prestito a usura che vedeva contrapposti proprio **Gambacurta e Michele Senese**, noto come **“Michele o' Pazzo”**, boss della camorra trapiantato dagli anni '80 nella Capitale.

Ma anche dalla cella Nicitra continuava a gestire i suoi affari: *“Nicitra - si legge nell'ordinanza di custodia cautelare - esercita un'egemonia assoluta per quanto attiene il gioco d'azzardo - lecito ed illecito - e in particolare sulla gestione dei giochi d'azzardo virtuali, eludendo completamente i controlli dei Monopoli di Stato. Per gestire in via diretta ed ufficiale tali attività apparentemente lecite, Nicitra si serve di diverse società tutte intestate a prestanome”*.

Nessuno osa opporsi: *“In ragione di una sorta di **intimidazione silente** - spiega il gip - Nicitra e i suoi sodali si riescono ad imporre, facendo leva sul suo noto spessore criminale”*. **181 le sale sotto il suo controllo**.

Per installare i congegni elettronici l'organizzazione modificava i dispositivi elettronici alterati attraverso l'introduzione di una doppia scheda, che, grazie a una combinazione di tasti della console dell'apparecchio, o comunque di modifiche al software, consentiva l'accesso accanto a quelli leciti di giochi d'azzardo illeciti.

L'incasso veniva raccolto in sedi diverse da quelle autorizzate, attraverso internet. *“Chiaro subito i ruoli... qua su Roma nord tu non metti un chiodo, e se metti un chiodo devi passà prima da me...”*, diceva Nicitra a un potenziale concorrente nella distribuzione e il controllo delle slot.

Soprannominato il **“quinto re di Roma”** dopo Carminati, Fasciani, Senese e Casamonica, aveva superato anche la drammatica scomparsa del figlio **Domenico di 11 anni** e del fratello **Francesco**, sequestrati il **21 giugno 1993** e mai più ritrovati. *“Non ho più bisogno di spacciare droga e non ho bisogno di azioni violente perché sono rispettato da tutti”*, diceva in un'intercettazione anche se è accusato di ben quattro omicidi degli anni '80.

Come raccontato da **Maurizio Abbatino**, ex Magliana, *“venne arruolato nella banda per la conduzione dei circoli privati”*. E il suo controllo era totale.

Nicitra piazzava nei locali i suoi totem, collegati con una piattaforma all'estero, garantendo una *“buona entrata”* agli esercenti, tra 1.500 e 3.000 euro in tutto. Convincendo i recalcitranti con la forza. Nulla sembra cambiato per Nicitra. Scrive il gip: *“L'ultimo mo-*

vente, immutato nel tempo, resta il controllo del territorio e delle relative attività economiche nel settore del gioco d'azzardo, dell'usura e dell'estorsione, con le collaterali attività di riciclaggio”.

I soldi volano all'estero, da **Malta ad Hong Kong**, passando per l'Europa dell'Est. Ma Nicitra aveva intenzione di riciclare il denaro anche nel calcio minore.

In un colloquio intercettato parla della possibilità di ripulire il denaro attraverso false sponsorizzazioni sportive alla squadra di calcio dilettantistica **Civitanovese 1919**, in fallimento dal giugno 2015, sfruttando il regime fiscale agevolato forfettario previsto per le associazioni sportive dilettantistiche: *“E loro per fare il nero, quindi ti lasciano l'Iva ... e tu hai il 10% ... il 10% ... io ho detto: “Va bene guarda; se è 22 più il dieci, a me dammi il dieci a me mi va bene così... io ti garantisco ogni settimana”, diceva.*

Nicitra sottolinea che il guadagno non è correlato solo ad un'unica operazione ma a un circuito di operazioni (non solo calcistiche) che consentirebbero a lui di guadagnare una percentuale e all'imprenditore che ha in mano la squadra di avere sempre disponibilità di denaro cash per le sue attività imprenditoriali.

Le mani dei clan sul calcio minore erano emerse in precedenti inchieste giudiziarie romane: i **Gambacurta** si erano impossessati del **Montespaccato calcio** (ora confiscato e diventato esempio di legalità), il campo **“Morandi” di Ostia** era finito in mano ad altri epigoni della Magliana e tra i beni sequestrati ai **Cordaro di Tor Bella monaca**, figurava anche una squadra sarda. Infine, il patron del **Real San Basilio** era il calabrese **Alfredo Marando**, finito in carcere.

5.6 La vita spezzata del “piccolo Zidane”

Dieci anni fa, esattamente il **5 marzo 2015**, una bomba con un chilo di tritolo, “pari a **20 granate da guerra**” la definirono i magistrati della Dda di Bari, viene fatta esplodere davanti alla vetrata della sala giochi **Green Table** ad **Altamura**. Il locale è affollato, soprattutto da giovani che stanno guardando una partita in tv. E gli effetti sono gravissimi, davvero una strage. **Vengono feriti otto ragazzi**.

Il più grave è **Domenico Martimucci, 26 anni**, Domi per gli amici, soprannominato “piccolo Zidane” per la sua bravura al calcio, numero 10 del Castellaneta, il numero dei campioni. Ma la sua partita finisce quella notte. Domi rimane in coma cinque mesi, viene trasferito in una clinica austriaca specializzata in riabilitazione neurologica, ma il suo fisico sportivo non ce la fa. Il **1° agosto muore** dopo un'interminabile agonia.

Intanto il 20 giugno i carabinieri avevano arrestato quattro esponenti del clan D'Ambrosio, compreso il boss **Mario D'Ambrosio**. L'impeccabile lavoro dei militari coordinati dai bravissimi e motivati pm della Dda, **Giuseppe Gatti e Sergio Nitti**, fa emergere in poco tempo che Domi è stato ucciso da chi fa affari sull'azzardo. **È la prima vittima innocente delle azzardomafie**.

Ucciso da una bomba nella guerra per il mercato delle slot, ma anche per creare terrore. Ogni 21 marzo il suo nome viene letto nel lunghissimo elenco della **Giornata della memoria e dell'impegno in ricordo delle vittime innocenti delle mafie, promossa da Libera**.

Ma la fredda burocrazia del ministero dell'Interno non lo ha riconosciuto vittima innocente per un lontanissimo parente, addirittura di

quinto grado, con precedenti penali. Lo prevede una legge del 2008 che però nel luglio 2024 la Consulta ha dichiarato incostituzionale. Ma la famiglia ancora non ha ottenuto il riconoscimento e dopo vari ricorsi al Viminale è in attesa della decisione del giudice a cui si sono rivolti. Forti anche del fatto che i magistrati che hanno indagato sul delitto hanno sempre definito Domi **“estraneo ad ambienti criminali”**.

Magistrati che in questi anni non si sono fermati nella ricerca dei responsabili. Proprio pochi giorni prima del decimo anniversario della bomba, il 20 febbraio, sono stati arrestati altri due responsabili, l'ex collaboratore di giustizia **Nicola Centonze**, considerato l'intermediario tra il mandante e gli esecutori, e **Nicola Laquale**, che aveva confezionato l'ordigno.

“La giustizia è spesso criticata per la sua lentezza, ma è inesorabile e non ci dimentichiamo di niente, soprattutto dei fatti gravi. Non li trascuriamo mai e continuiamo a lavorare”, ha sottolineato il **procuratore di Bari, Roberto Rossi**.

“Le indagini hanno dimostrato come il movente dell'attentato fosse duplice. Da un lato distruggere una struttura per spostare gli utenti in un altro circolo, gestito da D'Ambrosio. Dall'altro, riaffermare davanti alla cittadinanza di Altamura il predominio del clan D'Ambrosio su quello Loiudice”, ha spiegato il **procuratore aggiunto Francesco Giannella**, coordinatore della Dda.

“È una vicenda emblematica dell'interesse della criminalità organizzata sull'azzardo. Fino a gesti violenti. Il movente era infatti il controllo delle slot. È chiarissimo”, aveva spiegato **Giuseppe Gatti**, oggi procuratore aggiunto a Bari dopo anni in Procura nazionale antimafia. Un attentato per fare male, per cre-

are terrore. *“Sapevano bene che a quell'ora nel locale c'erano tante persone. E chi aveva confezionato la bomba sapeva benissimo che era molto potente”*, sono ancora le **parole di Gatti**.

Mario D'Ambrosio, è fratello del più noto **Bartolomeo**, detto Bartolo, boss di Altamura ucciso in un agguato nel settembre 2010. Non voleva arrendersi al fatto di aver perso gran parte della clientela all'indomani del tentativo di omicidio nei suoi confronti il 31 luglio 2014.

Dopo quell'episodio molti per paura non andavano più a giocare nelle sue sale gestite da un prestanome. Sale legali, non clandestine.

“Non andavano più da D'Ambrosio perché gli avevano sparato e quindi preferivano andare dove si ritenevano più tranquilli - spiega ancora Gatti -. Lui allora ha pensato: Ora ve lo faccio vedere io... Non poteva tollerare. L'azzardo non è un affare secondario, anzi è uno dei maggiori delle mafie”.

Così il boss fa una prima mossa e si reca al **Green Table** per prendere un caffè simbolico coi suoi ex clienti. Un chiaro segnale. In perfetto stile mafioso. E poi passa all'azione. *“La bomba - ricordano i carabinieri - doveva intimidire l'altro titolare, affermare che ancora comandava il mafioso e creare terrore, per spingere le persone a tornare a giocare nella sua sala. Volevano proprio uccidere, non una tentata strage ma una strage vera e propria”*. E così è stato.

Non si sono fermati davanti a niente, scrivono gli inquirenti, agendo con **“modalità plateali”**, provocando “allarme sociale”, rafforzando **“il messaggio omertoso a chi doveva intenderlo”**. Perfette modalità mafiose.



Ma grazie alle telecamere della zona i carabinieri sono riusciti a individuare l'auto degli attentatori, di proprietà di un incensurato, il ventunenne **Luciano Forte**, figlio di un poliziotto in servizio a Matera. Il ragazzo, finito in un giro di droga gestito dal clan, aveva accompagnato l'autore materiale dell'attentato, **Savino Berardi**, esponente della cosca. E da lì si è risaliti al boss.

Così in meno di quattro mesi sono scattate le manette. E sei anni dopo le condanne

definitive: **30 anni per D'Ambrosio, 20 per Berardi e 18 per Forte**.

Dopo dieci anni, il cerchio si chiude coi due nuovi arresti. Colpisce, in particolare, la figura di **Nicola Centonze**. Fu, infatti, proprio lui, in veste di collaboratore di giustizia, a far arrestare Mario D'Ambrosio.

Ma, ha sottolineato il **procuratore Rossi**, "si era *"dimenticato"* della propria responsabilità. *Falcone ci ha insegnato che i collaboratori*

sono importanti, ma le loro dichiarazioni vanno sempre riscontrate e noi l'abbiamo fatto. Su questo noi siamo implacabili, chi collabora deve essere sincero e deve dire tutto, non può non riferire alcune cose".

Invece **Centonze ha taciuto**. Eppure era stato lui a ricevere il mandato da D'Ambrosio per organizzare l'attentato, e sempre lui avrebbe messo in contatto chi aveva la bomba, **Nicola Laquale**, con **Forte e Berardi**. Dando a quest'ultimo una precisa indicazione: *"Prendi la bomba, apri la porta e buttagliela dentro"*.

Laquale *"che conoscevo per motivi di lavoro, mi diceva "sarà stato un albanese, non uno di qua", racconta Lea Martimucci*, sorella di Domi. Che ci tiene soprattutto a ringraziare magistrati e forze dell'ordine. *"Non hanno mai dimenticato Domi. Questi uomini e queste donne nel silenzio continuano a salvaguardare sia le nostre vite che il nostro futuro. Siamo veramente grati. Loro ci sono sempre e questa è la prova. Sono i numeri 10 come lo era mio fratello in campo: oggi Domi sta ridendo perché la giustizia arriva e perché è orgoglioso di noi. Perché anche noi ci saremo sempre"*. In questi dieci anni, prosegue, *"è cambiato tutto per noi: ogni giorno è il 5 marzo, però ogni giorno ci svegliamo con un obiettivo. Sicuramente non riusciremo a cambiare il mondo da soli, ma insieme alla comunità, insieme alla nostra associazione, alla famiglia e agli uomini dello Stato. Lavoriamo insieme per un futuro migliore. Soprattutto insieme ai ragazzi"*.

La famiglia non si è chiusa nel dolore ma ha trasformato la memoria in impegno. Fortemente sostenuta da **Libera e da don Luigi Ciotti** che ad Altamura è stato più volte. *"Non è vero che Domi fosse nel posto sbagliato al momento sbagliato. Sono i balordi che sono sempre al posto sbagliato al momento*

sbagliato", ripete in ogni incontro mamma Grazia. *"Mio figlio è una vittima innocentissima di mafia"*, confermando l'impegno di tutta la famiglia *"per essere tutti uniti, sperando che la mafia sia sconfitta. Parlandone"*.

Ma anche realizzando iniziative concrete. È nata così l'associazione *"Noi siamo Domi"* con l'impegno per la legalità, *"nel nome e nel sorriso di Domi"*. Tante le iniziative su sport vero e pulito e contro l'azzardo.

È nato così il **"Centro sportivo Domenico Martimucci- DM10"** presso la parrocchia del Redentore, con due campi di calcio a cinque, uno di beach volley, una pista di atletica, un'area fitness attrezzata all'aperto. Frutto di un bando regionale per impianti sportivi privati da 100mila euro ma completato grazie al sostegno anche economico di tantissime persone.

Iniziative che i due magistrati che condussero l'inchiesta commentano positivamente. *"Il territorio di Altamura è stato a lungo coperto da una cappa di omertà - riflette Renato Nitti, oggi procuratore di Trani -. Le persone andavano dal mafioso per risolvere i propri problemi, da un furto a problemi di cuore. La prima reazione forte che lascia sperare è quella della famiglia e dell'associazione. Purtroppo, la società si è smossa solo dopo il dramma della morte di un innocente, ma è un primo passo importante"*.

"La cosa più bella è stata la risposta di riscatto del territorio - commenta Giuseppe Gatti -. Sangue innocente che tocca le coscienze e provoca processi di rigenerazione. Grazie anche alla forte e convinta testimonianza della famiglia".

6

GIOCATE
DI SERIE A

*“Ho iniziato nell'estate 2021 quando mi trovavo ad allenarmi per la Nazionale a Tirrenia. Ho cominciato a giocare perché vedevo che lo facevano gli altri e non mi sono neanche posto il problema se fossero regolari o no i siti”. Davanti agli inquirenti della procura di Torino, il **23 giugno 2023** il calciatore **Nicolò Fagioli**, all'epoca ventiduenne in forza alla Juventus, raccontava come ha cominciato a scommettere su siti illegali, non registrati in Italia, delle minacce ricevute dai suoi creditori e come ha cominciato a reclutare altri giocatori nell'ultimo grande scandalo che lega il calcio e l'azzardo.*

Come lui, anche **Sandro Tonali**, in quel periodo 23 anni, in forza al **Milan** e poi al **Newcastle United**: *“Ho cominciato a giocare perché la mia giornata non era impegnata molte ore. Ho cominciato a giocare quando avevo circa 17 anni e militavo nella squadra del Brescia in prima squadra e nel team vi erano anche dei maggiorenni”,* spiegava ai pm.

Sono storie di giovani ricchissimi e annoiati, circondati da “cattivi esempi”. Fagioli e Tonali erano soltanto i primi calciatori coinvolti nell'inchiesta della **Direzione distrettuale antimafia** della **procura di Torino** e della

Squadra mobile della Questura cittadina, emersa l'**11 ottobre 2023**.

Gli inquirenti erano arrivati a loro, quando due mesi prima la **Procura di Torino**, indagando su una filiale torinese della casa di scommesse **Eurobet**, scopre una “contabilità” parallela per le giocate sui server illegali dove scova il nome dell'allora centrocampista della **Juve Nicolò Fagioli**. Da lì nasce il fascicolo sulle scommesse dei calciatori. Poi l'indagine si è allargata, coinvolgendo altri e facendo emergere un fenomeno più diffuso.

6.1. Le regole violate

Fagioli e Tonali erano indagati per aver violato la **legge 401 del 1989**, che regola il settore delle scommesse e delle manifestazioni sportive, un reato punito con una sanzione di poche centinaia di euro, briciole di fronte ai loro lauti guadagni.

Non si tratta di un caso di **match-fixing**, di partite truccate, alterate, per vincere scommesse. “Non mi sono mai venduto delle partite, non ho mai scommesso su eventi particolari che potessero accadere nel corso

della partita, ma scommettevo solo l'eventuale vincita di una delle due squadre – **diceva Tonali** nel corso dell'interrogatorio –. Ero perfettamente a conoscenza che, come giocatore, non potevo scommettere”.

In sostanza, i tesserati di società professionistiche non possono fare puntate su partite del loro sport, e questo serve a prevenire eventuali accordi illeciti. Così i due giovani calciatori hanno dovuto fronteggiare anche la **giustizia sportiva**, che li ha multati e squalificati per diversi mesi. Era soltanto la punta di un iceberg.

