

**Inchieste**

Game over: così il crimine sbanca lo Stato. Al tempo del Covid spento un sito di giochi al giorno

Tre indizi fanno una prova, affermava Agatha Christie. La nuova inchiesta del format multimediale “Fiume di denaro” rivela l'abbondanza di indizi e di prove che fanno della criminalità – e dei paradisi fiscali di riferimento – il grande player mondiale del gioco d'azzardo, soprattutto online

📄 Servizio di Roberto Galullo e Angelo Mincuzzi

22 luglio 2020 Aggiornato 8 minuti fa

🕒 14 min

La criminalità la propria scommessa l'ha fatta e – in tempo di Covid-19 – rilancia la puntata e sbanca lo Stato. Per dirla con il gergo dei pokeristi, un “all-in” sul gioco d'azzardo (soprattutto online), che mette a dura prova la capacità di prevenzione e repressione delle istituzioni.

«Un indizio è un indizio, due indizi sono una coincidenza, ma tre indizi fanno una prova», diceva la scrittrice Agatha Christie e di indizi, nel campo del gioco, ce ne sono quanti ne volete. Tutti ottimi e abbondanti. E “Fiume di denaro”, il format di inchieste multimediale del Sole 24 Ore, li mette in fila con un'avvertenza: cambiando l'ordine degli indizi, il prodotto non cambia.

Primo indizio: i siti oscurati

Nei 100 giorni in cui l'Italia pregava e scongiurava sotto l'attacco del coronavirus la criminalità – più o meno organizzata – scommetteva sulla propria forza e faceva scommettere. Da marzo all'inizio di giugno 2020 lo Stato ha cancellato 176 siti Internet non autorizzati alla raccolta delle scommesse. Più di uno al giorno: mai si era giunto a tanto.

Senza contare quelli che, nel frattempo, son sfuggiti ai controlli e che, prima o poi, lo Stato spera di intercettare prima che cambino – alla velocità della luce – codici, Ip, fonti e tracciabilità. Più lo Stato ne cancella, più sorgono come funghi: dal 2006 all'11 giugno 2020 gli indirizzi cancellati sono stati 8.886.

Il volume di giocate raccolte con meccanismi di frode sulle scommesse via web, secondo le stime della Guardia di finanza, è stato di circa 4,5 miliardi nel 2019. La stessa Gdf, nel 2015, lo quantificava in 1,8 miliardi. Parliamo di gioco clandestino, senza controllo, in cui circola illegalmente (e viene riciclato) un enorme flusso di denaro, i cui movimenti sono estremamente complessi da tracciare in fase di indagine.



Secondo indizio: i “doppioni”

Se poi si incrociano i nomi dei siti oscurati dallo Stato con quelli caduti prima nella rete delle indagini della Guardia di finanza, si ha la certezza che Cosa nostra e ‘ndrangheta sono più che mai attive nel settore, pronte a seguire e superare il maestro che, subito dopo il muro di Berlino investì per prima nei casinò virtuali: la camorra. Organizzazioni che sono tra quelle che gestiscono il business anche oltrefrontiera, facendo man bassa delle licenze. Non solo in quei Paesi di manica larga con chi investe ma anche nei paradisi fiscali.

Terzo indizio: il Covid-19 piega il gioco legale

Il 2 marzo 2020 Egba (European gaming and betting association) e H2 Gambling capital hanno rivisto le previsioni 2020 alla luce del Covid-19 che, come continueremo a vedere, piega il gioco legale ed esalta (e promuove) quello illegale.

Il Coronavirus ha avuto un impatto significativo sul mercato del gioco d'azzardo cinese e su quello delle vicine Macao e Singapore. La vincita lorda dei giochi d'azzardo di Macao del febbraio 2020 ha registrato poco meno dell'88% in meno rispetto al livello corrispondente del 2019.

L'epidemia di Sars in Cina nel 2002/03 non ha avuto alcun impatto sul settore del gioco d'azzardo globale, poiché la vincita lorda totale della Cina (incluse Hong Kong e Macao) di 9 miliardi di dollari, all'epoca rappresentava solo il 3,5% del totale globale. Nel 2019, invece, Cina, Macao e Singapore hanno generato 71 miliardi di dollari di vincita lorda, ovvero il 16% del totale globale.

TRE ANNI A CONFRONTO

affrontare la perdita del posto di lavoro o della cassa integrazione, la Guardia di finanza di Palermo ha svelato che neppure una pandemia può fermare i piani di sviluppo di Cosa nostra nel settore dei giochi.

Il 26 giugno, con l'operazione "All in", la Gdf ha scoperto un gruppo di imprese gravitanti attorno a Francesco Paolo Maniscalco, ritenuto boss del mandamento palermitano di Porta Nuova, che secondo l'accusa ha messo a disposizione dei clan la propria abilità imprenditoriale per esercitare un concreto potere di gestione e imposizione sulla rete di raccolta delle scommesse.

