

LETTO SU: www.sosimpresa.it

<http://www.sosimpresa.it/436/ecco-come-i-boss-vincono-al-superenalotto-di-roberto-saviano.html>

Ecco come i boss vincono al Superenalotto di Roberto Saviano

4 - 15 - 21 - 35 - 59 - 73. Questi numeri non vi diranno nulla. Vi faranno pensare di certo al Lotto anzi al Superenalotto, ad una delle serie che quasi ognuno sogna di indovinare. Sei numeri e tutto può esser mandato a quel paese, mutuo, debiti, lavoro. E via da qui. Per sempre. Questi sei numeri furono estratti il 17 gennaio del 2008 facendo vincere più di 36 milioni di euro a circa trenta persone di un paesino dell'avellinese, Ospedaletto d'Alpinolo, che avevano giocato il sistema giusto. Ma la fortuna non riuscirono a godersela per molto. Ogni vincitore fu cercato casa per casa 1, avvicinato e costretto a versare una fetta della vincita. Immediatamente.

A chiedere la percentuale sulle vincite il clan Cava-Genovese di Quindici, sodalizio criminale che da sempre comanda nell'avellinese su cantieri, rifiuti, negozio, politica e ora anche sul Superenalotto. Le organizzazioni criminali considerano a loro disposizione il territorio: case, imprese, risorse, e anche la vita delle persone. Se arrivano sul territorio ben 36milioni di euro devono essere rintracciati e i possessori devono versare la loro quota. È legge. Una percentuale deve andare al clan per essere distribuita tra tutti gli affiliati in carcere che nella logica camorrista stanno patendo per tutti. E quindi devono avere la fetta legittima.

Il clan quando decide di cercare i vincitori non ha certezza dei nomi. I trenta si nascondono, non danno nell'occhio, non festeggiano. Lo fanno per difendersi dalle richieste, dalle invidie non pensano di rischiare di perdere addirittura una parte della vincita. Ma il paesino è minuscolo e lentamente emergono le prime rivelazioni. Ad aver giocato i sei numeri sono trenta sistemisti. Con "sistemista" si intende un giocatore che ha comprato una quota assieme ad altri per giocare diversi numeri, appunto un sistema. Chi ha un sistema di numeri da giocare spesso cerca altri giocatori perché non ha tutti i soldi per poter giocare. E quindi gira spesso per convincere altri a partecipare all'impresa. È lì che il clan si muove. Inizia a individuare i "sistemisti" che cercavano di coinvolgere loro amici e parenti. E da loro arriva all'intero gruppo.

L'indagine coordinata dai pm Rosario Cantelmo e Francesco Soviero della Direzione distrettuale Antimafia di Napoli ha riscontrato che c'è un vincitore che avrebbe versato 40mila euro, gli altri ancora non si sa quanto sono stati costretti a pagare e se lo hanno fatto. I magistrati sono riusciti ad ottenere questo risultato grazie alle intercettazioni telefoniche. Richieste insolite che venivano fatte dagli appartenenti alle organizzazioni mostravano agli inquirenti che stavano organizzando un business insolito. Che poi si è scoperto essere il Superenalotto. È interessante vedere che questa estorsione è stata considerata il passaggio alla maturità del figlio del boss Modestino Genovese: infatti Marco Antonio Genovese, legittimo erede del gruppo, essendo minorenni e senza esperienza era stato affidato da suo padre ad un tutor che avrebbe dovuto accompagnarlo nella maturità di boss, Mario Matarazzo, 32 anni, anche lui arrestato. Le organizzazioni usano moltissimo il flusso di danaro dei vari giochi, Superenalotto, Lotto, Gratta e Vinci. Per loro è un modo per poter giustificare guadagni illegali in caso di accertamenti fiscali o in caso di indagini.

Anche la 'ndrangheta si occupò di Superenalotto. Anche la 'ndrangheta mise su un gruppo di uomini che dovevano cercare il biglietto vincente. Nel 2003 a Gioiosa Jonica il clan della zona convinse il titolare di una vincita da 5+1 dell'importo di otto milioni di euro a vendere la ricevuta della vincita. Il boss che aveva architettato la compravendita del tagliando vincente era Nicola Lucà, secondo gli inquirenti a capo di un clan specializzato nell'importazione di cocaina dalla Colombia. La scheda vincente avrebbe consentito di giustificare la provenienza di otto milioni di euro e la successiva utilizzazione di quel denaro. Questa vicenda è emersa dall'operazione "Decollo" della Procura distrettuale antimafia di Catanzaro che ha portato tra l'altro alla confisca di beni per oltre venti milioni di euro e al sequestro di cinque tonnellate di cocaina in Spagna, Germania, Francia, Colombia, Stati Uniti, Australia e Venezuela, per un valore di un miliardo e mezzo di euro.