L'inchiesta da **Torino** è passata a **Milano** e nell'**aprile 2025** si è allargata ad altri calciatori di serie A, coinvolti nel giro illecito proprio da Fagioli e Tonali, ritenuti i “collettori di scommettitori” in cambio di un “bonus sui propri conti di gioco” e una riduzione dei debiti.

“Gli organizzatori dei siti, mi avevano proposto di riconoscermi un qualche vantaggio se avessi portato altri scommettitori, ma non volevo assolutamente guadagnare sugli amici”, aveva invece detto **Fagioli** agli inquirenti.

Fatto sta che una nuova bolla è scoppiata quando la Guardia di finanza sequestra 1,5 milioni di euro a cinque uomini milanesi, in seguito arrestati. Il gruppo forniva siti e chiavi d'accesso alle piattaforme illegali e monitorava debiti e crediti di gioco.

Uno dei tramiti tra **Tonali** e la banda era un ex arbitro, indagato. *“Chi mi ha iniziato alle scommesse è stato Pietro Marinoni che è del mio paese, è andato a scuola con mia sorella e all'epoca faceva l'arbitro –* spiegava Tonali ai pm *–. È una persona tesserata e adesso è arbitro di partite di serie D, all'epoca arbitrava nel settore giovanile”.*

Questa volta al centro non ci sono soltanto scommesse sportive, ma vari giochi d'azzardo, anche il poker, sempre su piattaforme clandestine.

Tra gli utenti c'erano Alessandro Florenzi (Milan), Nicolò Zaniolo (Roma, Atalanta e Fiorentina, già coinvolto nel primo filone), gli juventini Wes McKennie e Mattia Perin; il capitano del Torino Samuele Ricci, Raoul Bellanova dell'Atalanta, i campioni del mondo argentini Ángel Di María e Leandro Paredes e altri sportivi.

6.2. “Giovani suggestionabili” e ludopatici

Secondo i **PM**, gli artefici del sistema si sarebbero insinuati in “un contesto socio-culturale di persone particolarmente suggestionabili sia per la loro giovane età, trattandosi di calciatori poco più che ventenni, sia per l'ingente quantità di denaro che dispongono come professionisti del pallone e che con facilità e imprudenza destinano al gioco d'azzardo e alle scommesse illegali”.

Si cambiavano dritte su siti e scommesse anche durante i ritiri della Nazionale.

Dagli interrogatori resi da alcuni calciatori, ma anche dal documentario “**Fragile**”, incentrato sul caso di **Fagioli**, realizzato dalla **Juventus** e disponibile sulla piattaforma **Amazon Prime Video**, emerge uno spaccato di giovani annoiati, con molto tempo e molti soldi da perdere, facilmente influenzabili. In alcuni casi giovani **ludopatici**.

“In questi casi serve comprensione, non giudizio – aveva dichiarato il **presidente Figc Gabriele Gravina** pochi giorni dopo le notizie *–. Servono prevenzione, educazione e sostegno. Serve una società più attenta, che protegga e*

non favorisca certi atteggiamenti". Per questo *"la Figc rafforza il suo impegno"*, **ribadisce Gravina** e "intende incrementare il supporto contro la ludopatia, già presente peraltro nelle Nazionali giovanili, aumentando il numero di psicologi interessati e coinvolgendo l'intero mondo del calcio".

Per il **ministro dello Sport Andrea Abodi** *"la protezione della salute pubblica e il contrasto alla ludopatia sono delle priorità della nostra azione politica"*. Eppure, appoggia la richiesta della **Lega Calcio e di club**, che vogliono eliminare il divieto di sponsorizzazione e partnership tra le imprese di scommesse (**betting**) e le società calcistiche, sempre alla ricerca di denaro. Quel divieto, previsto dal **decreto Dignità del 2018**, *"non ha avuto alcun effetto sul contrasto della ludopatia e che non ha posto distinzione tra scommesse legali e illegali, di fatto ponendoli sullo stesso piano agli occhi dei cittadini"*, ha dichiarato alla Camera il 23 aprile 2025.

6.3. Le squalifiche

Nell'**ottobre 2023 Fagioli** ha già patteggiato un'ammenda da **12.500 euro** e dodici mesi di squalifica, di cui sette effettivi e cinque commutati in misure alternative, con l'ulteriore obbligo di seguire una terapia di almeno sei mesi contro la ludopatia (seguito dal luminare Paolo Jarre) e partecipare a dieci incontri pubblici con organizzazioni sportive e centri contro il gioco d'azzardo patologico.

Finita la squalifica, il commissario tecnico della Nazionale **Luciano Spalletti** lo ha subito convocato per gli **Europei 2024. Tonalì**, che aveva ammesso di aver scommesso sulla sua squadra (*"Ho scommesso anche sulle partite della mia squadra ed in alcuni casi in*



partite nelle quali stavo giocando"), ha patteggiato dieci mesi di squalifica effettiva e otto di pene alternative.

Per gli altri, emersi nell'indagine milanese, la **procura della Repubblica** ha trasmesso la documentazione alla **procura della Figc**, che dovrà chiedere eventuali provvedimenti disciplinari.

Sfogliando le sentenze della **giustizia sportiva**, emerge uno spaccato sulla diffusione delle scommesse a tutti i livelli. Uno dei più recenti riguarda l'allenatore delle giovanili di una squadra di **Lega Pro** che aveva fatto una scommessa su una partita di **Serie A** in un punto **Sisal** ed è stato scoperto dalla **Guardia di finanza**.

Scommessa lecita, ma vietata a un professionista tesserato della **Figc**, motivo per cui è stato squalificato tre anni (e **25 mila euro d'ammenda**).

Un caso interessante arriva dalla **Campania**. Un'inchiesta della procura di Benevento e della **Guardia di finanza** ha rivelato che nelle stagioni **2021/22** e **2022/23** quattro calciatori della società campana di **Serie B** giocavano d'azzardo o scommettevano su piattaforme lecite o illecite, personalmente o tramite una quinta persona, il magazziniere della squadra.

Alcuni, però, si limitavano a giochi d'azzardo, mentre due (**Francesco Forte e Christian Diego Pastina**) scommettevano su partite di calcio. Risultato? Nove mesi di squalifica (di cui quattro "commutabili in prescrizioni alternative") e **5 mila euro** di ammenda al primo, due anni (di cui uno commutabile, con un anno di terapia e incontri pubblici con associazioni sportive dilettantistiche e scuole) e **10 mila euro** di ammenda al secondo, nei confronti del quale la Corte d'appello ha riconosciuto una sorta di attenuante legata al

"negativo influsso obiettivamente ingenerato nel Pastina (all'epoca giovanissimo esordiente in serie B) dal deprecabile esempio fornitogli dai compagni di squadra più autorevoli e anziani e in particolare dal capitano", che era invece stato prosciolto.

Il caso beneventano ha portato a un secondo filone, con altri cinque tesserati (due ex giocatori del Benevento, altri due professionisti e il magazziniere) che hanno patteggiato pesanti sanzioni per aver fatto scommesse su piattaforme autorizzate. Molti di loro hanno consegnato ai giudici sportivi certificati che attestano la loro **ludopatia**.

Si arriva invece ai tentativi di **truccare le partite** con altre due recenti sentenze. Un calciatore di **Serie C**, **nell'autunno 2024**, aveva scritto a un ex compagno di squadra che milita in **Serie B**: *"Fratello, se entri mi serve un giallo"*. Cercava di convincere il suo conoscente a farsi ammonire, così avrebbe potuto vincere la scommessa: *"Per favore, mi serve! Devo pagare delle cose, fratello"*. Il calciatore di **Serie B** ha segnalato tutto alla sua società di appartenenza, che ha denunciato. Risultato? Dieci mesi di squalifica per il primo.

C'è poi il caso dell'**arbitro calabrese** che, nell'agosto 2024, contattava un collega della stessa regione designato a dirigere una partita del **campionato Primavera**. Gli chiedeva con insistenza quale giocatore avrebbe ammonito o per quale squadra avrebbe fischiato un rigore, così da poter scommettere su un sito registrato all'estero. In cambio, gli avrebbe dato **3 mila euro**.

L'altro arbitro, però, non si è prestato e anzi ha denunciato tutto, così il primo è stato sospeso per due anni, saliti a tre in appello.

7

IL “GRANDE RISIKO”
DELLE CONCESSIONI

Negli ultimi decenni, il settore del **gioco d'azzardo** in Italia ha subito una profonda trasformazione, passando da una dimensione marginale e prevalentemente illegale a un comparto regolato, integrato nell'economia legale e gestito dallo Stato attraverso un sistema di concessioni.

Questa evoluzione è stata accompagnata da una retorica politica e imprenditoriale che ha sostenuto la liberalizzazione del gioco come strumento per contrastare l'illegalità e per garantire maggiori entrate fiscali.

Le evidenze raccolte dagli investigatori dimostrano che la criminalità organizzata ha saputo adattarsi al nuovo contesto, penetrando le filiere del gioco pubblico con modalità sofisticate e diversificate. Ed evidenziando le vulnerabilità del sistema di regolazione e delle sue filiere.

Il gioco d'azzardo costituisce oggi un ambito di studio privilegiato per l'analisi delle intersezioni tra economia legale, regolazione statale e criminalità organizzata.

Il gioco d'azzardo in Italia è formalmente gestito dallo Stato, che ne detiene il monopolio attraverso l'**Agenzia delle Dogane e dei**

Monopoli (ADM). Il sistema è strutturato in modo da coinvolgere una pluralità di attori privati, ai quali vengono affidate concessioni per la gestione dei diversi tipi di gioco.

Questo modello, pur essendo centralizzato, presenta una forte frammentazione interna. Di fatto, si tratta di un settore dominato in maniera oligopolistica da poche imprese di grandi dimensioni, che operano in un mercato protetto a concorrenza limitata e con basso rischio imprenditoriale.

Sebbene non si registrino coinvolgimenti diretti in attività illecite dei concessionari, risulta incomprensibile che lo Stato non affidi loro un compito di responsabilità, controllo e vigilanza sulla filiera con cui interagiscono. Ciò solleva interrogativi sulla capacità del sistema di garantire trasparenza e legalità, soprattutto in presenza di interessi privati organizzati che rischiano di influenzare le decisioni regolatorie, generando fenomeni di **“cattura del regolatore”**. (teoria che descrive il fenomeno per cui un'autorità di regolamentazione, anziché agire nell'interesse pubblico, rischia di operare a favore dei settori o delle imprese che dovrebbe invece controllare e regolare)

Un ulteriore elemento critico riguarda il **conflitto di interessi** dell'**Agenzia delle Dogane e dei Monopoli (ADM)**, che ricopre contemporaneamente il ruolo di concedente delle licenze e di ente preposto al controllo del settore.

Questa duplice funzione può compromettere l'imparzialità e l'efficacia dell'attività di vigilanza, poiché l'ADM si trova nella posizione di dover controllare soggetti ai quali essa stessa ha attribuito concessioni. Tale sovrapposizione di ruoli rischia di generare ambiguità istituzionali e di indebolire la fiducia nel sistema regolatorio.

Le agenzie preposte al controllo del settore dispongono di strumenti sanzionatori, ma operano in un contesto caratterizzato da frammentazione e disomogeneità.

La mancanza di uniformità nei controlli e la scarsa trasparenza nella gestione dei dati compromettono l'efficacia del monitoraggio, rendendo difficile l'individuazione e la prevenzione di comportamenti illeciti.

7.1 I concessionari

Un vero **“risiko”** quello dei **concessionari**, soggetti autorizzati dallo Stato alla distribuzione del **gioco pubblico**. Sono **300** mentre sono **3200** le **imprese di gestione territoriali** che, per conto dei concessionari, si occupano della gestione del gioco pubblico sul territorio. Nello specifico, le **lotterie nazionali** sono affidate a un unico concessionario, configurando un vero e proprio monopolio, mentre le **slot machines**, suddivise in AWP e VLT, sono gestite da undici concessionari, in un regime di oligopolio.

Dietro le quinte, queste aziende operano con strutture societarie intricate, spesso con sedi in paradisi fiscali e proprietà difficili da tracciare. Tutte le società analizzate sono partecipate da **banche, fondi di investimento internazionali, venture capital e private equity**. Molto spesso con sedi legali nei paradisi fiscali. Non solo: molte sono fortemente indebitate e vincolate da clausole contrattuali imposte dai finanziatori. Queste clausole limitano la libertà gestionale delle aziende e danno alle banche e ai fondi di investimento un potere diretto sulle loro scelte strategiche.

In quasi tutte le aziende i dirigenti ricevono **bonus e stock option** legati esclusivamente ai risultati economici. Nessun incentivo è legato alla riduzione dei **danni sociali causati dal gioco**. Il risultato? Un sistema che premia l'espansione dell'offerta, anche a costo di aumentare **dipendenze e povertà**.

Evidenti sono i rischi di **squilibrio competitivo** dovuto alla presenza dominante di pochi gruppi multinazionali che riduce la pluralità degli operatori e crea **dipendenza da logiche finanziarie globali**. Intanto, le lobby dell'azzardo influenzano la politica, e non mancano i casi di ex politici finiti nei consigli di amministrazione delle società del settore. Un rischio per tutti.

La combinazione di **indebitamento, incentivi distorti e opacità societaria** crea un vero e proprio rischio sistemico. Non si tratta solo di un problema etico o sociale, ma di una fragilità strutturale che potrebbe avere ripercussioni sull'intero sistema economico e istituzionale.

I TOP 10 CONCESSIONARI DEL GIOCO D’AZZARDO

Concessionario	Proprietario / Gruppo	Marchi / Note
Admiral Sport S.r.l.	Novomatic Group (Austria)	AdmiralBet, CasinòYes, BingoYes
Azzurri Limited	Betsson Group (Malta/Svezia)	Betclic, StarCasinò, Betsson
Bet Class Italia S.r.l.	—	—
Betfair Italia S.r.l.	Flutter Entertainment plc (Irlanda)	Betfair
Betflag S.p.A.	Lottomatica S.p.A. (Italia)	Acquisita nel 2022 tramite GBO S.p.A.
Lottomatica S.p.A.	Lottomatica Group (Italia)	Storico operatore italiano
Sisal Italla S.p.A.	Flutter Entertainment plc (Irlanda)	Acquisita nel 2021 da CVC Capital Partners
Snaitech S.p.A.	Flutter Entertainment plc (Irlanda)	Acquisita nel 2024 da Playtech
Eurobet Italia S.r.l.	Entain plc (Regno Unito)	Parte del gruppo Entain (bwin, Coral)
Brightstar Lottery S.r.l.	Italia (ex IGT)	Giochi numerici e lotterie

LE HOLDING DELLA FINANZA DIETRO LE LICENZE

Flutter Entertainment plc (Irlanda)

Flutter è oggi il leader del mercato italiano, con una quota online del 30%.

Controlla:

- Sisal S.p.A.
- Snaitech S.p.A.
- Betfair Italia

La struttura societaria di Flutter è suddivisa in:

- FanDuel Group (Nord America)
Leader negli USA
- Flutter International
Include Betfair, PokerStars, Sisal, Snaitech,

Adjarabet, Tombola, MaxBet, Betnacional

Principali azionisti:

- 9,77% The Vanguard Group, Inc.
- 7,13% Capital Research & Management Co. (World Inv.)
- 4,83% BlackRock Advisors LLC
- 4,42% Parvus Asset Management Jersey Ltd
- 4,31% Caledonia Investstment
- 3,73% Barclays Bank-
- Numerosi Trust e Fondi Investimenti

Lottomatica S.p.A. (Italia)

Storico operatore italiano, Lottomatica è tra i maggiori player europei

Società controllate e partecipate

- Betflag S.p.A.
- SKS365 – Planetwin365
- Gbo spa
- Giocaonline Srl

- Goldbet.news Srl Gamenet pro Srl
- Gnet, Inc/Ggm Spa
- Videolot Spa
- Big Easy/Bilion Italia srl
- Gnetwork Srl/ New Matic Srl
- Jolly Videogiochi Slr

Principali investitori:

- 71,75% Gamma Intermediate SARL
- 9,99% Fidelity Management & Research
- 5,04% Capital Research & Management (World Inv.)
- Morgan Stanley
- Dnca Finance SA
- Norges Bank Investment Management
- Apollo Capital Solutions
- Numerosi altri trust e fondi investimento

Novomatic Group (Austria)

Controlla:

- Admiral Sport S.r.l.

Betsson Group / Azzurri Ltd. (Malta/Svezia)

Gestisce:

- StarCasinò, Betsson.it, Betclic.it

Entain plc (Regno Unito)

Controlla:

- Eurobet Italia S.r.l.

Brightstar Lottery S.r.l. (Italia)

Come abbiamo verificato, i gruppi che operano creano una struttura societaria con una

holding che possiede il controllante delle società operative. A sua volta, la holding tende ad essere di proprietà di una catena di altre persone giuridiche che, in molti casi, sono società di private equity o trust che operano a livello globale e che hanno sede in paesi a bassa aliquota fiscale sul reddito delle società.