Il gruppo imprenditoriale indagato ha acquistato nel quartiere Malaspina, senza necessità di contrarre finanziamenti bancari, un immobile dichiarato – a partire da febbraio 2020 – come ufficio amministrativo di una delle società del gruppo e il 15 maggio 2020 ha acquistato un'ulteriore agenzia scommesse (entrambe sottoposte a sequestro preventivo).

Quinto indizio: l'andamento

I primi dati relativi al 2020 – e più precisamente le stime sull'andamento del gioco online a livello mondiale ricordate nel report "Il gioco d'azzardo ai tempi del coronavirus" pubblicato ad aprile 2020 dall'associazione "Avviso pubblico" – evidenziano un raddoppio delle giocate sui "casinò games" (cresce soprattutto il poker); un sensibile aumento delle scommesse virtuali, su eventi simulati al computer e, infine, un calo della raccolta di scommesse sportive online, dettato dalla sospensione o cancellazione dei principali eventi sportivi per effetto del Covid-19.

Sulla stessa linea si esprime il Consiglio nazionale delle ricerche (Cnr), secondo il quale in Italia, come a livello internazionale, «a fronte di un notevole calo della raccolta da gioco su canale fisico si è registrato un aumento consistente del fatturato del gioco online, soprattutto per poker e casinò. Forti sono le preoccupazioni rispetto al possibile aumento del gioco d'azzardo online illegale».

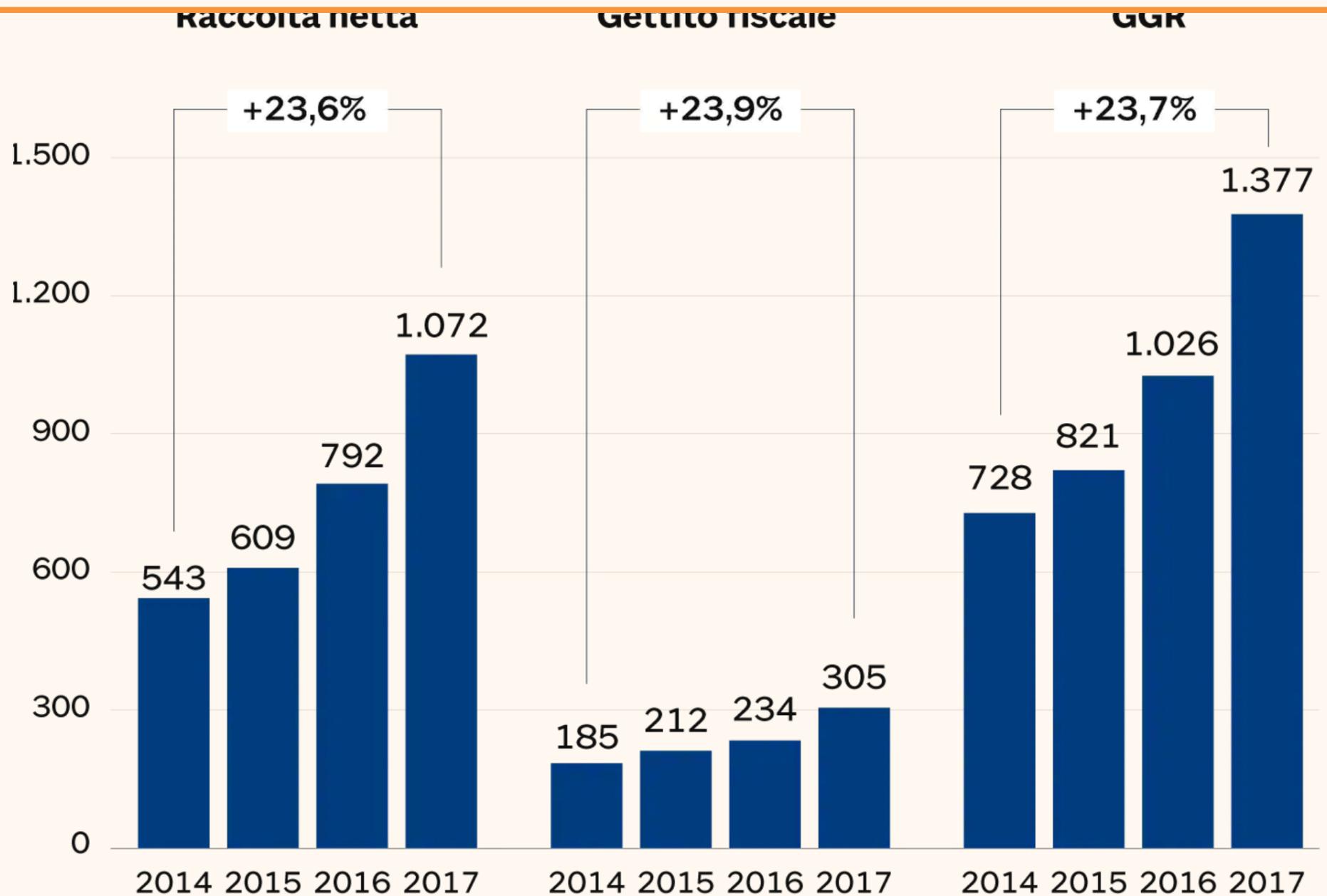
Secondo gli analisti di H2 Gambling Capital, una società londinese tra le più quotate al mondo nelle analisi del gioco d'azzardo, l'emergenza da Covid-19 porterà un calo dell'11% dei ricavi globali previsti per il 2020: da 473 miliardi di dollari a 421 miliardi di dollari (pressoché i livelli del 2016).