Gli inquirenti stanno lavorando molto sulle piste del riciclaggio attraverso il gioco. Esisterebbero vere e proprie organizzazioni volute da alcuni clan della camorra e della 'ndrangheta che ricercano non solo nei paesi dove

comandano militarmente ma sull'intero territorio nazionale. La camorra usava, per pagare i suoi pusher, ricevute vincenti di concorsi della Sisal e del Bingo. Uno dei motivi, questo, per cui molti boss investono acquistano punti Snai e comprano sale Bingo. Il clan si accaparrava le vincite legali avvicinando le persone che vincevano al Lotto al Bingo e ogni tipo di scommessa sportiva. Poi una volta comprata la scheda vincente la davano ai pusher che in questo modo andavano a ritirare il loro compenso direttamente in banca. Un sistema scoperto dai carabinieri di Casoria.

Le organizzazioni criminali campane hanno addirittura assicurato in diversi territori che chi vince al Lotto e al Gratta e Vinci, consegnando il tagliando alle organizzazioni, può avere un aumento del premio. Se vinci 25mila euro e vendi il biglietto alla camorra ne riceverai 30mila. Su qualsiasi vincita. Le organizzazioni cercano anche di sostituirsi spesso allo Stato nell'organizzare il gioco. Lo fanno da secoli, dal lotto clandestino sino allo zecchinetto e alle bische. Ma in questo caso la novità è che usano il percorso del gioco legale. Il mercato del Gratta e Vinci è il più ambito. Se ne vendono a migliaia in ogni tabaccheria e centro commerciale. Vinci, e se la cifra è abbastanza grossa, provi ad andare dai referenti del clan. Che pagano subito, anche prima dello Stato e di più.

Ma i clan, vedendo il mercato così florido, hanno tentato di costruire un loro Gratta e Vinci. Hanno cercato di invadere di Gratta e Vinci di loro produzione propria l'intera Campania. Meccanismo scoperto per puro caso dalla Guardia di Finanza. Per eludere la normativa prevista per le lotterie istantanee, prerogativa esclusiva dello Stato, avevano allegato ai Gratta e Vinci anche delle cartoline, il cui acquisto serviva a mascherare la vendita fittizia dei tagliandi. I nomi di queste cartoline avevano scelto anche una grafica e nomi che riprendevano trasmissioni o pubblicità: "Vot'Antonio", "Vinci", "Scuola Guida", "Che tempo fa", "Circus", "Avanti Tutta", "Chissa se". E l'organizzazione aveva pianificato tutto nei minimi dettagli. Aveva anche fatto comunicazione al Ministero delle Attività Produttive, scorciatoia per dare una forma legale all'iniziativa.

Un finanziere per puro caso si è trovato uno di questi biglietti. Gli è sembrato non conoscere questo tipo di tagliando e ha iniziato l'investigazione. L'organizzazione aveva fatto stampare e distribuire sul territorio nazionale, più di quattro milioni di tagliandi, simili ai Gratta e Vinci. La produzione era affidata a due società, una con sede a Casalnuovo, l'altra con sede a Roma. I tagliandi venivano distribuiti da due società operanti a Cardito e Cassino. Il meccanismo studiato dall'organizzazione faceva leva anche su accurate politiche di vendita. Per non avvelenare il mercato l'organizzazione decideva i tempi dell'immissione dei tagliandi. Tempi che dovevano essere rispettati dai procacciatori, almeno un'ottantina e tutti gestiti dall'organizzazione. Avevano il compito di vendere i Gratta e Vinci a titolari di bar, pasticcerie e tabacchini e per incentivare la distribuzione veniva promesso ai rivenditori un guadagno di 40 centesimi per ogni tagliando venduto, il cui costo variava da 1 a 1,5 euro. In realtà da questi Gratta e Vinci solo un paio di persone avrebbero vinto 500 euro. Per il resto le vincite erano limitate a importi di 5, 10, 20, 40 e 250 euro anche se sui tagliandi veniva indicata la possibilità di vincere una somma tra i sei e i diecimila euro.

Oggi il rischio è che giocatori e vincitori si ritrovino a rientrare nel business della criminalità organizzata, che siano tutti parte di un gioco che va ben oltre i numeri e le vincite. Tornano alla mente i vecchi processi, quelli che ti raccontavano i vecchi fuori ai bar e il solito dialogo tra giudice e boss: "Signor giudice voi mi accusate per i soldi che ho guadagnato, ma chi gioca non vince e noi camorristi invece giochiamo sempre. E quindi vinciamo".

©2010 Roberto Saviano/ Agenzia Santachiara

(27 maggio 2010) © Riproduzione riservata