In alcuni casi i gruppi sono quotati in Borsa.

Siamo di fronte a una seria questione relativa all’assoluta mancanza di trasparenza sulla proprietà, nonostante la normativa che prevede esplicitamente l’identificazione diretta di tutti i soci che possiedono direttamente o indirettamente almeno il 2% di una società dell’azzardo.

Sorprendentemente, le istituzioni italiane consentono a gruppi con strutture così opache di operare sotto concessioni pubbliche. Alla luce delle criticità evidenziate, appare urgente avviare una riforma strutturale del settore. Tale riforma dovrebbe mirare a:

rafforzare il ruolo di controllo dei concessionari e delle agenzie pubbliche, garantire una maggiore trasparenza nella gestione dei dati e delle attività, definire un quadro normativo coerente e stabile, e contrastare in modo efficace le infiltrazioni mafiose attraverso strumenti di prevenzione e repressione.

In particolare, è necessario separare le funzioni di concessione da quelle di controllo, per evitare conflitti di interesse e rafforzare l’autonomia degli organi di vigilanza.

8

LA CRONOSTORIA
LEGISLATIVA

La storia del gioco d'azzardo in Italia, e la relativa normativa, ha avuto un forte accelerazione negli ultimi 25-30 anni come ben descritto dalla Commissione parlamentare antimafia nella "Relazione sulle infiltrazioni mafiose e criminali nel gioco lecito e illecito" del 2016. "Il sistema italiano di regolazione in materia di giochi può essere descritto facendo riferimento a tre grandi periodi, che corrispondono a diversi modelli di intervento in materia di gioco d'azzardo legalizzato: il primo tra il 1989 e il 1992; il secondo tra il 1992 e il 2003; il terzo dal 2003 sino ad oggi. Il primo periodo corrisponde alla concessione del gioco d'azzardo come un disvalore etico, e quindi come una questione attinente al mantenimento dell'ordine interno e al controllo sociale della "sicurezza", oggetto di severe prescrizioni repressive, culminate nelle disposizioni a riguardo contenute nel **TULPS (Testo Unico delle Leggi di Pubblica Sicurezza, ndr)**. Con la crisi valutaria iniziata a partire del 1992 muta la prospettiva. Il gioco d'azzardo si avvia ad essere considerato come una importante leva fiscale, una fonte notevole di entrate tributarie e quindi come uno degli strumenti a disposizione dello Stato per contribuire alla riduzione del debito pub-

blico. Tuttavia, pur prevedendo un ampliamento dell'offerta di gioco, e quindi di entrate tributarie, il gioco d'azzardo continua ad essere percepito in questo frangente come disvalore e come fenomeno socialmente riprovevole. La terza fase è caratterizzata, a partire dal 2003, da un cambiamento di obiettivo del decisore pubblico: oltre a incrementare le entrate fiscali, sono state poste le fondamenta per l'organizzazione del gioco d'azzardo come **vero e proprio settore economico**. In tale periodo si colloca la trasformazione dei Monopoli di Stato, attraverso la creazione dell'**Agenzia delle Dogane e dei Monopoli (ADM)**, dotata di poteri di gestione, regolazione, programmazione, strategia di mercato".

Il quadro normativo nazionale

Il modello italiano di esercizio del gioco pubblico con vincite in denaro si basa sulla riserva in favore dello Stato in materia di giochi e scommesse. L'intera disciplina del gioco e delle scommesse trova il suo caposaldo nella previsione dell'art. 1 del d.lgs. 14 aprile 1948, n. 496, in forza del quale "l'organizzazione e l'esercizio di giochi di abilità e di concorsi pronostici, per i quali si corrisponda

una ricompensa di qualsiasi natura e per la cui partecipazione sia richiesto il pagamento di una posta in denaro, sono riservati allo Stato".

La riserva allo Stato della materia dei giochi pubblici poggia su alcuni importanti valori: **la tutela dell'ordine**, della sicurezza pubblica, della sicurezza urbana e del buon costume; **il contrasto all'infiltrazione** di organizzazioni criminali nel settore e all'offerta di gioco illegale; **la tutela dell'interesse** fiscale dello Stato e delle entrate erariali; **la garanzia dei diritti** dei consumatori, che sono più a rischio di fronte a offerte di gioco non rigidamente regolate dallo Stato; **la salvaguardia dei minori** dalle offerte di giochi a scopo di lucro. L'Amministrazione statale, tramite una concessione di servizio, affida a soggetti privati, prescelti sulla base di selezioni ad evidenza pubblica e nel pieno rispetto della normativa dell'Unione Europea, che diano

adeguata garanzia di idoneità, l'esercizio del gioco, mantenendo, sull'attività stringenti poteri di controllo. Al concessionario, a differenza che all'appaltatore, non solo viene chiesto di farsi carico, in tutto o in parte, del peso dell'intervento, ma si trasferisce il rischio finanziario dell'investimento derivante dallo sfruttamento della gestione, per un determinato periodo di tempo, del business connesso alla concessione. Come ben spiegato dall'Antimafia, negli anni il mercato è stato fortemente ampliato. Così nel 2000 si registrò la nascita del gioco del **Bingo**, con la prevista apertura di **800 sale** in tutta Italia.

Nel 2009, nell'ambito del decreto-legge emanato per fronteggiare l'emergenza del terremoto in Abruzzo, veniva dato il via libera per l'apertura dei **casinò online** insieme alla possibilità di installare nelle sale nuovi apparecchi denominati **VLT**.



Dovevano finanziare la ricostruzione, ma sono rimaste per sempre, facendo buttare via agli italiani centinaia di miliardi. Non è l'unica volta che un'emergenza diventa un comodo alibi per incrementare il mercato dell'azzardo. Così per finanziare la ricostruzione della Romagna alluvionata l'attuale Governo ha scelto l'azzardo. Non facendo pagare più tasse su questa attività, o usando quelle che già incassa, ma facendo "giocare" di più gli italiani. Così per incassare e distribuire ai territori alluvionati **45 milioni di euro**, nel decreto-legge 1 giugno 2023, n. 61 è stata istituita un'estrazione settimanale aggiuntiva di Lotto, Superenalotto, 10eLotto, Simbolotto e SuperStar, passando da tre a quattro. Doveva durare fino al 31 dicembre 2023. Poi era arrivata una proroga per tutto il 2024, ma "le maggiori risorse" incassate grazie alla proroga, saranno destinate "al **Fondo per le emergenze nazionali senza vincoli a favore del finanziamento delle regioni colpite dagli eventi alluvionali**". Infine la misura è stata definitivamente stabilizzata, proprio come era accaduto per il terremoto abruzzese. Il governo ha ipotizzato un utile erariale incrementale annuale di 54 milioni di euro per il Lotto e di 51 milioni di euro per il SuperEnalotto. Ma per raggiungere questo risultato i "giocatori" dovranno spendere molto di più. Lotto e SuperEnalotto sono infatti tassati al 20%, quindi la "raccolta" aggiuntiva dovrà essere di almeno 525 milioni che si aggiungono ai circa 9 miliardi che già vengono spesi ogni anno, solo per questi due "giochi". Un gran bel risultato.

Lo denuncia con forza il presidente della Consulta nazionale antiusura San Giovanni Paolo II, Luciano Gualzetti. *"Il Governo continua a considerare l'azzardo un comparto economico fondamentale dell'economia del Paese, a tal punto che ricorre a queste fonti*

per reperire ulteriori risorse da destinare alle emergenze. Le risorse di solidarietà per le famiglie italiane, che hanno pagato con la casa, gli affetti, la dignità, la vita, non possono essere frutto di un circuito che produce indebitamento, usura, criminalità, patologie psico-fisiche, licenziamenti, fallimenti". Ma il Governo è di tutt'altro avviso. Così, il ministero dell'Economia, rispondendo a un'interrogazione



parlamentare, sostiene che *"in relazione ai dati disponibili, si osserva che, per le caratteristiche loro proprie, i giochi in questione non presentano ripetitività e istantaneità tali da favorire possibili fenomeni di dipendenza"*. Eppure basterebbe andare nei centri delle Asl per la cura delle dipendenze per incontrare invece non pochi giocatori patologici "malati" proprio di Lotto, SuperEnalotto e gli altri "giochi" collegati.

Non cambiano, dunque, le strategie governative sull'azzardo che si basano sul fare cassa e su provvedimenti parziali. Un intervento più organico nella materia era contenuto nelle previsioni del decreto legge 13 settembre 2012, n. 158 (cosiddetto decreto Balduzzi) 11, che ha introdotto per la prima volta nell'ordinamento giuridico nazionale il concetto di gioco d'azzardo patologico, inse-

ficato i controlli sul rispetto della normativa ed effettuare una "progressiva ricollocazione" dei punti della rete fisica di raccolta dei punti gioco, per tener conto della presenza nel territorio di scuole, strutture sanitarie e ospedaliere, luoghi di culto, centri socio-ricreativi e sportivi, il cosiddetto "distanziamento"; istituito presso il ministero della Salute un **Osservatorio** per valutare le misure più efficaci per contrastare la diffusione del gioco d'azzardo e il fenomeno della dipendenza grave. Passano 13 anni e la Legge di Bilancio 2025 oltre a rendere strutturale la quarta estrazione settimanale del Lotto e SuperEnalotto abolisce l'Osservatorio Nazionale per il contrasto all'azzardo patologico, istituito dal **"decreto Balduzzi"** presso il Ministero della Salute, procedendo anche all'eliminazione del fondo nazionale specifico per il contrasto al GAP (inizialmente di 50 milioni di euro poi ridotto a 44 milioni), istituendo un unico fondo per tutte le dipendenze patologiche, da 94 milioni di euro dei quali il 30% da destinare all'azzardo patologico.

Le funzioni di controllo vengono attribuite a una **"Consulta dei giochi pubblici ammessi in Italia"** presso il Ministero dell'Economia e delle Finanze della quale fanno parte anche i rappresentanti delle società concessionarie. La sua funzione è monitorare l'andamento delle attività di gioco, comprese quelle illecite e non autorizzate. La Consulta si impegna anche ad analizzare gli effetti delle attività di gioco sulla salute dei giocatori e propone al Governo misure ed interventi volti a contrastare lo sviluppo del gioco d'azzardo patologico. Già la legge 41 del 2024, denunciano la Campagna **"Mettiamoci in gioco"** e la Consulta nazionale antiusura San Giovanni Paolo II, "istituiva una Consulta permanente dei giochi pubblici presso il Ministero dell'Economia, con la presenza dei concessionari

del gioco d'azzardo, che di fatto marginalizzava l'Osservatorio e spostava il focus sulla dimensione economica ed erariale del fenomeno". Ora la Consulta viene potenziata e l'Osservatorio abolito. Si taglia sulla salute e si favoriscono le imprese. Un altro provvedimento importante per contenere l'azzardo è stato il decreto legge 12 luglio 2018, n. 87, convertito, con modificazioni, dalla legge 9 agosto 2018, n. 96, il cosiddetto **"Decreto dignità"** del 2018, che all'articolo 9 ha vietato la pubblicità dell'azzardo e le sponsorizzazioni. Così, ad esempio, i marchi dei concessionari di scommesse sono scomparsi dalle magliette dei calciatori. Ma sono comparsi quelli dei siti di informazione sportiva, live-score, che permettono di consultare statistiche e molto altro, sicuramente utile a chi vuole scommettere. Siti che oltretutto hanno lo stesso nome dei concessionari e sponsorizzano molte squadre. Ma crescono le pressioni, soprattutto del mondo del calcio, per eliminare del tutto il divieto. Così addirittura la VII Commissione Cultura del Senato ha poi approvato, a marzo 2025, una Risoluzione in merito alle prospe ve di riforma del calcio italiano, al cui interno si impegna il Governo a valutare l'**abolizione del divieto di pubblicità**. Un divieto poco rispettato. Infatti l'Autorità Garante nelle Comunicazioni (Agcom) ha irrogato sanzioni amministrative pecuniarie per violazioni del divieto per un valore di oltre 14 milioni di euro.

Da anni le organizzazioni e le realtà del Terzo settore chiedono una legge organica che regolamenti il gioco d'azzardo in Italia, con un'attenzione particolare ai suoi effetti negativi dal punto di vista sociale e sanitario. Una richiesta che sembrava essere stata recepita dall'esecutivo guidato da **Giorgia Meloni** quando, ad agosto 2023, all'interno della Legge Delega per la riforma fiscale ha asse-

gnato al governo anche il compito di "riordino delle disposizioni vigenti in materia di giochi pubblici". Fin dall'inizio, però, l'iter non ha seguito il percorso auspicato. A partire dalla decisione del governo di separare il percorso per la regolamentazione del gioco online da quello fisico: una scelta discutibile dal momento che i due ambiti sono strettamente connessi e che le ricadute sulla salute delle persone sono ugualmente gravi e pericolose. Inoltre, è emersa chiaramente quale fosse ancora una volta la priorità dell'esecutivo: garantire l'invarianza del gettito fiscale. Il processo di riordino, come detto, trova il suo fondamento nella delega fiscale (legge 9 agosto 2023, n. 111) e ha visto nel decreto legislativo 25 marzo 2024, n. 41 il primo atto esecutivo della delega. Il decreto si occupa da una parte di disciplinare l'azzardo a distanza, dall'altra di fissare i principi fondamentali generali della materia, valevoli tanto per il comparto online quanto per la rete fisica. Si parla di "Gioco" (**senza il termine azzardo**) e lo scopo dell'impianto normativo è di formare un giocatore capace di agire in modo equilibrato, consapevole e controllato ma l'obiettivo resta quello di promuovere il gioco d'azzardo, consapevole, ma sempre ed esclusivamente d'azzardo. Vengono posti al centro del riordino gli interessi del giocatore da proteggere e tutelare nell'esercizio di un diritto che lo vede come fruitore di un servizio tra tanti.

Con la scusa di pubblicizzare il gioco pubblico che sia "funzionale alla diffusione del gioco sicuro e responsabile" viene parzialmente reintrodotta la pubblicità dando al concessionario la possibilità di effettuare campagne di promozione, anche utilizzando il proprio logo con l'esigenza di promuovere la prevenzione e il contrasto al gioco patologico. Non c'è, invece, nessuna contrazione dell'offerta di az-

zardo, nessun incremento della tracciabilità o delle modalità di collegamento delle operazioni di cashout al nominativo del soggetto che ha provveduto ad avviare la sessione di gioco, nessuna inizia va per incrementare il numero dei controlli, nessuna eliminazione dei giochi più a maggior rischio di infiltrazione dalla malavita (es. Betting Exchange).

Per fare cassa vengono invece sensibilmente aumentati gli importi richiesti ai concessionari che per operare in Italia dovranno pagare tre canoni: un **"canone una tantum"** che passa da 250mila euro a 7 milioni di euro (ben il 2.800 per cento in più); un **"canone annuale"** pari al 3% dei ricavi netti di ogni concessionario (il doppio rispetto al passato); una **"tassa annuale"** pari allo 0,2% dei ricavi netti dei concessionari per campagne informative e di comunicazione per il contrasto alla ludopatia. Viene anche disposto il rinnovo della gara del lotto (nel 2025) passando da una base d'asta di 700 milioni a 1 miliardo di euro. Scattano invece le proroghe di due anni per tutte le altre modalità di azzardo. E sempre per fare cassa. Per quanto riguarda il Bingo, la proroga fino al 31 dicembre 2026 prevede di incassare 19,76 milioni di euro per ciascun anno di proroga, per complessivi 39,52 milioni di euro. Per quanto riguarda le scommesse su rete fisica, la proroga, sempre di due anni, intende incassare 74,5 milioni per ciascun anno. Per queste sale (agenzie e altro), circa 10mila in Italia, la proroga sarà più costosa, perché si prevede nel 2024 un aumento della raccolta addirittura del 25%. Quindi si possono permettere di pagare di più. Infine per le slot (250mila macchinette) e le vlt (61mila apparecchi), si intende incassare 138,5 milioni per ciascuna delle due annualità di proroga.

In totale 246 milioni per le vlt e 30 milioni per le slot. Si arriva così a un totale di

465 di incassi che il Governo prevede di fare con le proroghe di due anni. Ricordiamo che non si tratta delle prime proroghe. L'ultima è del 2022 e scadeva a fine 2024, le prime risalgono al 2014. *"Il sistema delle proroghe - sottolineano la Consulta Nazionale Antiusura San Giovanni Paolo II e la Campagna "Mettiamoci in gioco" - avviene a fronte del pagamento di un corrispettivo una tantum ma, visti gli appetiti che il comparto dell'azzardo suscita a livello globale, l'indizione di nuove gare apporterebbe presumibilmente nelle casse dell'erario un contributo assai più significativo".*

Dunque le proroghe sono una perdita per lo Stato e un guadagno per "azzardopoli". Ma la filosofia sembra essere **"pochi, maledetti ma subito"**. Ma potrebbe andare anche peggio se passasse la proposta di riforma dell'azzardo fisico, quello nelle agenzie di scommesse, nelle sale slot e videolottery (vlt), negli esercizi commerciali come i tabaccai e bar, permettendo di "giocare" ovunque, anche accanto a luoghi sensibili come scuole, chiese, oratori, centri sociali, impianti sportivi, centri anziani. **Il governo non intende rinunciare ai propri incassi**, come ha scritto nella proposta di riforma inviata a ottobre 2024 a Regioni e Comuni che, invece, pur in ordine sparso, regole stringenti le hanno messe e continuano a metterle, come il distanziometro e gli orari di apertura. La riduzione dell'offerta, come scrive nella proposta inviata a Regioni e Comuni, sarebbe "eccessiva e foriera di significative ripercussioni sulle entrate erariali". Non si intende diminuire quanto si incassa, soprattutto con un mercato continuamente in crescita.