H2 Gambling Capital si aspetta un aumento dell'attività online, con il settore che passerà a livello mondiale dal 13,2% a una quota del 15,7% delle entrate globali del gioco d'azzardo.

Il 3 luglio 2020 l'Istat ha presentato il "Rapporto Annuale 2020 – La situazione del Paese". Nella sezione dedicata alla "società italiana sotto il lockdown", c'è un passaggio sull'utilizzo dei giochi online. Il 3,8% degli italiani ha fatto ricorso alle scommesse su Internet ed è ampio il numero di individui (circa 560 mila) che ha scommesso con una frequenza almeno settimanale.

TUTTI ONLINE

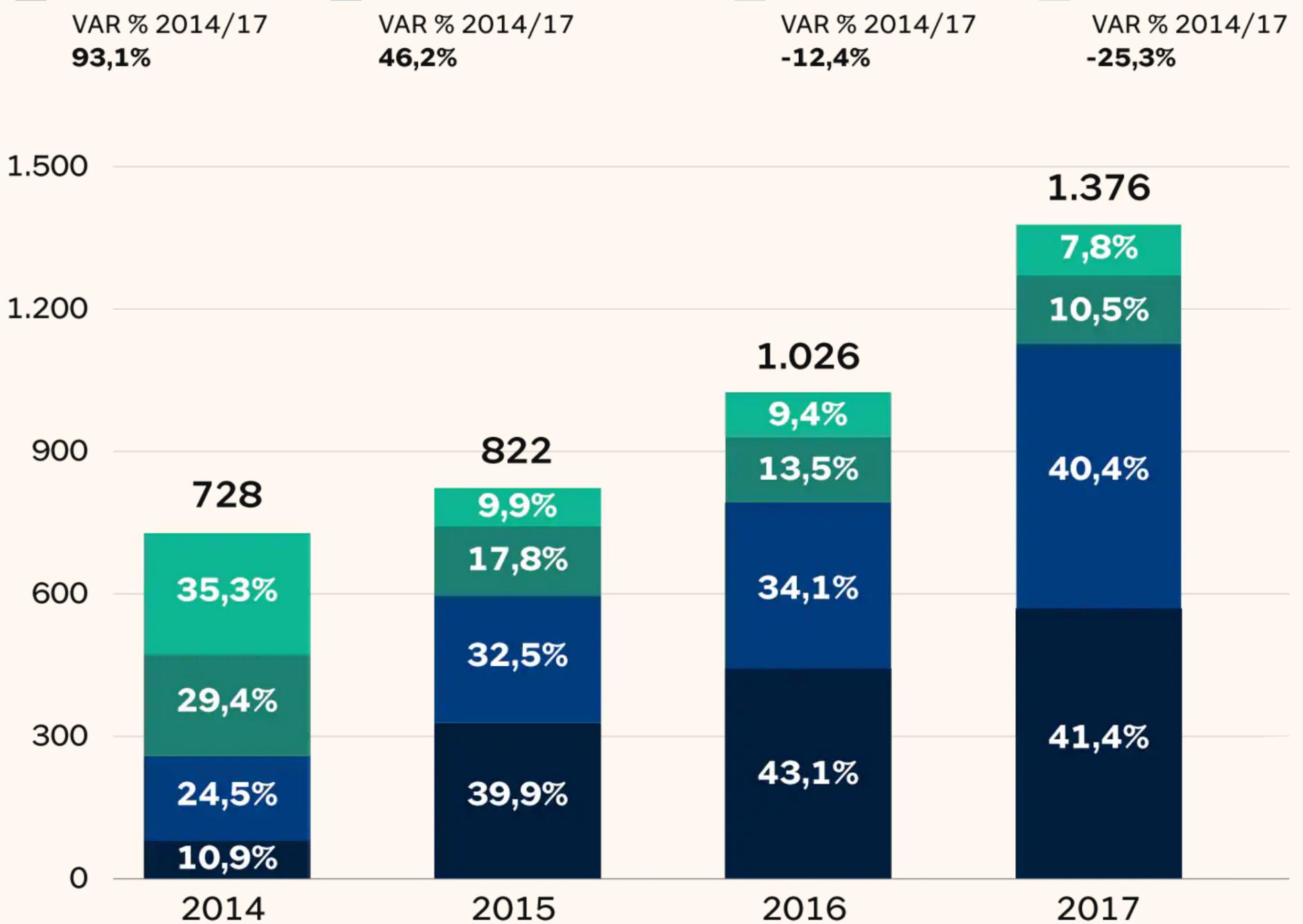
Mercato del gambling online in Italia: raccolta netta, gettito fiscale e Ggr* 2014/2017 (milioni di euro). Fonte: Osservatorio Politecnico di Milano e ADM



(*) Il reddito lordo da gioco (Ggr), chiamato anche rendimento del gioco, è una metrica chiave utilizzata dalle società di gioco d'azzardo e di scommesse. Riflette la differenza tra la quantità di denaro che i giocatori scommettono meno l'importo che vincono. Non è dunque equivalente al fatturato.

LA SUDDIVISIONE

Mercato del gambling online in Italia: Ggr* per tipologia di gioco (milioni di euro) . Fonte: Osservatorio Politecnico di Milano e ADM



(*) Il reddito lordo da gioco (Ggr), chiamato anche rendimento del gioco, è una metrica chiave utilizzata dalle società di gioco d'azzardo e di scommesse. Riflette la differenza tra la quantità di denaro che i giocatori scommettono meno l'importo che vincono. Non è dunque equivalente al fatturato.

Sesto indizio: operazioni sospette

Dai prestatori di servizi di gioco, nel primo quadrimestre del 2020 – quello in cui il virus mieteva vittime e paura – sono arrivate 2.200 segnalazioni di operazioni sospette all'Uif. I prestatori di servizi di gioco con il 6,1% delle segnalazioni hanno preceduto perfino i professionisti (4,8%) e gli operatori non finanziari (1,2%). Il maggior numero di segnalazioni arriva dalle banche (64,5%), il restante dagli intermediari finanziari (23,3%).

«Questi numeri dimostrano come anche in pieno lockdown la collaborazione attiva dei concessionari con le Autorità non si sia mai arrestata – ha scritto Antonio Arrotino, giurista d'impresa e manager di una società con sede a Malta che opera nel mercato italiano del betting –. Anzi, possiamo affermare che si sia intensificata proprio in virtù della chiusura forzata dei presidi sul territorio. Con una crisi del genere ancora in corso, il settore diventa più interessante per le mafie, e ciò si traduce in un'allerta massima e una più che mai necessaria condivisione di informazioni fra aziende e autorità competenti».

	GIOCATO			VINCITE		
	2016	2017	2018	2016	2017	2018
Apparecchi	26355	25429	24.064*	18836	17843	16.896*
Comma 7 (***)	236	140	140	0	0	0
VLT	23102	23517	24.535*	20335	20672	21.517*
Betting Exchange	784	1130	1507	781	1124	1499
Bingo (****)	1602	1619	1647	1135	1140	1157
Giochi di carte organizzata in forma diversa dal torneo e giochi di sorte a quota fissa	10378	16310	19759	9990	15741	19049
Poker Cash	4990	2520	2274	4861	2449	2209
Torneo	794	924	933	730	841	851
Lotto (****)	8093	7481	8017	5025	5058	5654
Giochi numerici a totalizzatore (****)	1579	1526	1545	849	907	940
Gioco a base ippica (****)	608	553	536	437	401	398
Gioco a base sportiva (****)	7505	9976	10903	6566	8630	9414
Lotterie (****)	8981	9110	9242	6549	6672	6815
Scommesse Virtuali	1166	1517	1744	974	1282	1478
Totale	96173	101753	106846	77069	82762	87876
	SPESO			ERARIO		
	2016	2017	2018	2016	2017	2018
Apparecchi	7519	7587	7.168*	4612	4709	4.593*
Comma 7 (***)	236	140	140	19	11	11
VLT	2766	2845	3.018*	1271	1373	1.493*
Betting Exchange	4	6	8	1	1	2
Bingo (****)	467	478	490	192	187	190
Giochi di carte organizzata in forma diversa dal torneo e giochi di sorte a quota fissa	388	569	710	77	114	143
Poker Cash	129	70	65	26	14	13
Torneo	64	83	82	15	17	16
Lotto (****)	3068	2423	2363	1809	1277	1135
Giochi numerici a totalizzatore (****)	730	619	606	468	434	439
Gioco a base ippica (****)	171	152	138	28	26	22
Gioco a base sportiva (****)	939	1346	1489	189	269	297
Lotterie (****)	2431	2438	2410	1336	1328	1311
Scommesse Virtuali	191	234	267	38	47	53
Totale	19104	18990	18970	10477	10258	10374

L'importo Speso è dato dalla differenza tra giocato e vincite e non comprende il prelievo sui conti dormienti e l'imposta del 6% sulle vincite pari complessivamente a circa: 397 Mln per il 2016, 452 Mln per il 2017 e 657 Mln per il 2018. I dati sono comprensivi di eventuali valori relativi alla Repubblica di San Marino. Per gli Apparecchi e VLT, i dati sono relativi ai conti giudiziali (Giocato e Vincite) e al Saldo (Erario). Le vincite non comprendono i jackpot erogati. (*) I dati sono provvisori e relativi ai contatori. (**) Il dato relativo all'Erario comprende il prelievo sui conti dormienti e l'imposta del 6% sulle vincite e delle quote aggiuntive previste dall'art. 1, comma 649, legge 199/2014 pari complessivamente a 297 Mln per il 2016, 452 Mln

infiltrazioni criminali nella filiera del gioco avvengono a danno degli stessi concessionari e quasi mai, invece, con la loro complicità. Ciononostante, si è creato il falso mito che associa a più livelli il gioco con il malaffare. Sovrapposizione che, negli anni, ha portato a vedere il comparto del gioco come un nemico invece che come un alleato di autorità e istituzioni».