Da ottobre è in corso un duro confronto, perché gli enti locali vogliono regole più severe per ridurre l'offerta di azzardo che tanti danni sta provocando. Il governo, però, ha tutt'altre preoccupazioni. A essere ridimensionato dal-

la riforma è soprattutto il distanziometro che attualmente, sia a livello regionale sia comunale, prevede che sale dedicate e esercizi commerciali con azzardo, non possano essere aperti a una distanza inferiore a 3-500 metri da “luoghi sensibili” come scuole, chiese, oratori, centri sociali, impianti sportivi, centri anziani.

La proposta del governo fa un primo importante intervento distinguendo tra esercizi certificati e non certificati. *“La certificazione - si legge nella proposta - attesta la maggiore professionalità e affidabilità degli esercizi nell'attività di raccolta di gioco, in relazione alla prevenzione dei disturbi da gioco d'azzardo patologico e al rispetto del divieto del gioco minorile”*. Si prevede così *“una specifica formazione degli esercenti, particolari controlli dell'accesso agli esercizi e la presenza di personale addetto al controllo all'interno delle sale”*. Però sarà tutto da regolamentare e organizzare, mentre nel frattempo per questi esercizi la distanza minima dai luoghi sensibili si azzera. E le sale “certificate” potranno essere aperte accanto a questi luoghi. Anche quelle non certificate ricevono uno sconto, scendendo a 200 metri. Ad aggravare la proposta è la riduzione drastica proprio dei luoghi sensibili.

Per il governo devono essere solo “le scuole secondarie di primo e secondo grado” e “strutture sanitarie che ospitano centri per la cura delle dipendenze”, i Serd. Tutte gli altri previsti nelle leggi regionali e nelle ordinanze dei sindaci sono esclusi. Così, ad esempio, una sala scommesse potrà operare accanto a una parrocchia, a un oratorio, a un centro

anziani. Proprio i luoghi più a rischio, con soggetti fragili come minori e pensionati, purtroppo molto attirati dall'illusione del “gioco”. E questo è uno dei punti sui cui gli enti locali proprio non ci stanno.

Così nella controproposta hanno previsto una distanza minima di 300 metri (e 200 tra una sala e l'altra) e reinserito luoghi di culto, centri di aggregazione giovanile, centri anziani, strutture sanitarie e socioassistenziali, università. E lo fanno forti delle sempre più numerose sentenze dei Tribunali amministrativi regionali e del Consiglio di Stato che bocciano i ricorsi di sale giochi e scommesse proprio contro il distanziometro, per “ragioni di utilità sociale”, come la tutela delle fasce di popolazione più vulnerabili e la prevenzione del gioco patologico. Non va meglio per le altre indicazioni del Governo molto lontane dalla posizione degli Enti locali. Così per quanto riguarda i punti di offerta di azzardo propone 40mila esercizi generalisti (bar, tabacchi, ecc.) con slot, 5mila sale con Vlt, 10mila punti di raccolta scommesse, per un totale di 55mila esercizi. Regioni e Comuni chiedono una riduzione a 34mila, 2.250 e 8mila, per un totale di 44.250. Per quanto riguarda il numero di “macchinette” il Governo prevede 200mila slot e 45mila Vlt. Gli Enti locali chiedono di scendere a 180mila e 41.250. Posizioni meno lontane per gli orari di chiusura: il governo propone 5 ore e mezza per gli esercizi certificati e 7 ore per quelli non certificati, Regioni e Comuni salgono a 6 e 8.

9

LEGGI REGIONALI: UN PAESE A DOPPIA VELOCITÀ

Negli anni, **il quadro normativo nazionale sul gioco d'azzardo** si è mostrato frammentato e confuso. Norme diverse, sparse tra **leggi, decreti e leggi di bilancio**, si sono sovrapposte senza una cornice organica e coerente. Questo ha reso difficile, per istituzioni e cittadini, comprendere e affrontare in modo efficace i rischi legati al gioco d'azzardo patologico. Proprio per rispondere a queste carenze e per introdurre strumenti concreti di **contrasto e prevenzione**, a partire dal **2012** le Regioni hanno deciso di intervenire con proprie leggi. L'obiettivo principale è stato quello di tutelare le persone più **vulnerabili**, limitare le occasioni di gioco, rispondere a bisogni sanitari e di ordine pubblico. **La Corte costituzionale**, chiamata più volte a pronunciarsi sulla materia, ha riconosciuto la competenza di **Regioni e Comuni** a regolamentare autonomamente ogni misura riguardante “le conseguenze sociali dell'offerta dei giochi leciti, con particolare riferimento alle conseguenze sociali dell'offerta dei giochi su fasce di consumatori psicologicamente più deboli, nonché dell'impatto sul territorio dell'afflusso a detti giochi degli utenti”.

Si tratta delle sentenze n. **72 del 2010**, n. **237 del 2006**, n. **300 del 2011** e n. **220 del 2014**. Particolare rilievo ha avuto la decisione del **2011**, con la quale la Consulta ha precisato che le disposizioni che dettano: *«limiti alla collocazione nel territorio delle sale da gioco e di attrazione e delle apparecchiature per giochi leciti (...) sono dichiaratamente finalizzate a tutelare soggetti ritenuti maggiormente vulnerabili (...), a prevenire forme di gioco cosiddetto compulsivo, nonché ad evitare effetti pregiudizievoli per il contesto urbano, la viabilità e la quiete pubblica»* e quindi, come tali, dette disposizioni possono legittimamente essere emanate dalle amministrazioni locali. Successivamente, con sentenza del **maggio 2017**, la Corte costituzionale ha ammesso la legittimità della normazione di Regioni e Comuni anche in materia di determinazione della distanza delle sale da gioco e degli apparecchi di gioco dai “luoghi sensibili” (il “**distanziometro**”) sul presupposto che tali disposizioni non riguardano **ordine pubblico e sicurezza**, di competenza statale esclusiva, ma perseguono in via preminente **finalità di carattere socio-sanitario** rientranti nella materia di legislazione concorrente tra Stato, Regioni e Comuni.

Queste normative regionali rappresentano un passo avanti, con risultati, come vedremo, differenti: introducono regole più restrittive, promuovono buone pratiche e cercano di mettere al centro la salute pubblica.

Tuttavia, l'assenza di una **regia nazionale unitaria** ha portato alla creazione di un mosaico di norme diverse da territorio a territorio, con misure e criteri applicativi non sempre omogenei e in alcuni casi non efficaci e complete.

Abbiamo analizzato le **normative regionali**, in vigore a **luglio 2025**, attraverso una griglia di indicatori ritenuti essenziali per una regolamentazione efficace del gioco legale. Da questa analisi emergono **differenze significative** che meritano una riflessione approfondita.

I criteri analizzati:

- Distanziometro: indica la distanza minima obbligatoria tra slot machine/sale gioco e luoghi considerati sensibili.
- Definizione dei luoghi sensibili: come scuole, centri per anziani, bancomat, compro oro, ecc. Ogni Regione può definirli in modo diverso.
- Retroattività amministrativa: verifica se la normativa si applica anche agli esercizi già esistenti, o solo alle nuove licenze.
- Fasce orarie di spegnimento obbligatorio delle slot: per limitare l'accesso continuo al gioco.
- Marchio "No Slot": riconoscimento per i locali che scelgono di non installare apparecchi da gioco.
- Incentivi economici: sconti o agevolazioni su tasse comunali per chi rinuncia al gioco.
- Presenza di Osservatori regionali: per mo-

nitorare il fenomeno e proporre politiche di contrasto.

- Diniego di patrocinio a eventi che promuovono il gioco d'azzardo.
- Obbligo di formazione per gestori e personale delle sale da gioco.
- Fondi per la prevenzione del gioco d'azzardo patologico.
- Supporto legale per i Comuni coinvolti in contenziosi con i gestori di sale.
- Fondi per la riconversione delle attività legate al gioco.
- Piani integrati di prevenzione: programmi regionali strutturati e continuativi.

A ciascun elemento abbiamo attribuito un giudizio sintetico per rendere facilmente comprensibile il livello di efficacia della misura adottata:

-  **Verde**
misura efficace, da sostenere e rafforzare.
-  **Giallo**
misura parzialmente efficace, migliorabile.
-  **Rosso**
misura insufficiente o assente.

L'analisi degli indicatori selezionati restituisce una mappa disomogenea del Paese, in cui si distinguono Regioni abbastanza virtuose, realtà in ritardo e territori in cui la normativa risulta ancora largamente insufficiente.

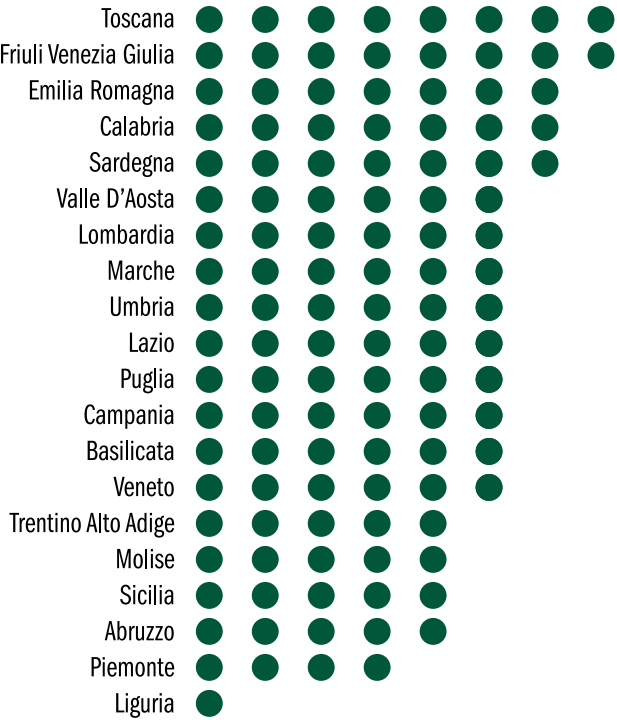
- **Toscana e Friuli Venezia Giulia** si posizionano in vetta alla classifica con 8 semafori verdi, dimostrandosi le regioni con le normative più complete e articolate, anche se non

esaustive.

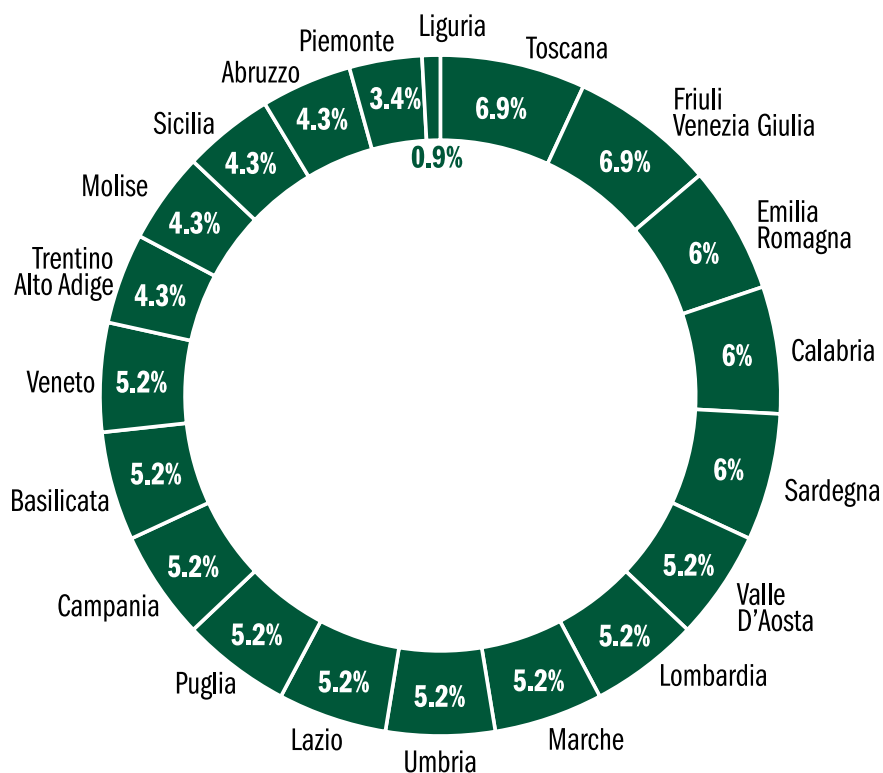
- A quota 7 semafori verdi troviamo: Emilia Romagna, Calabria e Sardegna
- Seguono con 6 semafori verdi: Valle d'Aosta, Lombardia, Marche, Umbria, Lazio, Puglia, Campania, Basilicata e Veneto

- A 5 semafori verdi: Trentino Alto Adige, Molise, Sicilia, Abruzzo
- Piemonte si ferma a 4 semafori verdi, mentre la Liguria chiude la classifica con solo 1 semaforo verde.

Classifica Regioni per normative (semafori verdi)



Distribuzione dei semafori verdi per Regione



Crediamo che serva un ulteriore **approfondimento** sulla base di alcuni indicatori che, a nostro parere, risultano particolarmente **rilevanti per una norma regionale** che voglia essere effettivamente efficace e di contrasto al gioco d'azzardo patologico e alle organizzazioni criminali.

a) Retroattività della norma. Elemento essenziale per rendere davvero operative le restrizioni, consentendo la dismissione graduale ma effettiva degli apparecchi già installati. Le Regioni che prevedono la retroattività sono: Trentino-Alto Adige, Basilicata,

Sardegna.

b) Distanza dai luoghi sensibili entro i 500 metri. Una misura di prevenzione decisiva per proteggere i luoghi frequentati da fasce deboli della popolazione (scuole, ospedali, centri giovanili ecc.) o dalla disponibilità di denaro (bancomat, compro oro, banche ecc.).

Le Regioni virtuose sono

Valle d'Aosta, Piemonte, Lombardia, Friuli-Venezia Giulia, Emilia-Romagna, Molise, Umbria, Sardegna

c) Completezza dell'elenco dei luoghi sensibili. Non tutte le normative regionali includono un elenco sufficientemente ampio e dettagliato dei luoghi da proteggere. Le più complete sono: Valle d'Aosta, Veneto, Friuli-Venezia Giulia, Calabria, Toscana.

d) Orari di spegnimento durante la giornata. La limitazione temporale è uno degli strumenti più semplici ma efficaci per ridurre l'accesso incontrollato al gioco. Tuttavia, molte Regioni delegano ai Comuni questa competenza. Solo alcune prevedono almeno 2 ore di spegnimento diurno, limite comunque a nostro parere non sufficiente: **Valle d'Aosta, Piemonte, Veneto, Friuli-Venezia Giulia, Marche, Calabria.**

e) Incentivi per gli esercenti che dismettono gli apparecchi. Strumento utile per favorire una transizione economica sostenibile e scoraggiare la dipendenza dal reddito da gioco. Tipologie di incentivo:

■ **Riduzione IRAP:** Valle d'Aosta, Veneto, Friuli-Venezia Giulia, Umbria, Abruzzo, Puglia, Campania, Basilicata, Toscana

■ **Premialità, incentivi e investimenti diretti:** Trentino-Alto Adige, Emilia-Romagna, Marche, Campania, Sicilia

■ **Fondi per riconversione sale gioco:** Friuli-Venezia Giulia, Abruzzo

f) Supporto legale ai Comuni. Elemento strategico per tutelare i regolamenti comunali da

ricorsi da parte degli operatori del settore. L'unica Regione che lo prevede esplicitamente è: Calabria

L'analisi comparativa evidenzia con chiarezza quanto il tema della **regolamentazione del gioco d'azzardo** sia affrontato in modo differente e frammentario a livello regionale. Alcune regioni hanno sviluppato strumenti abbastanza avanzati e coerenti, mentre in altri territori la normativa è debole o addirittura assente in aspetti cruciali.

Questa frammentazione produce disuguaglianze tra cittadini e territori, oltre a lasciare aperti varchi significativi per la diffusione incontrollata del gioco patologico e pericolose zone grigie che possono essere sfruttate dalla criminalità organizzata.

Una **normativa nazionale** che disciplini il quadro generale comune all'interno del quale le regioni possano legiferare è fondamentale, ma nel frattempo sarebbe necessario che le regioni colmassero le proprie lacune normative adottando buone pratiche già sperimentate altrove.