Il settore si fa in tre

Nel 2019 le segnalazioni sono giunte complessivamente da 122 operatori del settore giochi, appartenenti a tre categorie: gioco online, su rete fisica e dei gestori di case da gioco. Il trend delle registrazioni, crescente fino al 2013, si è poi mantenuto sostanzialmente costante, con l'ingresso di 8/9 nuovi operatori "segnalanti" ogni anno, come ha ricordato Claudio Clemente, direttore dell'Unità di informazione finanziaria (Uif) di Bankitalia, nel corso dell'audizione in Commissione antimafia il 10 dicembre 2019.

Dei 122 operatori del settore dai quali sono giunte le segnalazioni di operazioni sospette, 100 sono italiani, 17 di Malta, quattro di Gibilterra e uno della Slovenia. A fronte di circa 300 società che operano in Italia con regolare concessione statale, nel solo 2018 sono stati bloccati 1.042 siti illegali (con oltre 260 milioni di tentativi di accesso). Dati che comunicano un pericolo, come sottolinea l'Associazione "Avviso pubblico": in assenza di informazioni su come riconoscere un sito di gioco legale, diventa più facile imbattersi in uno illegale.

Gli elenchi messi a disposizione dall'Agenzia dei monopoli sono lì, sotto gli occhi di chiunque voglia rendersi conto che la partita delle organizzazioni criminali – in Italia e nel resto del mondo – si è spostata su roulette virtuali e sui tappeti da gioco digitali.

Settimo indizio: la parola del Viminale

Il lockdown non ha fermato, dunque, le scommesse online. A confermarlo è anche il secondo report dell'Organismo permanente di monitoraggio ed analisi sui rischi di infiltrazione della criminalità organizzata nel tessuto sociale ed economico del Viminale, diffuso il 26 giugno 2020. L'organismo ha l'obiettivo di anticipare ogni iniziativa di espansione, di alterazione del mercato, di inquinamento del tessuto economico, di condizionamento degli appalti e delle gare pubbliche da parte della criminalità organizzata.

Canale elettivo per riciclare il denaro sporco da parte delle mafie è il comparto ludico – a sottolinearlo nel rapporto è la Direzione centrale anticrimine della Polizia di Stato – sia attraverso la rete fisica delle sale gioco, rilevate ed intestate a prestanome, sia attraverso il gioco online e le scommesse su eventi sportivi, cosiddetto match-fixing.

«Se la permanenza domiciliare ha mantenuto inalterate le potenzialità remunerative del gioco online e a distanza – si legge – la ripresa delle attività potrebbe favorire un repentino innalzamento delle scommesse su rete fissa, dovuto anche alla grave crisi economica che potrebbe indurre molti utenti alla ricerca illusoria di facili guadagni, alimentando così una variegata gamma di ludopatie. Il riavvio delle competizioni sportive ufficiali potrebbe, d'altra parte, dare nuova linfa ad episodi di corruzione e frode sportiva, su cui vigila l'Unità informativa scommesse sportive, costituita presso la Direzione centrale della polizia criminale» ha sottolineato il vicecapo della polizia Vittorio Rizzi, che guida l'Organismo di monitoraggio ed analisi.

duramente le organizzazioni criminali e l'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli continuerà a fornire, con il massimo impegno e spirito di servizio, il proprio contributo»

Nono indizio: l'usura

Sempre di più chi gioca, non potendo sostenere a lungo la ludopatia sotto l'aspetto finanziario, ricorre in ultima istanza agli usurai. Una quota rilevante di questo mercato criminale è in mano alle organizzazioni mafiose. Il tempo dei "cravattari" è passato, anche se resistono alcune storiche famiglie che, per non essere spazzate via dal business, spesso e volentieri si alleano con le gang di stampo mafioso.

L'ultimo allarme sul ricorso all'usura legata alla corsa al gioco d'azzardo e alle scommesse, è contenuto nella seconda rilevazione nazionale condotta dal 3 al 23 giugno dalla Caritas. I dati raccolti si riferiscono a 169 Caritas diocesane, pari al 77,5% del totale. Dunque, un'altra conferma che il Covid-19 non ha fermato i "malati" del gioco, che sono pronti a tutto pur di rovinarsi con le proprie mani.

La partita italiana

Il fatturato globale del settore giochi è passato in Italia dai 19 miliardi del 2000 agli oltre 110 del 2019. La quota del gioco online che nel 2015 costituiva il 19 % della raccolta complessiva è aumentato al 33 % nel 2019.

Non ci vuole tanto a capire perché i manigoldi di ogni risma e fatta puntino da tempo sul ricco piatto del gioco d'azzardo online. E perché lo abbiano fatto proprio a partire dall'Italia: è stato il primo paese che in Europa, nell'ormai lontano 2006, ha disciplinato il gioco online: dalle lotterie alle scommesse, passando per i concorsi pronostici con vincite in denaro. Per farlo ci vuole tanto di concessione, autorizzazione, licenza o altro titolo autorizzativo. Semplice il motivo di questo iter: favorire l'offerta di nuove tipologie di intrattenimento telematico e, al tempo stesso, contrastare il gioco illegale.

IL SETTORE TELEMATICO

GIOCHI	TIPOLOGIA	BASE IMPONIBILE	ALIQUTA	IMPOSTA SU VINCITE
Lotto	Extratributarie			8,0%
10 e Lotto	Extratributarie			
Super Enalotto	Imposta unica	Raccolta	28,27%	12,0%
Superstar	Imposta unica	Raccolta	38,27%	12,0%
Win For Life	Imposta unica	Raccolta	23,27%	12,0%
Lotterie istantanee	Extratributarie			12,0%
Scommesse sportive	Imposta unica	Margine lordo	24,00%	
Scommesse ippiche	Imposta unica	Margine lordo	47,00%	
Bingo	Imposta unica	Margine lordo	25,00%	
AWP	PREU	Raccolta	20,83%	
VLT	PREU	Raccolta	7,77%	12,0%
Giochi di abilità a distanza	Imposta unica	Margine lordo	25,00%	
Giochi di carte e a	Imposta unica	Margine lordo	25,00%	

Ottavo indizio: la cabina di regia

Nella speranza che non sia l'ennesimo doppione e che l'unione faccia veramente la forza, non appena il Covid-19 ha mollato un po' la presa, a fine maggio 2020 l'Agenzia delle dogane e dei monopoli ha istituito l'Ufficio controlli giochi per curare la prevenzione degli illeciti e coordinare le attività svolte insieme con Gdf e altre forze di polizia.

L'ufficio elabora gli indirizzi e fornisce istruzioni metodologiche e procedurali per l'esecuzione dei controlli tributari ed extratributari, cura l'attività di prevenzione dei comportamenti illeciti, gestisce le attività svolte dal personale degli enti che sottoscrivono con l'Agenzia una convenzione per le verifiche tecniche di conformità e di controllo, gestisce le attività di cooperazione amministrativa, coordina le attività di controllo svolte con Gdf e altre forze di polizia.

L'importanza della cabina di regia è stata sottolineata il 7 luglio 2020 dal Procuratore nazionale antimafia e antiterrorismo, Federico Cafiero De Raho, nel corso di un'audizione in Commissione parlamentare antimafia. «La criminalità organizzata ha approfittato della crisi economica e sociale – ha affermato Cafiero De Raho – seguita alla pandemia di coronavirus. Le mafie hanno investito capitali e incrementato il mercato usuraio. Con l'immissione di liquidità senza precedenti da parte dello Stato, accompagnata dalla volontà di ridurre i controlli preventivi, potrebbe essere fonte di rischio».

47,1 milioni di euro: +52,2% rispetto allo stesso periodo del 2019.

Per quanto riguarda i casinò online, a giugno la spesa è stata di 98,6 milioni di euro: +57,8% rispetto a dodici mesi prima, ma inferiore agli oltre 105 milioni fatti registrare a maggio. Nei primi sei mesi del 2020, il segmento del casinò online viaggia con un incremento del 37,1% rispetto al primo semestre 2019.

Tutto è relativo

Queste cifre possono apparire elevate ma nel mondo tutto è relativo ed allora diventano poca cosa rispetto al mercato europeo e mondiale del gioco d'azzardo. Sempre il 2 marzo 2020 Egba e H2 Gambling capital hanno evidenziato che il mercato europeo del gioco d'azzardo online è cresciuto dell'11%: da 20 miliardi di euro di entrate lorde da gioco (Ggr) nel 2017 a 22,2 miliardi di euro nel 2018. Nel 2018, il settore online deteneva una quota del 23,2% del mercato del gioco d'azzardo nella Ue, rispetto al gioco d'azzardo tradizionale che aveva una quota del 76,8%. La previsione è che raggiunga 29,3 miliardi di euro nel 2022.

Il reddito lordo da gioco (Ggr), chiamato anche rendimento del gioco, è una metrica chiave utilizzata dalle società di gioco d'azzardo e di scommesse. Riflette la differenza tra la quantità di denaro che i giocatori scommettono meno l'importo che vincono. Non è dunque equivalente al fatturato.