Indicatori come la retroattività delle norme, la distanza dai luoghi sensibili, la regolamentazione oraria, gli incentivi agli esercenti e il sostegno ai Comuni, dovrebbero diventare patrimonio condiviso.

10

STORIE DI USURA,
STORIE DI AZZARDO

Quasi **una persona su due**, tra quelle indebitate e incontrate ogni anno dalle Fondazioni, ha come causa principale del debito **l'azzardo**. Un paese “strozzato”, con intere famiglie, soprattutto le più povere e fragili, che intravedono nella scommessa una via d'uscita dalla propria condizione di disagio. E così, gioco dopo gioco, biglietto dopo biglietto, ci si affida sempre più alla fortuna e alla speranza del colpo grosso, cadendo invece nell'incubo del debito e finendo col rivolgersi senza indugio a circuiti illegali, inconsapevoli della mannaia a orologeria che da quel momento pende sul loro capo. Ed ecco che scattano tassi di interesse da percentuali dell'orrore.

Nel primo anno di pandemia, secondo le principali indagini e inchieste della sola Guardia di Finanza, a **Napoli** i tassi raggiungevano il **275%** su base mensile; a **Firenze**, anche per cifre modeste, si è arrivati a richieste di interessi del **300%**; a **Bari** gli interessi sono lievitati fino a **1000%** della somma corrisposta, senza contare minacce e intimidazioni. L'usura di sempre, insomma. Ma con una

variante che fa la differenza: **le mafie**.

Con le mafie non è solo questione di aggressione alla piccola economia familiare: è un'intera economia che viene dopata, con ricadute facilmente immaginabili – nell'era della globalizzazione – **sui sistemi produttivi, sui mercati, sulla finanza**.

Con le mafie hanno vita dura anche gli strozzini, quelli che hanno sempre agito in proprio, e con loro anche le vittime: i primi, perché in tempi di crisi, non disponendo anch'essi di liquidità, sono costretti a rivolgersi agli unici che danno soldi, tanti e subito, i clan; le seconde, perché si trovano a pagare interessi che comprendono anche quelli che i loro carnefici devono corrispondere al clan finanziatore.

Con le mafie, infine, aumenta l'omertà: se comunemente non si denuncia per vergogna, con loro non si denuncia per paura. Perché, dinanzi alle scarcerazioni dei carnefici, una cosa è incontrare per strada, il giorno dopo, il classico cravattaro, e un'altra è incontrare l'affiliato del clan.

Secondo i dati del **Servizio Analisi Criminale del Ministero dell'Interno**, nel 2024 sono stati registrati **135 reati di usura**, con un incremento del 10% rispetto al 2023, quando furono 122. Cifre troppo basse per un fenomeno sempre più radicato nelle viscere del Paese.

La Campania è la regione con il maggior numero di denunce: 42 reati nel 2024 (+55% rispetto al 2023). Seguono il Lazio con 22 reati (+29%) e la Lombardia con 16. Basilicata, Molise e Umbria sono invece le uniche tre regioni a non aver registrato alcun reato di usura.

Dalla sua nascita, Libera ha accompagnato le vittime della criminalità organizzata nel difficile percorso della denuncia. Gli strumenti e i modi sono cambiati nel tempo, ma hanno sempre messo al centro la persona, la sua famiglia e la costruzione di un rapporto di fiducia con le Istituzioni.

Dal luglio 2018, le vittime della criminalità organizzata - in particolare estorsione e usura - e coloro che vogliono segnalare o denunciare sistemi corruttivi, possono rivolgersi a **Linea Libera**. Il servizio nasce dalla constatazione che le denunce di questi reati sono pochissime, che i fondi elargiti alle vittime risultano inferiori alle disponibilità annuali, che estorsione e usura sono reati spesso - soprattutto al Nord Italia - sottovalutati, carsici, molto nascosti in rapporti di avversione ma anche di dipendenza.

Dal numero delle denunce non sembrerebbe emergere una situazione allarmante, soprattutto in alcuni territori. Ma ci sono le evidenze delle operazioni delle forze dell'ordine e della magistratura; ci sono le storie delle tante persone che abbiamo visto testimoniare nelle aule giudiziarie, chiamate dai pubblici ministeri che, indagando sulle organizzazioni

criminali, hanno rintracciato questi reati; ci sono le ricerche sociologiche sulla percezione, che rappresentano anche la realtà; c'è il lavoro quotidiano di presidi e coordinamenti, che incontrano persone, analizzano i territori, approfondiscono cosa accade.

C'è una realtà che racconta di persone, vittime, che hanno bisogno di essere accompagnate.

Linea Libera è un servizio **gratuito e riservato**, strutturato attraverso un numero verde, un indirizzo e-mail, appuntamenti e colloqui nelle varie sedi dei coordinamenti di Libera **in tutta Italia**.

Compito principale di Linea Libera è ascoltare le persone, verificare se la situazione che vivono rientra tra i reati di cui il servizio si occupa, analizzare il contesto e il vissuto - spesso leggendo i documenti che vengono inviati - e infine **accompagnarle** alla denuncia,



sapendo quanto è difficile, quanto spesso le vittime abbiano paura, si sentano sole o in pericolo, si vergognino.

Nei casi di corruzione, Linea Libera accompagna alla denuncia o alla segnalazione ad **ANAC**.

Linea Libera non si sostituisce alla vittima, alle istituzioni o alle forze dell'ordine, ma compie un'azione di sostegno, riflessione e supporto verso la denuncia, mettendo anche in campo, quando necessario, la collaborazione con altri enti e realtà, per cercare di offrire un sostegno ampio e trasversale.

Linea Libera non è un servizio legale, non eroga contributi, ma - una volta effettuata la denuncia - è a disposizione per aiutare nella predisposizione della documentazione utile ad accedere ai fondi/prestiti per le vittime di estorsione e usura.

Linea Libera è l'ascolto delle persone, ogni giorno. Sia di coloro che non hanno situazioni che il servizio può prendere in carico - ma che comunque, quando possibile, vengono messi in contatto con enti del territorio adeguati al problema segnalato - sia di coloro che sono vittime del sistema corruttivo e mafioso e che non sanno cosa fare.

Alcune decidono di affidarsi alla Stato e denunciare, altre no, non se la sentono. L'impegno di Linea Libera è arrivare proprio a coloro che sentono di non avere una via di uscita.

10.1 Una figlia per uscire dall'incubo

Un mercoledì pomeriggio caldo e assolato di giugno 2024, nel nostro ufficio entrano due persone: un padre e una figlia, Marco e Laura (nomi di fantasia). È Laura, una ragazza meravigliosa, dotata di grande sensibilità e

capacità di cura, che ha convinto il padre a chiedere il nostro aiuto e lo ha accompagnato. Marco, invece, non era molto convinto.

Qualche giorno prima, Marco aveva tentato di togliersi la vita. Sentiva di non avere più vie d'uscita da una situazione che lo stava soffocando da tempo. Era in difficoltà economica e una persona che considerava amica, conosciuta da trent'anni, si era offerta di aiutarlo come intermediario. Gli aveva procurato 6.000 euro, ma in un anno, tra interessi e ritardi, quel debito era cresciuto fino a 55.000 euro.

Le richieste di restituzione e pagamento degli interessi erano diventate sempre più pressanti: persone appostate sotto casa, incontri con estranei che gli ricordavano il debito, minacce psicologiche, mai fisiche, sempre più esplicite e inquietanti. Marco si sentiva intrappolato, senza via d'uscita.

Abbiamo parlato a lungo, ascoltando la sua storia, cercando di capire da dove nascesse questa crisi.

Lui ci racconta alcuni aspetti, ma percepiamo che ci sono altre cose che non dice, forse per vergogna o senso di fallimento. Analizziamo tutte le possibilità. Lui ripete in continuazione quanto sia pericoloso denunciare, quanto non si fidi delle istituzioni e quanto la sicurezza che una sua eventuale denuncia non servirebbe a nulla. Comprendiamo profondamente le sue paure, i suoi dubbi, le reticenze e le omissioni. Ma, ad un certo punto, gli poniamo una domanda decisiva:

"Potrai tra due giorni dare la somma di 10.000 euro che ti hanno chiesto?"

"No," risponde con voce tremante.

"E pensi che, anche se riuscissi a pagare questa quota e a estinguere tutto il debito, ti la-

scerebbero in pace? Oppure ti ritroveresti a cercare altri prestiti?"

"Probabilmente no, e sì, potrei ricascarci" ammette, con gli occhi pieni di tristezza.

"È giusto quello che stanno facendo a te e alla tua famiglia?"

"Sicuramente no," risponde deciso.

A quel punto ribadiamo che l'unica strada possibile è affidarsi allo Stato e denunciare. Solo così potrà liberarsi da questa piaga e far partire le indagini contro questi soggetti. Marco non si convince del tutto, ma capisce che non ci sono alternative.

Il lunedì successivo ci rechiamo insieme presso le forze dell'ordine. Al nostro arrivo gli vengono spiegati dettagliatamente i passaggi che seguiranno, i tempi, le modalità di svolgimento delle indagini, e l'importanza di raccontare tutto senza paura o reticenza. Dopo ore di dichiarazioni, il verbale viene riletto: Marco guarda Laura negli occhi, con mano tremante firma il documento.

Nei mesi successivi, durante le indagini, Marco sarà chiamato più volte per confermare le sue dichiarazioni e aggiungere elementi utili. Le indagini sveleranno qualcosa che Marco non aveva ancora avuto il coraggio di raccontarci: il bisogno di denaro nasceva da debiti

di gioco. Marco è un giocatore d'azzardo patologico. Da anni nascondeva alla sua famiglia la dipendenza e non era la prima volta che si trovava in situazioni del genere. Da anni perdeva tutto: a volte riusciva a recuperare denaro, a volte no.

Dopo la denuncia, Marco e sua moglie decidono di trasferirsi. Non è una scelta facile, ma si sentono più tranquilli in un nuovo luogo, dove vivere e riprendere un po' di serenità. Per alcune settimane li ospiteremo in una nostra struttura, fino a quando non troveranno una casa dove stabilirsi e ricominciare. In contemporanea, grazie alla collaborazione con **Rete Dafne**, una realtà che accompagna le vittime, sia Marco che sua moglie iniziano un percorso psicologico. Inoltre, grazie al supporto della **Fondazione La Scialuppa**, attuano una rimodulazione dei debiti che avevano con banche e finanziarie.

Incontriamo Marco, sua moglie e Laura un pomeriggio di sole, alcuni mesi dopo. Non conosciamo ancora gli esiti delle indagini, ma leggiamo nei loro occhi una luce diversa: la luce di chi si è ripreso la vita e la gratitudine di aver trovato qualcuno che li accompagnasse in questo percorso non facile, dove tutti abbiamo la responsabilità di non lasciare sole le vittime.

11

MALATI
D'AZZARDO

Secondo l'Istituto Superiore di Sanità, almeno **18 milioni di italiani**, nell'ultimo anno, hanno "tentato la fortuna" nell'azzardo, anche solo con un "gratta e vinci"; **5,5 milioni** lo fanno abitualmente. I giocatori patologici sono **1 milione e 500 mila**, il **3%** della popolazione maggiorenne, mentre quelli a rischio moderato sono **1 milione e 400 mila**, il **2,8%**.

In tutto, **2 milioni e 900 mila** persone.

Ma per ogni "giocatore", altre sette persone sono coinvolte: i suoi familiari. Si tratta di **20 milioni e 400 mila persone**, il **40%** della popolazione. Prendendo in prestito il concetto dei danni del fumo, in Italia **4 cittadini su 10** sono vittime di "azzardo passivo".

Il risultato è, per il "giocatore" e per i familiari, una perdita di 7,6 punti percentuali di qualità della vita. Ben l'80% del "giocato" è garantito dai giocatori patologici. E le mafie lo sanno bene: come sottolinea la **DIA**,

"si approfittano dei giocatori patologici, sanno chi sono, li seguono, li contattano, concedendo prestiti a tassi usurari. Si genera così un circolo vizioso, in cui alla dipendenza dal gioco si somma la dipendenza economica dai clan".

Persone che poi bussano alla porta delle fondazioni antiusura, come racconta **Fabio Vando**, segretario generale della **Fondazione Salus Populi Romani**, riferendo che "circa il 20% delle persone che si rivolgono a noi sono indebitate per l'azzardo". Il 70% ha almeno cinque esposizioni debitorie, il 60% ha usato la cessione del quinto dello stipendio.

Ma le conseguenze non sono solo economiche: ci sono isolamento sociale, incapacità a gestire la quotidianità, malessere, ansia. Dietro spesso ci sono fragilità, e laddove la

vita soffre, l'azzardo investe. Così il "giocatore" pensa di trovare nell'azzardo una via d'uscita arrivando però addirittura a spendere nelle slot i sostegni economici destinati al figlio disabile.

A preoccupare è anche l'aumento dei **giocatori d'azzardo problematici minorenni**. Malgrado per loro l'azzardo sia vietato, entrano facilmente, senza controlli, nelle sale gioco e accedono a tutte le forme di scommesse. Ancor più frequente è l'uso dell'online, che raddoppia la probabilità di diventare problematico, al Sud addirittura **cinque volte di più** rispetto al Nord.

Sono alcuni dati delle ricerche su azzardo e minori dell'**Istituto Superiore di Sanità**.

Nel 2024, **1 milione e 530 mila** ragazzi, pari al 62% degli studenti, riferiscono di aver giocato d'azzardo almeno una volta nella loro vita, mentre oltre **1 milione e 420 mila** ragazzi (57%) lo hanno fatto nell'ultimo anno.

Tra i giochi più praticati ci sono **Gratta&Vinci (76%)**, **scommesse calcistiche (37%)**, **poker, roulette e dadi (28%)** e apparecchi da intrattenimento come **Slot e Vlt (26%)**. Rispetto alle coetanee, i ragazzi giocano a tutti questi giochi in percentuale maggiore, ad eccezione dei Gratta&Vinci, per i quali la partecipazione femminile è superiore.

I ragazzi giocatori problematici sono **90 mila**, quelli fragili a rischio importante sono **130 mila**.

I primi, nel 2018, erano il 3% della fascia d'età 14-17 anni; oggi sono il 4%. Come ricorda l'ISS, i giocatori problematici sono quelli che giocano tutti i giorni, per molte ore e perdendo molti soldi. Le conseguenze sono gravissime, come riportato nella **Relazione annuale al Parlamento sul fenomeno delle tossicodipendenze in Italia** del Dipar-

timento per le Politiche contro la droga e le altre dipendenze della Presidenza del Consiglio dei Ministri: *"Gli studenti appartenenti a queste categorie presentano una maggiore inclinazione verso comportamenti a rischio, tra cui furti, atti vandalici, conflitti con le Forze dell'Ordine e consumo di sostanze legali e illegali, rispetto ai coetanei che non praticano il gioco d'azzardo"*.

A preoccupare è che i giocatori fragili a rischio importante sono quasi raddoppiati, passando dal 3,2 al 5,9%. Non sono più "giocatori ludici", che non hanno problemi perché giocano sporadicamente, pur essendo minori e quindi in una condizione di illegalità.

E proprio su questo, dalla ricerca emerge un altro dato inquietante: ben il **40% dei ragazzi** intervistati dichiara di non aver mai subito controlli dei documenti nelle sale gioco, nei bar e nelle tabaccherie, sia per Slot e Vlt sia per scommesse e Gratta&Vinci, tutti comunque vietati ai minori. Un altro 40% dice di averli subito raramente e solo il 20% spesso. Percentuali simili a quelle dei controlli sulle vendite ai minori di sigarette e alcol.

Ma la situazione peggiora soprattutto perché aumentano moltissimo i minori che giocano online. Se nel 2018, in occasione di una precedente ricerca, erano il 20% ora sono il **40%**. Basta avere un account di un adulto per accedere, e avere vicino molte persone - anche in famiglia - che giocano aumenta il rischio. Chi gioca online ha il doppio di probabilità di diventare problematico, mentre al Sud e nelle Isole il rischio è cinque volte superiore rispetto al Nord. E questo fenomeno non riguarda solo i minori.

"Nel Mezzogiorno c'è meno cultura della prevenzione e meno servizi - sottolinea l'ISS -. Ed è anche una questione economica, perché l'azzardo problematico è associato al basso

reddito, sotto i 15mila euro. Il 12 % dei giocatori problematici sono pensionati o inabili al lavoro, molti di loro sono casalinghe”.

Un altro elemento importante secondo i ricercatori dell'ISS riguarda l'offerta. “Nelle dipendenze l'offerta ha un peso. Ci sono realtà dove la grande quantità dell'offerta incide sul disturbo. E c'è talmente tanta offerta per strada che si fa pubblicità da sola, anche se la pubblicità è vietata”.

Eppure, pochi dei giocatori patologici cercano aiuto. Appena **15mila** sono in carico ai **SerD** (i servizi pubblici per le dipendenze), ovvero l'1% del totale dei soggetti che le statistiche indicano come affetti dal DGA. In Italia, i centri che curano il disturbo da gioco d'azzardo esistono sia nel pubblico che nel privato: i centri censiti sono 210, di cui 87 al Nord, 56 al Centro e 67 al Sud (isole comprese).

La Toscana è la regione con più centri attivi (24), seguita dal Piemonte (23), dal Lazio (18), dalla Sicilia (17), dalla Puglia (16) e dal Veneto (15).



12

IL MONDO DELLA DIPENDENZA

Un gioco, per essere definito **gioco d'azzardo**, deve rispettare tre condizioni necessarie:

- **Messa in gioco di denaro o beni di valore**, intesi come tutti i beni che il soggetto può potenzialmente mettere a rischio;
- **Irreversibilità della scommessa**, ovvero una volta che il denaro è stato messo in gioco, non è possibile tornare indietro;
- **Esito determinato dal caso**, poiché si scommette sulla base di elementi che non dipendono dalle proprie abilità.

Passando ad un'analisi più psicologica e sociale, è importante sottolineare che il gioco d'azzardo non conduce sempre alla patologia. Va quindi fatta una distinzione tra giocatore sociale e giocatore patologico.

Il **giocatore sociale** gioca saltuariamente per divertirsi, considera la possibilità di perdere denaro e non cerca di “rifarsi” dalle perdite precedenti. Gioca secondo le proprie possibilità, possiede una visione nitida della realtà e modula i propri limiti economici di conseguenza.

Il **giocatore patologico**, invece, si distingue per la mancanza di autoconsapevolezza e percezione dei propri limiti. Questo lo spinge a giocare compulsivamente, trascurando altre sfere della vita (famiglia, amicizie, lavoro) e ignorando le conseguenze economiche e relazionali delle sue azioni.

Sulla base di dati statistici dei soggetti che accedono ai **SerD (Servizi per le Dipendenze)** e ad altri servizi territoriali, è possibile individuare alcune caratteristiche comuni tra i giocatori patologici: personalità competitiva, depressione, tendenza all'annoarsi rapidamente, irrequietezza, aggressività, convinzione di poter controllare gli eventi, credenze erranee (superstizione e ritualità) e una valutazione distorta dei risultati. In particolare, si innesca il fenomeno della “**quasi vincita**”, per cui il soggetto crede di essere sempre vicino alla vincita, soprattutto nei giochi come Lotto o Bingo basati sull'estrazione di numeri.

Un comportamento diventa dipendenza nel momento in cui viene meno il fattore di scelta controllata, trasformandosi in un compor-

tamento quasi automatico e inconscio che la persona non riesce più a gestire consapevolmente né a limitare.

Sul piano sociale, poi, vi sono inoltre fattori scatenanti come eventi traumatici che, se non affrontati con il supporto di una rete sociale solida, possono contribuire allo sviluppo del disturbo.

La **solitudine**, unita alla difficoltà dell'individui nell'affrontare i problemi e quindi alla tendenza all'evitamento, porta spesso ad adottare soluzioni, come il gioco, che sembrano semplici e danno sollievo, ma che in realtà sono disfunzionali. Il meccanismo del gioco illude di poter risolvere i problemi e migliorare la propria situazione attraverso il caso, sperando che proprio quel biglietto della lotteria oppure quel "gratta e vinci" acquistato sia quello vincente. Come se, quasi per magia, tutto potesse andare nel verso giusto.

Dalla nostra **esperienza**, come per ogni dipendenza, un fattore di contrasto al suo sviluppo è il contatto umano: la relazione, una **rete sociale di riferimento e di supporto**, aiuta a prendere consapevolezza del problema e diventa una risorsa fondamentale per la riuscita del **percorso di aiuto**.

Nel mio lavoro di counselor svolto a Torino e in Piemonte al **Serd** e al **Gruppo Abele** mi accorgo che il gioco d'azzardo patologico è un problema di salute che attecchisce sulle personalità fragili. I giocatori patologici arrivano a spendere fino all'ultimo centesimo dello stipendio, a **dilapidare i risparmi di una vita**, a fare terra bruciata intorno a sé, perché amici e parenti finiscono per perdere la fiducia che prima nutrivano in loro.

Sulla base dell'esperienza maturata in questi anni con il progetto **"Vite in gioco"**, sap-

priamo che durante questa fase critica può nascere una **richiesta di aiuto**, mossa dalla consapevolezza che bisogna farsi curare. Lo racconta Mario, astinente dal gioco d'azzardo dal **28 maggio 2022**, che ha deciso di metterci la faccia, superando la vergogna, quando parla agli studenti dei suoi **13 anni di ludopatia**: del denaro perso e della dignità calpestata, delle menzogne raccontate, delle delusioni date alle persone care e dei percorsi di cura falliti. Mario è riuscito a uscirne grazie a un percorso terapeutico, alla sua determinazione e al sostegno delle persone care. Oggi è un **testimone** che racconta la sua vicenda per descrivere il fenomeno e le conseguenze della pratica compulsiva del gioco d'azzardo online.



Quello del **gioco d'azzardo** è un **fenomeno crudele**, capace di contagiare chiunque, e soprattutto le persone più fragili. Per questo occorre continuare a interrogarsi su come proteggerle davvero, riducendo l'offerta di

giochi d'azzardo. Non bastano le azioni di **informazione e prevenzione** che le Regioni mettono in campo – come la campagna della **Regione Piemonte "Perdere tutto non è un bel gioco"**. Servono norme a tutela delle fasce più deboli.

Lo abbiamo ribadito con la Campagna **"Giochiamo la nostra partita"**. Ma oggi non si vuole guardare alle criticità evidenziate nella **legge di bilancio 2025** in materia di azzardo. I provvedimenti della **Manovra** sembrano confermare la subordinazione dei governi agli interessi della lobby dell'azzardo, senza curarsi dei diritti e dei bisogni dei cittadini, né degli interessi dello Stato. Emblematica è la cancellazione **dell'Osservatorio per il contrasto alla diffusione del gioco d'azzardo e alle dipendenze gravi** presso il **Ministero della Salute**: un organismo istituzionale che, con la presenza anche delle associazioni, aveva come priorità il **diritto alla salute dei cittadini**.

L'Autorità per le garanzie nelle comunicazioni (Agcom), un'autorità indipendente che ha il compito di tutelare i consumatori e garantire la concorrenza nel mercato della comunicazione, di fatto non tutela un bel niente.

Come abbiamo visto, il gioco online ha superato negli ultimi anni quello fisico e coinvolge sempre di più le fasce giovanili. L'età si abbassa sempre di più.

L'**adolescenza** rappresenta uno specifico **fattore di rischio**, in quanto periodo di sviluppo neuro-cognitivo che comporta cambiamenti sostanziali nel comportamento, nell'affettività, nella ricerca e nella selezione degli stimoli più appaganti e gratificanti. Le scarse capacità di controllo comportamentale, legate a una forte spinta verso la ricerca di stimoli ad alta capacità gratificante, possono determinare un aumento del rischio di condotte peri-

colose per la salute e l'integrità del giovane.

Risulta che gli adolescenti possono sperimentare problemi nel gioco d'azzardo con una probabilità da **due a quattro volte maggiore** rispetto agli adulti.

E proprio per questo, quando andiamo nelle **scuole medie superiori** e ci confrontiamo con gli studenti del triennio, proprio i ragazzi e le ragazze ci permettono di capire anche alcune dinamiche razionali a partire dalla matematica, dallo studio delle statistiche e delle probabilità.

Lo strumento matematico per studiare il gioco d'azzardo, infatti, è il calcolo delle probabilità: una branca che oggi è fondamentale in numerosi ambiti scientifici, ma che curiosamente è nata proprio dal gioco d'azzardo.

Nelle azioni di **prevenzione e informazione** sui rischi di sviluppare una dipendenza da gioco d'azzardo, quando incontriamo gli studenti, le persone nei mercati e nelle fiere, mostriamo in pratica con due giochi, il cubo delle probabilità e il gioco del dado, come funzionano le probabilità di vincere.

Abbiamo costruito un **cubo di plexiglass** contenente circa **5.000.000 di palline** bianche di polistirolo e una sola pallina nera. Invitiamo gli studenti a sfidare la sorte, tentando di pescare la pallina nera e toccando con mano la probabilità di vincere. Il riferimento è proprio quello della **vincita al Superenalotto**, la cui

**1 su
622.614.630
probabilità di vincita
al Superenalotto**

probabilità di fare 6, è **1 su 622.614.630**. Numeri così grandi risultano difficilmente figurabili dalla mente umana.

Abbiamo quindi realizzato questo cubo in plexiglass che misura in centimetri 50 x 50, calcolando che ci vorrebbero circa 125 cubi di queste dimensioni per arrivare alla probabilità di vincita al Superenalotto. Su quei 125 cubi solo 1 avrebbe la pallina nera vincente.

E poi proponiamo il **gioco del dado**, consegnando a ciascun partecipante un bicchiere con 10 fagioli (che simulano il denaro) e chiedendo di puntare su uno o più numeri da 1 a 6. Al lancio del dado, chi ha puntato sul numero vincente raddoppia il numero di fagioli puntati. Dimostriamo come alla lunga il banco vince sempre e ci fermiamo a riflettere sul fatto che chi organizza i giochi d'azzardo - e quindi il banco - vince sempre, sulle emozioni che emergono durante le giocate e sugli errori cognitivi, che possono caratterizzare il funzionamento dei giocatori.

Le **probabilità di vincita** dei vari giochi sono riportate sul sito dell'**Agenzia delle Dogane e dei Monopoli** e devono essere indicate in modo visibile anche nelle pubblicità dei giochi. Solo che mettersi a leggerle rovina il divertimento (così come leggere le avvertenze sui pacchetti di sigarette). Ma il problema non è solo e non è tanto l'improbabilità di vincere. È soprattutto che, nel caso in cui si vince, non si vince quello che sarebbe matematicamente giusto: i giochi d'azzardo non sono mai giochi equi. Basta saperlo, se si gioca per divertirsi!

Ma se si entra nel circolo vizioso della dipendenza dal gioco d'azzardo, qualunque esso sia, allora le conseguenze, non solo economiche ma anche psicologiche e sociali, possono essere molto pesanti.

Nei casi gravi, sempre più numerosi, si cade in una vera e propria **patologia** che fino a qualche anno fa andava sotto il nome tecnico di ludopatia e oggi, per essere ancora più precisi, è definito **disturbo da gioco d'azzardo (DGA)**, classificato nel **DSM-5 (Manuale Diagnostico e Statistico dei Disturbi Mentali, 5ª edizione)** nella categoria delle **Dipendenze comportamentali**, al pari delle dipendenze da sostanze.

Chi gioca insomma deve sempre tenere ben presente che il modo migliore per non perdere è non giocare.

Insieme alla matematica c'è tanta psicologia. È il fattore "dipendenza" a spingere a risultati di business crescenti. Con l'aumentare dell'offerta dei giochi aumentano i giocatori patologici.

E sono i canali attraverso i quali si propaga questa "nuova frontiera" del gioco "remunerativo", specialmente tra le nuove generazioni attraverso i mezzi di comunicazione su piattaforme raggiungibili ovunque e praticamente in ogni momento della giornata, diventando così sempre più causa di disagio sociale.

Fra gli "effetti collaterali" emerge la **distorsione cognitiva**: in pratica **più perdi e più giochi**.

Le nostre azioni di prevenzione mostrano come spesso siano proprio le regole del gioco a portare alla dipendenza. Un esempio

per tutti: il **Gratta e Vinci**. Utilizza il meccanismo delle **"piccole vincite"**. Significa che chi gioca, ogni tanto, vince. È tutto studiato perché accada: il giocatore non si stancherà mai, e al tempo stesso non vincerà mai tanto. Continuerà a comprare biglietti, ed è proprio ciò che si vuole da lui.

Basterebbe osservare il **grafico della raccolta dei dati dei Serd** per rendersi conto come negli ultimi anni e nel **semestre 2025** siano aumentati gli accessi dei giocatori patologici nei servizi dedicati. E anche gli accessi ad altri servizi dedicati, come i nostri sportelli di accoglienza, sono aumentati, soprattutto le famiglie, tante, che ne subiscono le conseguenze e cercano aiuto spesso nel **privato sociale** per l'imbarazzo di rivolgersi al servizio pubblico.

La dipendenza da "gioco", come abbiamo già segnalato, è un cancro che colpisce tutta la famiglia. Per questo è importante il ruolo delle mogli, delle madri e dei padri, e anche dei figli nel recupero, ma a volte, in certe situazioni gravi, se necessario la famiglia va allontanata per tutelarla e salvarla.

Pertanto, data la complessità, i percorsi di cura sono variabili e adattabili in base alla specifica situazione di dipendenza e storia di vita. I trattamenti sono progettati secondo vari approcci interdisciplinari, grazie al contributo di diversi professionisti, e sono adattati alle tempistiche ed esigenze del singolo. Le tecniche più idonee possono essere declinate secondo diversi livelli: **individuale, di gruppo, familiare, e ambientale**.



13

DA UNA SALA BINGO NASCE EXTRALIBERA

“Bingo e non solo. Offriamo il migliore intrattenimento con Sala Bingo - Sala Slot - Ristorazione Interna. Vi aspettiamo”.

Così si presentava la **sala bingo di via Stamira 5 a Roma**.

Mentre una delle ultime recensioni su TripAdvisor la descriveva così: “Sono stata qui molte volte. La sala è divisa a metà, quella dei fumatori molto più ampia di quella dei non fumatori. È una sala bingo molto attrezzata, possiede persino gli iPad, oltre che i computer, per seguire più serie in modo più semplice. Il personale è molto alla mano e disponibile per qualunque cosa, sono molto veloci ed efficienti. Il bingo possiede anche un bar, dove, molte volte, offrono anche cene o cornetto e cappuccino a mezzanotte. Prima di entrare nella sala bingo c'è la sala dedicata alle slot machine, che sono di ogni tipo”.

Nel 2000, a causa di una **improvvida decisione del Comune di Roma**, la società riuscì a ottenere la variazione “Altra destinazione d'uso”, cancellando così la struttura originaria, la storia e l'identità di un **cinema storico**,

uno dei dodici progettati da **Riccardo Morandi tra il 1947 e il 1949 a Roma**.

La sala “**Cinema Teatro Bologna**”, diventata successivamente **cinema Academy Hall**, nasceva all'interno di una palazzina residenziale durante la costruzione del quartiere nelle vicinanze di Piazza Bologna. Era dotata di una grande platea e di una galleria per circa **800 posti a sedere**. Sulla copertura dell'edificio furono realizzati da Morandi quattro lucernari a sezione piramidale che davano luce e areazione al locale sottostante. La ristrutturazione successiva ha devastato e nascosto l'originale galleria del cinema sotto un nuovo solaio costruito per la sala Bingo.

A **ottobre del 2014** un comunicato del **Comando Provinciale della Guardia di Finanza di Roma** annuncia: “Il sequestro disposto dalla Sezione Misure di prevenzione presso il Tribunale di Roma a seguito della proposta avanzata dalla locale Procura della Repubblica, si fonda sull'assunto che la ricchezza accumulata nel tempo da una importante famiglia di costruttori romani sia frutto anche di attività criminosi e sia sproporziona-

ta rispetto ai redditi dichiarati. Da ultimo, si ricorderà come uno dei figli sia stato tratto in arresto ad agosto in quanto ritenuto il dominus di tutte le società del gruppo e quindi responsabile principale delle operazioni infragruppo e delle numerose distrazioni, che avevano poi portato al fallimento della S.I.E. Costruzioni Generali S.p.a. Il sequestro eseguito nei confronti del capostipite e dei suoi due figli rappresenta l'ennesima operazione della Guardia di Finanza e della Procura della Repubblica di Roma rivolta all'aggressione dei capitali illecitamente accumulati”.

Il sequestro, a cui è sopraggiunta la **definitiva confisca**, comprendeva - ai danni di una importante famiglia di costruttori romani - 21 società, 43 immobili di pregio, un castello, una barca a vela a tre alberi, conti correnti all'estero e auto di lusso, per un valore complessivo di **92 milioni di euro**, per reati di **criminalità economica**, tra cui bancarotta fraudolenta documentale e patrimoniale, cessione fittizia di crediti, false fatturazioni, truffa aggravata.

Nel **2021**, a seguito di un **bando pubblico**, la **Regione Lazio** ha consegnato le chiavi a **Libera**, che ha avviato un progetto di trasformazione in **centro culturale**. Il recupero dell'immobile mira a ripristinare l'uso culturale dell'edificio.

È così che nasce **EXTRALIBERA**, uno **spazio multimediale** su mafie e antimafia, corruzione e anticorruzione, accompagnato da un **Centro di documentazione nazionale e internazionale** su questi temi.

Un **percorso immersivo**, pensato per essere vissuto da soli anche se si è in gruppo. Grazie all'ausilio di cuffie, una voce narrante (in italiano e in inglese) accompagna l'ospite nella comprensione e osservazione dei vari contenuti: **diffusione del crimine organizza-**

to, corruzione e riutilizzo dei beni confiscati.