Il mercato mondiale del gioco d'azzardo, a causa della pandemia, diminuirà di almeno l'1,0% fino a 452 miliardi di dollari nel 2020 (cioè ai livelli del 2018), il che rappresenta un calo del -4,8% rispetto alla previsione pre Covid-19 di 475 miliardi di dollari.

Crescita impetuosa (virus permettendo)

Secondo Egba il gioco d'azzardo sta diventando sempre più un'attività online. Il mercato del gioco d'azzardo online in Europa sta crescendo di circa il 10% all'anno, più velocemente del gioco d'azzardo tradizionale, come i casinò o i centri scommesse.

L'Europa è leader mondiale nell'intrattenimento digitale. Il mercato della Ue è il più grande e il più competitivo per il gioco d'azzardo online. Nel 2018, la Ue deteneva una quota del 49,2% del mercato globale del gioco d'azzardo online. Con la legalizzazione delle scommesse sportive in alcuni Stati americani, le aziende europee stanno ora iniziando a prendere piede nel mercato statunitense, aumentando la loro influenza e portando la loro esperienza in nuovi mercati.

ABRUZZO IN TESTA

TIPO GIOCO	GIOCATO TELEMATICO	VINCITA TELEMATICO	ERARIO TELEMATICO	SPESO TELEMATICO
Betting Exchange	1694888857,34	1686012684,36	1831478,27	8876172,98
Big	35755,00	26411,10	3513,00	9343,90
Bingo	153888187,59	119084465,12	10894043,71	34803722,47
Concorsi Pronostici Sportivi	757555,50	875093,00	105314,99	-117537,50
Eurojackpot	1382316,00	288703,00	529012,35	1093613,00
Giochi di Abilità	26328897797,88	25350716169,10	243982778,63	978181628,78
Ippica Nazionale	15439181,75	10361925,12	926350,91	5077256,63
Lotterie Istantanee Telematiche	40414726,00	33262724,00	2342655,11	7152002,00
Lotterie Telematiche Tradizionali	58545,00	0,00	24960,29	58545,00
Lotto	119667683,00	89930032,44	12399892,64	29737650,56
PlaySix	20487,00	10775,86	3530,12	9711,14
Scommesse Ippiche In Agenzia	75582137,00	62548407,33	2166160,39	13033729,67
Scommesse Sportive	7717108636,05	6991498775,56	174146366,52	725609860,49
Scommesse Virtuali	214435648,05	184685660,25	6544997,32	29749987,80
Superenalotto	34388225,50	15807601,39	13795678,45	18580624,11
V7	316,50	5,06	47,48	311,44
Winforlife	3116676,00	1641213,82	725368,05	1475462,18
Totale generale	36400082731,16	34546750646,51	470422148,21	1853332084,65

La posta in gioco

Il mercato italiano, secondo l'ultima comparazione possibile al 2017, rappresenta il secondo in Europa in termini di raccolta nel segmento online (26,9 miliardi di euro, 20 dei quali appannaggio di giochi di abilità, casinò e poker), preceduto dalla Gran Bretagna (137,2 miliardi, una cifra che appare irraggiungibile nel resto d'Europa) e seguito da Spagna (13,3 miliardi) e Francia (7,1 miliardi).

Sempre nel 2017 la penetrazione del settore online in Italia si è attestata a circa il 7,2%, con il margine lordo che ha raggiunto 1,3 miliardi di euro.

Ma passiamo al 2019 anno in cui il gioco telematico, attraverso i tanti rivoli di cui è ricco – dal lotto alle scommesse, dal bingo ai pronostici sportivi – ha raccolto 36,4 miliardi di euro, ha restituito in vincite 34,5 miliardi e ha garantito all'Erario 470,4 milioni di euro.

I primi sei mesi 2020 di poker e casinò

A giugno la spesa in Italia per il poker online a torneo è stata di 8,4 milioni di euro: +54,2% rispetto allo stesso mese dell'anno precedente. La versione “a torneo”, nei primi sei mesi del 2020 fa segnare una spesa di 73,9 milioni di euro, valore che equivale ad un +76,7% rispetto al periodo gennaio-giugno 2019.

Stesso discorso, informa ancora l'agenzia di stampa Agimeg, per la modalità “cash”

Abruzzo	29,1
Lombardia	27,3
Emilia Romagna	26,2
Campania	26,1
Lazio	25,4
Marche	24,4
Toscana	24,3
Molise	24
Veneto	23,9
Umbria	23,8
Italia	23,8
Liguria	23,8
Friuli Venezia Giulia	23
Puglia	23
Sardegna	22,7
Valle d'Aosta	20,6
Trentino Alto Adige	20
Calabria	19,8
Piemonte	19,5
Basilicata	19,4
Sicilia	16,4

Le quote di mercato

La crescita globale è agevolata anche dal passaggio generazionale dei giocatori: se l'età media di chi frequenta casinò è di 48 anni, quella di chi punta online si abbassa a 34,5. Non solo: la rapidità con la quale si diffondono app e social appositamente dedicate e l'allargamento alle criptovalute come moneta standard, faranno impennare il settore a valori e percentuali difficilmente stimabili.