Nello spazio centrale del percorso, la hall di ingresso è dotata di mega schermi che introducono i visitatori alla complessità dei fenomeni legati alle mafie e alla corruzione. Ogni visitatore può pronunciare **il nome di una vittima innocente delle mafie**, un gesto che rappresenta **memoria, impegno e coinvolgimento**. Questo atto crea un “coro polifonico” di ricordi, trasformando i nomi in **materia viva, suono ed emozione**.

L'**architettura accogliente** della hall invita al dialogo, mentre **tre schermi tematici** offrono una panoramica sulle **mafie e sull'antimafia sociale e istituzionale**, con aggiornamenti periodici sui temi prioritari per Libera.

Il **primo schermo** presenta una **definizione delle mafie e della corruzione** attraverso le voci di **studentesse, studenti e docenti**, che riflettono l'importante lavoro educativo di Libera.

Su una **parete** vengono poi proiettate delle **infografiche animate**, per costruire una panoramica sui dati più significativi riguardanti le organizzazioni criminali e i beni confiscati.

Completato questo **primo sguardo d'insieme**, inizia il **percorso immersivo** per il visitatore. Diverse installazioni guideranno la scelta della vittima innocente da parte di chi sta compiendo la visita:

1. I Fiori dell'Impegno

Una mappa interattiva riproduce le tante esperienze positive che sono nate grazie al movimento antimafia. I fiori dell'impegno sono i presidi di Libera e i beni confiscati e riutilizzati socialmente.

2. Il bollettino

Conoscere le mafie significa avere contezza

di quanto siano attive oggi: in quali settori operano e che tipo di ricaduta hanno sulle comunità. Le infografiche riproducono dati e informazioni su inchieste, campagne e progetti di Libera che è possibile approfondire anche al termine della visita, grazie ai materiali di supporto disponibili.



3. Il tavolo della memoria

Un tavolo interattivo che riproduce i volti delle vittime innocenti delle mafie. Per conoscere le loro storie, da quelle più note a quelle meno conosciute, di chi ha scritto la storia della lotta alle mafie nel mondo.

4. La parte del patto

Un'enorme parete su cui scorrono i nomi delle oltre mille vittime innocenti delle mafie. Un ricevitore audio consente all'ospite di

scegliere il nome, e quindi la storia, che lo accompagnerà durante la visita e con il quale stringerà un patto di corresponsabilità.

Il **percorso di conoscenza**, dopo la parte introduttiva, continua in **tre diverse sale**:

Sala 1 "Lo spazio della consapevolezza"

aiuterà il visitatore a focalizzare la sua visita sulla storia scelta e individuare, tra forti stimoli visivi, le informazioni sul personaggio con il quale proseguirà il percorso; l'obiettivo è di stimolare il singolo a isolarsi dal flusso continuo e irrazionale di informazioni a cui si è sottoposti quotidianamente, per cercare di capire e conoscere le cause profonde del fenomeno mafioso.

Sala 2 "Lo spazio della responsabilità"

coinvolgerà il visitatore soprattutto a livello umano ed emotivo. L'impatto iniziale sarà quello dell'assoluto silenzio, senza punti di riferimento spaziali ben definiti, per dare maggiore impatto all'esercizio di riflessione. Attraverso l'ascolto di testimoni privilegiati, come i familiari delle vittime innocenti delle mafie e coloro che hanno vissuto da vicino la storia del personaggio scelto, si entrerà nella vicenda specifica dal punto di vista più intimo, più quotidiano. L'obiettivo sarà quello di stabilire una profonda connessione tra il visitatore e la persona, tale da rendere il passaggio nella terza sala decisivo per le scelte future di ognuno di noi.

Sala 3 "Lo spazio dell'azione"

permetterà al visitatore di confrontarsi con le esperienze positive che sono state costruite in Italia e non solo. L'allestimento della sala, che richiamerà un ambiente naturale e con dei rimandi quotidiani, ha l'obiettivo di riportare i visitatori verso la consapevolezza dell'importanza delle loro azioni. Le immagini

ni che saranno proiettate sulle diverse superfici della sala rimandano all'importanza e alla bellezza del fare, del costruire appunto, in antitesi alla distruzione che comportano e diffondono l'illegalità e la corruzione. La suggestione, fondamentale, è in questo modo quella di far percepire come integrato e coeso il fare dell'uomo con il contesto ambientale e naturale nel quale viviamo, e le cui endemiche sofferenze sono il risultato dello stesso meccanismo violento e malvitoso di cui abbiamo preso coscienza negli spazi precedenti. L'obiettivo di questo spazio è quello di far conoscere il lavoro di memoria "viva" dei presidi territoriali di Libera, dei "frutti

dell'impegno" realizzati attraverso il riutilizzo sociale dei beni confiscati e il loro legame con la storia della vittima cui sono dedicati; rappresentare il bene che può scaturire dal male; il bello che prevale sul brutto e invogliare lo spettatore all'azione attraverso il racconto in prima persona di chi si è fatto carico di un nome per intestargli una attività, un bene, un prodotto.

Per info e prenotazioni:

extralibera@libera.it
tel 06/69770361



14

NON SMETTIAMO DI ALLEARCI

don Armando Zappolini

Portavoce della Campagna nazionale Mettiamoci in gioco

In questi tredici anni di **Mettiamoci in gioco**, campagna nazionale contro i rischi del gioco d'azzardo, possiamo dire di avere raggiunto diversi risultati positivi, di cui siamo soddisfatti. Nel **2012**, la Campagna si è costituita in seguito a segnalazioni e allarmi che arrivavano da comunità terapeutiche, associazioni e servizi pubblici sul crescere del numero di persone che, sempre di più, manifestavano comportamenti compulsivi o sintomi di dipendenza patologica da gioco d'azzardo. Abbiamo, quindi, condiviso un duplice impegno: il primo, proporre alla politica e alle istituzioni la presa in carico del problema con una proposta di legge organica a tutela delle persone; il secondo, sensibilizzare l'opinione pubblica sui rischi collegati alle varie forme di azzardo.

Diverse sono state le realtà che hanno aderito. Tra queste: Acli, Ada, Adusbef, Ali per Giocare, Anci, Anteas, Arci, Associazione Orthos, Auser, Aupi, Avviso Pubblico, Azione Cattolica Italiana, Cgil, Cisl, Cnca, Conagga, Confsal, Ctg, Federazione Scs-Cnos/Salesiani per il sociale, Federconsumatori, FeDerSerD, Fict, Fitel, Fp Cgil, Gruppo Abele, InterCear, Ital Uil, Lega Consumatori, Libera,

Missionari Comboniani, Scuola delle Buone Pratiche/Legautonomie-Terre di mezzo, Shaker-pensieri senza dimora, Uil, Uil Pensionati, Uisp.

Le conquiste raggiunte in questi anni riguardano aspetti importanti, come il riconoscimento del **disturbo da gioco d'azzardo (DGA)**, noto anche come ludopatia, che è una dipendenza comportamentale caratterizzata da un comportamento problematico, persistente e ricorrente, legato al gioco d'azzardo, che causa disagio o compromette clinicamente la vita del soggetto, e il suo successivo inserimento nei livelli essenziali di assistenza (LEA).

Si sono poi aggiunti: la **costituzione di un Osservatorio presso il ministero della Salute** sui rischi collegati al gioco d'azzardo e sulla promozione di campagne specifiche di prevenzione e formazione promosse dalle Regioni con un **fondo dedicato di 50 milioni**; la promulgazione di **leggi regionali e ordinanze sindacali** per regolamentare gli orari e la diffusione territoriale dei punti gioco; l'accesso ai dati, suddiviso per territori, per dare una lettura chiara e fruibile a enti locali e associazioni e per favorire politiche di



prevenzione e di cura. E poi, non da ultimo, il divieto di pubblicità, sancito con il decreto dignità del 2019, un traguardo che ci ha fatto ben sperare e ha arginato, in parte, la disoluta promozione delle aziende e delle agenzie del gioco costituita da messaggi ambigui e sottesi di pericoli per le persone in genere e, soprattutto, per quelle affette dal disturbo da gioco d'azzardo.

Il più grande rammarico è quello di non aver ottenuto dalla politica, di qualsiasi parte e colore, un pieno appoggio sulla promulgazione di una legge organica in grado di regolamentare il settore e di prevedere delle tutele.

Ancora oggi partiti politici e istituzioni sono sordi a questa richiesta, alle nostre proposte e alle nostre preoccupazioni davanti ai dati dilaganti. **Oggi siamo di fronte a una vera e propria liberalizzazione del sistema gioco**, ormai affrancato da ogni vincolo che ne potesse limitare la diffusione.

Il gioco on line, in particolare, rappresenta la parte prevalente della raccolta, ma anche quella più difficile da intercettare e contrastare.

Stiamo vivendo un momento complicato e faticoso, nel quale il rischio di vedere smantellati i risultati ottenuti si fa sempre più reale. Basti pensare alla campagna pubblicitaria che promuove il gioco responsabile. Una vera ipocrisia che va contro le ragioni per le quali abbiamo lavorato attivamente e insistentemente al raggiungimento del divieto di pubblicità. Un'ipocrisia che vuole scaricare la responsabilità di comportamenti compulsivi o patologici al solo livello individuale. Mi domando, quindi, perché questo parametro e concetto non sia applicato anche alle droghe leggere e ad altri comportamenti: perché in questi casi la responsabilità personale non è valutata?

Anche se i motivi per scoraggiarsi sono molti, ma non per rimettere in discussione tutto quello che in questi anni Mettiamoci in gioco ha fatto, non possiamo arrenderci, lo dobbiamo alle persone e alle famiglie che quotidianamente vivono la piaga dei comportamenti compulsivi da gioco d'azzardo.

Cosa possiamo fare? Non smettere di farci sentire: **occorre una grande alleanza dal basso**, dobbiamo continuare a sensibilizzare affinché la popolazione italiana, soprattutto quella che appartiene alle fasce maggiormente precarie, sottoposte ancora di più all'attrazione fatale delle pubblicità dell'azzardo, sia sempre più consapevole del pericolo nascosto dietro l'apparente "normalità" delle varie forme dell'azzardo.

GLOSSARIO

ADM

Agenzia delle Dogane e dei Monopoli, Autorità controllata dal Ministero dell'Economia che regola e controlla l'offerta di giochi d'azzardo in Italia. Gestisce il mercato delle concessioni, riscuote le tasse sull'azzardo, contrasta le illegalità e redige (con ritardi) il "Libro Blu", il rapporto ufficiale con i dati del settore.

AWP

Acronimo di Amusement with Prize (divertimento a premi). Sono le classiche slot machine collegate al concessionario, collocate in locali pubblici (bar, ristoranti, tabacchi, agenzie di scommesse, sale bingo, alberghi, ecc.). La puntata massima è 1 euro, la vincita massima 100 euro, e non accettano banconote.

ABBATTITORI

Dispositivi illegali usati da gruppi criminali nelle slot machine/AWP per alterare i dati trasmessi ai concessionari, riducendo la tassazione e sottraendo ricavi allo Stato.

APPARECCHI DA DIVERTIMENTO SENZA VINCITA IN DENARO

Congegni che permettono di ottenere un oggetto in premio o costituiscono un semplice intrattenimento (biliardo, calcio balilla etc) attivabili con moneta, gettone o strumenti elettronici.

AUTORIZZAZIONE DELLA QUESTURA

Il Questore rilascia la licenza di pubblica sicurezza per un luogo dove svolgere attività di

azzardo, valutando il pericolo di fatti penalmente illeciti o turbativa dell'ordine pubblico.

AUTORIZZAZIONE DEL COMUNE

L'Ente locale regola le conseguenze sociali dell'offerta di giochi leciti, proteggendo le fasce di consumatori più vulnerabili e gestendo l'impatto sul territorio.

BETTING EXCHANGE

Tipologia di scommessa online, legale in Italia dal 2014, dove lo scommettitore punta "contro" altri utenti; il bookmaker fornisce solo la piattaforma, ricevendo una commissione dal 2 al 5 %.

BOOKMAKER

Persona, società o ente autorizzato alla riscossione di scommesse, noto anche come allibratore.

BONUS

Offerta economica dei casinò online per attrarre giocatori: accredito di denaro extra, giocate gratis o rimborsi.

CASINÒ

Luogo fisico o virtuale dove si svolge il gioco d'azzardo.

CASINÒ ONLINE

Sito web che permette di giocare d'azzardo tramite internet.

CONCESSIONARI

Soggetti che ottengono la concessione statale per gestire giochi consentiti, regolamentati dall'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli.

CONTO GIOCO

Conto intestato al cliente aperto presso un concessionario di gioco autorizzato, dove sono registrate operazioni di gioco, ricariche e prelievi.

CORNER

Punto vendita con attività accessoria di commercializzazione dei giochi pubblici.

CTD

Centri Trasmissione Dati o Centri Elaborazione Dati, che raccolgono giocate per trasmetterle a bookmaker esteri, anche senza regolare concessione.

DGA

Disturbo da Gioco d'Azzardo, inserito nel Manuale Diagnostico e Statistico dei Disturbi Mentali, assimilabile alla dipendenza da sostanze.

DISTANZIOMETRO

Strumento previsto dal "Decreto Balduzzi" (n.158 del 2012) per rispettare una distanza minima da luoghi sensibili (scuole, strutture sanitarie, luoghi di culto, impianti sportivi, centri sociali, bancomat, ecc.) nell'apertura di sale giochi.

GAMBLING

Pratica del gioco d'azzardo.

GAP

Gioco d'Azzardo Patologico, termine clinico ed accademico.

GESTORE DI GIOCO D'AZZARDO

Richiede nulla osta ai concessionari, gestisce la manutenzione e assistenza delle slot machine, e versa il PREU.

GIOCHI A TOTALIZZATORE

Sistema di scommesse che raccoglie punte e distribuisce somme ai vincitori dopo aver sottratto una percentuale allo Stato. Esempi: Superenalotto, l'Eurojackpot o il Win For Life.

GIOCO

Attività libera scelta per divertimento, stimola creatività e socialità. Non coincide con l'azzardo.

GIOCO D'AZZARDO

Dal francese "hazard", deriva dall'arabo "azzahr" (dado). Attività a scopo di lucro, la cui vincita dipende dal caso e non dall'abilità.

GIOCO PUBBLICO

Filiera del gioco lecito in Italia, noto anche come gioco legale.

GIOCO SICURO

Gioco sicuro è la dicitura che il comparto istituzionale italiano ha adottato per riferirsi al gioco d'azzardo, anche se sicuro comporta il rischio di perdita di denaro e dipendenza.

GIOCO RESPONSABILE

Misure per ridurre le abitudini eccessive, che presuppongono consapevolezza dei rischi, spesso ignorata dalle piattaforme di gioco.

JACKPOT

Somma che un giocatore può vincere; detto progressivo se accumula puntate di diversi giocatori in un unico grande montepremi.

LEA

Livelli Essenziali di Assistenza garantiti dal Servizio Sanitario Nazionale. Includono anche la cura del Disturbo da Gioco d'Azzardo, gratuita nei SER.D (Servizi per le Dipendenze).

LEGGE SUL GIOCO D'AZZARDO

In Italia non esiste una legge organica sul gioco d'azzardo. Il Codice penale lo vieta, salvo deroghe stabilite dal Governo che autorizza specifici giochi. La regolamentazione si trova in norme sparse (TULPS, leggi statali, regolamenti ADM, leggi regionali e ordinanze comunali). Una legge organica è tra le principali richieste delle associazioni.

LIMITAZIONE DEGLI ORARI

Provvedimenti regionali o comunali che disciplinano gli orari di apertura degli esercizi e di accensione degli apparecchi.

LOTTERIE ISTANTANEE E TELEMATICHE

Giochi come il "Gratta e Vinci", che danno subito l'esito. Le lotterie telematiche consentono di partecipare online o tramite cellulare.

LUDOPATIA

Termine diffuso in media e atti parlamentari (dal 2010) per indicare il gioco d'azzardo patologico. È ritenuto improprio perché richiama al "ludus" (gioco), mentre l'azzardo non è un gioco. Comunità e ricercatori preferiscono "azzardopatia".

LUOGHI SENSIBILI

Scuole, strutture sanitarie, luoghi di culto, centri ricreativi e sportivi, o altri spazi frequentati da categorie a rischio dipendenza.

MATCH FIXING

Manipolazione del risultato di un evento sportivo tramite accordo fraudolento, in cambio di denaro o altri vantaggi.

NO SLOT

Scelta degli esercenti di non installare o rimuovere slot machine e di non vendere Gratta e Vinci. Alcune Regioni e Comuni incentivano la scelta con agevolazioni fiscali o

contributi.

NUMERI RITARDATARI

Numeri che non vengono estratti da tempo al Lotto. Il ritardo non aumenta la probabilità di estrazione, che resta identica a ogni sorteggio.

ORDINANZE DEL SINDACO

Strumento previsto dall'art. 50, comma 7, del d.lgs. 267/2000 per disciplinare le sale da gioco, a tutela della salute, della quiete pubblica e della circolazione.

OSSERVATORIO SUL GIOCO D'AZZARDO

Organo del Ministero della Salute (fino al 2024) composto da rappresentanti istituzionali, sanitari, enti locali e associazioni. Monitorava la dipendenza da azzardo e le misure di prevenzione. È stato soppresso e sostituito da un Osservatorio sulle dipendenze.

PAYOUT

Percentuale teorica di restituzione delle somme giocate. Un payout al 90% indica che ogni 100 euro puntati, in media 90 tornano ai giocatori. Si chiama anche RTP (Return to Player). Le grandi vincite sono però rarissime (es. al Superenalotto: 1 su 622.614.630).

PREU

Il Prelievo Erariale Unico è l'imposta sugli apparecchi da intrattenimento (slot, VLT), calcolata sulle somme giocate e su alcune vincite. I gestori raccolgono il denaro e lo versano allo Stato ogni 15 giorni.

PUBBLICITÀ DEL GIOCO D'AZZARDO

Vietata, sia in forma diretta che indiretta (sponsorizzazioni), dal "Decreto dignità" n. 96 del 2018.

RETE FISICA

Esercizi che offrono giochi pubblici (bar, tabacchi, sale bingo, agenzie di scommesse). L'attività richiede autorizzazione di Questura e Comune.

SALA BINGO

Sale dedicate al gioco del bingo (D.M. 31 gennaio 2000, n. 29), derivato dalla tombola. Si gioca con cartelle numerate da 1 a 90 e estrazioni casuali.

SALE DA GIOCO

Locali allestiti specificamente per il gioco lecito, che mettono a disposizione apparecchi automatici, semiautomatici o elettronici

SALE SCOMMESSE

Si distinguono in corner (inseriti in negozi esistenti) e agenzie dedicate. I requisiti minimi sono 10 m² per un corner e circa 60 m² per un'agenzia. Le scommesse riguardano eventi sportivi, ippici e anche non sportivi.

SER.D

Servizi pubblici per le dipendenze patologiche del SSN, che offrono prevenzione, cura, riabilitazione e reinserimento sociale per dipendenze da sostanze (alcol, droghe) e comportamentali (azzardo).

SKILL GAMES

Giochi online (soprattutto di carte) che, secondo la normativa, presentano una prevalenza dell'abilità sulla fortuna.

SITI SOGGETTI AD INIBIZIONE

Elenco di siti di gioco online non autorizzati, individuati con decreto ministeriale. L'accesso viene bloccato per contrastare truffe e illegalità.

SPESA

La raccolta totale meno le vincite restituite: rappresenta quanto i giocatori perdono complessivamente in un anno.

TICKET REDEMPTION

Apparecchi che rilasciano tagliandi come premio (scambiabili con gadget o dispositivi). Consentiti anche ai minori, sono considerati un'introduzione all'azzardo. Alcune Regioni (Toscana, Emilia Romagna) ne vietano l'uso ai minorenni.

TOTEM

Dispositivi che permettono l'accesso a piattaforme di gioco online.

TULPS

Testo Unico delle Leggi di Pubblica Sicurezza (1931), che dedica una sezione al gioco d'azzardo, definito "gioco pubblico", e disciplina autorizzazioni e apparecchi da intrattenimento.

VLT O VIDEOLOTTERY

Evoluzione delle slot machine: terminali touch screen collegati a un sistema centrale, collocati solo in sale dedicate. Puntate da 0,10 a 10 euro, vincita massima 5.000 euro. Offrono jackpot di sala (fino a 100.000 euro) e jackpot nazionale (fino a 500.000 euro).

VIDEOPOKER

Gioco d'azzardo basato sulle carte, distinto dalle slot machine, che in Italia vengono talvolta erroneamente chiamate così.

APPENDICE

MALTA, IL LATO OSCURO DELL'INDUSTRIA DEL GIOCO D'AZZARDO

Manuel Delia

Nel **2004**, Malta è diventata il primo paese dell'Unione Europea a regolamentare il gioco d'azzardo online. Una scelta salutata come un esempio di modernizzazione economica tanto che nel giro di pochi anni il settore arrivò a rappresentare oltre il **12% del PIL nazionale**, con migliaia di posti di lavoro e centinaia di operatori internazionali attratti da un regime fiscale favorevole. Nel maggio del 2018 un'inchiesta-reportage del quotidiano **La Repubblica** scriveva "In mezzo a grattacieli che continuano a venire su come funghi, si sono moltiplicati bar ai cui banconi, ogni mattina, è possibile cogliere le tante e diverse lingue dei giovani **"professionisti" europei** richiamati dalla **"new economy" maltese**: informatici, matematici, statistici, ex trader di Borsa. Lavorano per le società del gambling online che qui hanno trasferito le loro sedi legali e, in qualche caso, anche quelle operative(...). Fanno girare un business da **1,2 miliardi di euro**, il 12 per cento del prodotto interno lordo dell'isola. Che contribuisce per il 20 per cento sul tasso di crescita economica del Paese. Grazie a un regime fiscale che, se anche non è più l'Eden di alcuni anni fa (quando l'aliquota era lo 0,5 per cento del giocato e aveva un tetto massi-

mo di 486.000 euro, contro il 4 per cento di media dell'Italia), rimane tuttora vantaggioso rispetto al resto dell'Eurozona. Non fosse altro per il cuneo fiscale sul mercato del lavoro, che pesa circa il 20 per cento in meno rispetto all'Italia(...) Per il costo irrisorio di una licenza Maltese (meno di 30.000 euro l'anno) rispetto alla concessione italiana (300.000 euro)." Ma c'era chi invece la vedeva diversamente. Tra le voci o, meglio, tra le penne contrarie c'era la giornalista investigativa **Daphne Caruana Galizia**. La rapida liberalizzazione, unita a controlli deboli e a una politica permeabile a pressioni economiche, apriva le porte alla criminalità organizzata. Le sue inchieste documentavano come i clan mafiosi italiani – **Cosa Nostra**, **'Ndrangheta** e **Camorra** – sfruttassero piattaforme con licenza maltese per riciclare denaro. Le agenzie di scommesse in Italia raccoglievano contanti che venivano instradati attraverso **server a Malta**: le perdite restano sotto controllo mafioso, mentre le vincite apparivano come **guadagni legittimi**. Un sistema che trasforma l'isola in un hub di **riciclaggio** perfettamente integrato nel mercato europeo. Negli anni, varie indagini giudiziarie hanno confermato le denunce di Caruana Galizia.

Collaboratori di giustizia hanno raccontato di avvocati maltesi coinvolti nel riciclaggio, e società di gioco con sede a Malta sono state collegate a famiglie mafiose italiane. In più di un'occasione le autorità italiane hanno lamentato la scarsa collaborazione delle istituzioni maltesi, al punto che il procuratore antimafia **Nicola Gratteri** dichiarò che era "più semplice lavorare con le autorità colombiane che con quelle maltesi". Per la giornalista, il problema non era solo l'infiltrazione mafiosa, ma la rete di connivenze locali che la rendeva possibile. Segnalò **figure d'affari e avvocati maltesi** pronti a fungere da **prestanome**, e mise in evidenza come la politica chiudesse un occhio in nome delle entrate fiscali. **Il nodo tra gioco, politica e criminalità** è emerso in modo drammatico con il caso di **Yorgen Fenech**, imprenditore oggi sotto processo come **mandante dell'omicidio di Caruana Galizia**. Proprietario del **Portomaso Casino** e di società di gioco online, Fenech fu al centro di segnalazioni per transazioni sospette. Un collegamento inquietante riguarda la connessione tra il casino di Fenech e Alfred Degiorgio, uno dei condannati per l'omicidio della giornalista Daphne Caruana Galizia. Sebbene ufficialmente disoccupato, Degiorgio ha scommesso €570.000 al Portomaso Casino, portando via **€444.000** — un risultato statisticamente improbabile. Gli investigatori sospettano che dietro questa cifra si celassero **operazioni di riciclaggio di denaro o pagamenti occulti**. Nonostante le smentite di Fenech, la tolleranza del casinò verso attività sospette ha sollevato gravi preoccupazioni.

Inoltre, le altre attività di Fenech, tra cui la **società fantasma 17 Black** — collegata a episodi di corruzione governativa — hanno ulteriormente intrecciato la sua figura con la rete finanziaria opaca di Malta. In seguito all'assassinio della giornalista, Malta è finita sotto pressione internazionale. Nel 2021 il Paese fu inserito nella **lista grigia** del **GAFI** per carenze nella lotta al riciclaggio; il settore del gioco fu segnalato come punto critico. L'isola è uscita da quella lista nel 2022 dopo alcune riforme, ma gli osservatori internazionali continuano a considerare il comparto vulnerabile. **L'Autorità per il Gioco di Malta** ha rafforzato i controlli sui requisiti di onorabilità e sulla tracciabilità delle operazioni. Tuttavia, il rischio non è scomparso. Malta resta un nodo sensibile: un Paese piccolo, con un grande settore del gioco, che offre accesso immediato al mercato unico europeo. Senza un'applicazione più rigorosa delle leggi e una cooperazione internazionale più efficace, Malta rischia di mantenere la sua reputazione di **rifugio per il crimine organizzato**. Questa non è solo una questione di affari: è una storia di corruzione, crimine e complicità politica che continua a macchiare l'immagine globale dell'isola. Per **Daphne Caruana Galizia**, la posta in gioco non era soltanto economica, ma riguardava la qualità stessa della democrazia e dello Stato di diritto. La sua vicenda, e la violenza con cui fu ridotta al silenzio, restano un monito sul costo umano e civile del permettere che il denaro illecito si insinuasse nelle vene dell'economia legale.

LA REGOLAZIONE DEL GIOCO D'AZZARDO

F. Esposito, L. Picarella, R. Sciarrone

LARCO-Unito

La **regolazione del gioco d'azzardo** in Italia si basa su un **monopolio statale** che affida in concessione l'organizzazione del settore a imprese private. Negli ultimi trent'anni, il mercato del gioco pubblico ha conosciuto un'espansione notevole grazie all'adozione di politiche di liberalizzazione che ne hanno ampliato significativamente l'offerta. L'Italia è così diventata uno dei mercati più grandi al mondo, con una spesa complessiva pari a oltre il **7% del PIL nazionale**. La scelta di abbandonare il modello regolativo utilizzato fino agli anni '90, che limitava l'attività a pochi giochi autorizzati, è stata dettata principalmente dalla necessità di individuare nuove fonti di entrata fiscale. Inoltre, si sosteneva che la crescita del gioco legale avrebbe contribuito ad arginare la storica presenza della criminalità organizzata nel settore. Tuttavia, l'attuale modello di regolazione sembra aver disatteso le aspettative su cui si fonda.

Innanzitutto, nel corso degli anni si è registrata **un'asimmetria tra la crescita dei volumi di gioco e i ricavi fiscali**. Nonostante l'aumento costante delle giocate, le entrate derivanti dall'azzardo non sono cresciute proporzionalmente, a causa di una tassazione frammentata e soggetta a continue modifiche, che varia a seconda del tipo di gioco. Esempio è il caso del gioco online, che dal 2020 ha superato quello fisico in termini di raccolta, ma contribuisce meno al fisco in

virtù di un regime più leggero. Questo squilibrio ha ridotto la quota di entrate destinate al bilancio pubblico, pur in presenza di una crescita record del mercato, evidenziando un cortocircuito tra l'obiettivo fiscale e i risultati effettivamente conseguiti. Va inoltre considerato che lo **Stato**, sempre più dipendente in tempi di instabilità economica dalle entrate del gioco, continua a promuoverne l'espansione, pur subendone al contempo le conseguenze negative, legate all'aumento dei **problemi sociosanitari connessi al gioco patologico**. Tutto ciò alimenta un circolo vizioso tra ampliamento del mercato, costi sociali sempre più in aumento e danni alla salute pubblica.

La crescente rilevanza economica del settore ha generato anche una forte influenza degli attori privati sulle decisioni pubbliche, realizzando quella che in ambito scientifico viene definita **"cattura del regolatore"**. Ne è prova il fatto che lo Stato ha permesso il consolidamento di un **oligopolio**, in cui i concessionari operano in un mercato protetto e a concorrenza limitata, senza assumersi particolari responsabilità nella tutela dei consumatori né riguardo alle esternalità negative prodotte dal gioco d'azzardo. Inoltre, a queste società è consentito operare con scarsa trasparenza: è difficile ricostruire gli assetti proprietari, consultare gli atti di concessione, e risulta diffuso il fenomeno delle **revolving**

doors, per cui ex esponenti politici assumono incarichi all'interno delle imprese del settore, creando palesi **conflitti di interesse**.

Sotto il profilo della legalità, la **liberalizzazione** non ha prodotto l'atteso effetto di ridurre la presenza della **criminalità organizzata**. Al contrario, le mafie hanno trovato nuovi spazi di azione nel mercato legale, soprattutto in filiere vulnerabili come quelle delle **Awp** e del **gioco online**. Nel caso delle Awp, le mafie si infiltrano nel segmento dei gestori, che distribuiscono le slot e intermediano i rapporti con gli esercenti per conto dei concessionari. I clan offrono protezione ai gestori, impongono i loro prodotti nei locali commerciali dei territori sotto controllo e, talvolta, manomettono le macchinette per alterare i dati di gioco e facilitare l'occultamento di **flussi illeciti di denaro**. Nell'ambito dell'online, le mafie sfruttano le asimmetrie normative tra il livello nazionale ed europeo, operando a cavallo tra legale e illegale come agenti commerciali di bookmaker stranieri. In particolare, attivano centri di trasmissione dati e punti di vendita e ricarica nelle aree sotto il loro controllo, diffondendo siti non autorizzati e impegnandosi

nell'eliminazione della concorrenza. Il varco per la **penetrazione mafiosa** è rappresentato, dunque, proprio da quei segmenti di filiera che hanno un forte legame territoriale e un basso livello tecnologico, caratteristiche che storicamente facilitano l'ingresso delle mafie nell'economia legale. A complicare ulteriormente il quadro di opacità del settore contribuiscono le **asimmetrie normative** non solo a livello europeo, ma anche a livello locale. Regioni e Comuni, infatti, dovendo sostenere i costi sociosanitari derivanti dall'azzardo, hanno introdotto leggi e regolamenti spesso disomogenei che, in controtendenza rispetto alla liberalizzazione voluta dallo Stato centrale, mirano a limitare l'espansione del gioco legale. In conclusione, la regolazione del gioco d'azzardo in Italia presenta ambiguità normative, **varchi per l'infiltrazione mafiosa** e si mostra vulnerabile ai processi di cattura del regolatore. Inoltre, il ritorno fiscale, non crescendo di pari passo con l'aumento della raccolta, solleva interrogativi sul bilanciamento tra i benefici economici per le casse pubbliche e i crescenti costi sociosanitari legati alla dipendenza dal gioco.



LIBERA nasce nel 1995 per andare incontro a un bisogno di giustizia, per colmare o almeno mitigare una sete di verità. Nasce per costruire strade di speranza e di cambiamento. Nasce per non lasciare solo chi ha avuto la vita spezzata dalla violenza mafiosa, per tutti coloro che sono impegnati nel contrastare il crimine organizzato e la corruzione che lo rende possibile.

Libera è una storia di incontri una storia di confronti. Libera è una rete di associazioni nazionali e locali, movimenti e gruppi, cooperative scuole, diocesi e parrocchie, gruppi scout, coinvolti in un impegno non solo “contro” le mafie, la corruzione, i fenomeni di criminalità e chi li alimenta, ma profondamente “per”: per la giustizia sociale, per la ricerca di verità, per la tutela dei diritti, per una politica trasparente, per una legalità democratica fondata sull’uguaglianza, per una memoria viva e condivisa, per una cittadinanza all’altezza dello spirito e delle speranze della costituzione.

È presente su tutto il territorio italiano in 20 coordinamenti regionali, 83 coordinamenti provinciali e 296 presidi locali. Sono 80 le organizzazioni internazionali aderenti al network di Libera Internazionale, in 35 Paesi d’Europa, Africa e America Latina.

Oltre 4.000 sono i giovani che ogni estate partecipano ai campi d’impegno e formazione sui beni confiscati, circa un migliaio quelli che animano progetti di tutela ambientale in collaborazione con Carabinieri Forestale. Oltre 5.000 le scuole e le facoltà universitarie impegnate insieme a Libera nella costruzione e realizzazione di percorsi di formazione e di educazione alla responsabilità e legalità democratica, con il coinvolgimento di migliaia di studenti e centinaia di insegnanti e docenti universitari.

Libera è una storia condivisa e responsabile grazie alla testimonianza dei familiari delle vittime innocenti delle mafie che si impegnano affinché gli ideali, i sogni dei loro cari rimangano vivi.

Libera è progetti e percorsi per la dignità delle persone e la giustizia sociale e la convinzione che per raggiungerli sia necessario un impegno comune.

Libera è da sempre mezzo, non fine il fine è un impegno quotidiano per liberare il paese dalle mafie, dalla corruzione e dalle illegalità.

In una parola: libertà

CONTRO LE MAFIE



9791298567801