Secondo le stime dell'Ipsad del Consiglio nazionale delle ricerche di Pisa, nel 2017 il numero di giocatori che ha giocato almeno una volta nel corso dell'anno si è attestato a circa 17 milioni di persone (il 42,8% della popolazione tra il 15 e i 64 anni), in aumento di circa il 15% rispetto allo stesso rilevamento effettuato nel 2013.

Una platea enorme

Nel 2017 il numero di "giocatori attivi" online (ovvero, coloro che hanno scommesso almeno una volta) è aumentato del 22%, raggiungendo i 2,2 milioni di utenti, pari al 7% degli utilizzatori di Internet maggiorenni in Italia e al 4% della popolazione adulta.

Se si considerano anche i giocatori "dormienti" (coloro che hanno un account attivo ma non hanno effettuato scommesse), il numero totale di giocatori online sale a 3,7 milioni (il 12% degli utenti di Internet). In ottica comparativa con gli altri principali mercati europei, l'Italia si colloca al secondo posto per numeri di utenti dietro la Gran Bretagna, ma in linea con Francia e Germania.

La partita "sporca"

coordinata dalla Dna a novembre 2018 e che ha visto l'attivazione delle Procure di Reggio Calabria, Catania e Bari, sono stati sequestrati valori per circa un miliardo di euro.

«La criminalità predilige i settori dove c'è giro di denaro e l'aumento dei volumi del gioco – ha dichiarato Federico Cafiero De Raho, a capo della Dnaa, che ha contribuito alla ricerca sull'applicazione della legge regionale 9/2016 del Piemonte – elaborata dall'Osservatorio giochi, legalità e patologie dell'Eurispes nello studio “Gioco pubblico e dipendenze in Piemonte”, presentato il 7 maggio a Torino. Quando lo Stato era presente solo attraverso le lotterie tradizionali e quando nel 2000 sono state rilasciate le concessioni ai privati, non poteva non interessare le mafie. Prima dell'emersione del gioco da illegale a pubblico-legale le bische e gli allibratori clandestini lucravano elevate percentuali sulle giocate e sulle scommesse e generavano un business parallelo, quello dell'usura. Quando il gioco è diventato “pubblico”, il volume dell'illegale si è certamente ridotto ma la mafia, infiltrandolo, ha iniziato a utilizzare il mercato ‘grigio’ come clamorosa opportunità per riciclare denaro sporco proveniente da altre attività illecite».

In un sondaggio curato dall'Eurispes e pubblicato a inizio 2019, il 4,7% degli intervistati ha dichiarato di aver consumato gioco attraverso circuiti illegali, più al Sud e nelle Isole. Con ogni probabilità questo fenomeno è sottostimato perché molti giocatori non sanno di essere incappati in offerte illegali.

Il piatto piange

Le organizzazioni criminali ridono e lo Stato piange. Dal Conto riassuntivo del Tesoro, relativo ai primi due mesi del 2020, gli incassi per le entrate del bilancio dello Stato dalle attività di gioco superano 1,4 miliardi di euro, di cui oltre 1 miliardo proviene dal prelievo erariale sugli apparecchi che – ricordiamo – raccolgono il gioco in “rete fisica”. Partendo da questi dati, l'Osservatorio permanente Eurispes “Giochi, legalità e patologie”, diretto dagli avvocati Chiara Sambaldi e Andrea Strata, ha ipotizzato che la perdita per lo Stato è stato di circa 750 milioni di euro per ogni mese di lockdown.

Tutto il mondo è paese

Le organizzazioni criminali sono sempre pronte a colmare i vuoti lasciati dallo Stato, anche quando questo accade per causa di forza maggiore, come il Covid-19, che ha portato alla chiusura fino a poche settimane fa di casinò e punti vendita del gioco del lotto, delle scommesse e le sale Bingo. In generale si è fermata l'offerta di gioco tramite gli apparecchi in “luoghi fisici”, che potevano (e possono) trasformarsi in luoghi di assembramento. Fa eccezione il “Gratta e Vinci”, che può essere acquistato in molti esercizi autorizzati alla vendita.

Tutto il mondo è paese: gli organizzatori del Powerball – la lotteria più famosa negli Usa – hanno stabilito un taglio del jackpot (ripartito da 20 milioni di dollari rispetto ai 170 milioni di dollari pre-pandemia) a causa della riduzione della vendita dei biglietti connessa al cambiamento delle abitudini dei giocatori, influenzate dalle raccomandazioni delle autorità per la prevenzione del contagio da coronavirus.

Game over: il crimine gioca e sbanca lo Stato - Leggi le altre 6 puntate dell'inchiesta “Fiume di denaro”

1) Neppure la pandemia ferma Cosa Nostra - L'ombra di Matteo Messina Denaro

2) Le mille vie del riciclaggio che passano dalle scommesse