

PROCESSO PER LA MAXI EVASIONE, SI ATTEDE LA SENTENZA DELLA CORTE DEI CONTI

# Scandalo slot, il pm chiede 98 miliardi

Linea dura contro le concessionarie dei giochi. In ballo c'è l'equivalente di sei Finanziarie

dal nostro inviato

MARCO MENDUNI

ROMA. In pochi, all'inizio di questa inchiesta, avrebbero giocato un soldo bucato sulla possibilità che il processo arrivasse alle sue conclusioni. Troppi gli interessi in gioco, troppa la pressione politica, troppe le lobby che si sono mosse per cercare di stopparlo. Invece si è concluso ieri, alla seconda udienza, con le richieste del pubblico ministero e le arringhe dei difensori. È il processo per le maxi-sanzioni chieste dalla Corte dei Conti alle dieci concessionarie, in Italia, delle slot machines. Il processo della super-multa da 98 miliardi di euro, diventato ormai il simbolo delle distorsioni del sistema-giochi nel nostro Paese. Ultimo atto prima della sentenza.

Quando arriverà? I giudici hanno ora due mesi di tempo per arrivare alle conclusioni, per decidere sul caso più clamoroso di danno alle casse dello Stato che dei magistrati italiani abbiano mai dovuto affrontare. Una sentenza sulla quale è impossibile tentare qualsiasi azzardo. L'aria tesa ha però contraddistinto tutta la giornata, nell'aula della Corte dei conti nella capitale, in una sala troppo piccola per contenere il pubblico di addetti ai lavori, politici e semplici curiosi arrivati per assistere a quest'ultimo atto pubblico prima della sentenza. Il pm Marco Smirollo, in prima battuta, ha chiesto la conferma della penale chiesta originariamente, ed eravamo nel 2007. Quei 98 miliardi che, hanno ribattuto i legali delle società nel mirino, «corrispondono al Pil di un Paese industrializzato, a sei manovre finanziarie». Risultato: «Una somma impossibile da pagare», se non si vuole mandare a gambe all'aria il sistema.

Ed è su questa contrapposizione che si sono giocate le quasi otto ore di battaglia processuale. Durissimo l'attacco del pm. Non soltanto tecnico. Le slot machines, ha spiegato Smirollo, prima del 2002 erano illegali e terreno di conquista della criminalità organizzata. Poi si volle regolamentare il settore, rendendo legale, in Italia, questa forma di gioco d'azzardo. Ma con un imperativo categorico: ogni macchinetta doveva essere collegata a un sistema telematico di controllo. Doveva inviare al cervellone della Sogei, la società informatica del ministero dell'Economia, i dati di ogni singola giocata. Perché fossero applicate le tasse e ci fosse un controllo dello Stato su tutto il business. Così non è avvenuto. Il sistema di controllo ha fatto cilecca per anni. Le macchinette, che venivano "interrogate" a distanza dal cervellone del ministero, non rispondevano. Conclusione di Smirollo: il gioco d'azzardo sarebbe stato legale solo se controllato dallo Stato.

Era proprio la verifica informatica a garantire i cittadini giocatori. Ma questo non è accaduto e la defaillance delle concessionarie ha trascinato lo Stato diventando biscazziere. Questa, secondo il pm, la più grave delle colpe. Tanto da fargli chiedere anche il risarcimento per la campagna promozionale dei Monopoli di Stato, quella sul "gioco legale". «E' stata - ha detto Smirollo - una pubblicità ingannevole. Perché il gioco, mancando il primo requisito, quello della verifica, non era legale». Conclusione? Gli italiani che hanno infilato le loro monete nelle macchine sono stati ingannati.

Poi le richieste. Novantotto miliardi, ha ribadito ancora una volta il pm. Ma a questo punto non è questione di cifre. Si può anche scendere, ha spiegato ancora Smirollo, ma l'importante è che il danno erariale causato dai dieci concessionari della rete newslot, soprattutto quello incentrato nel periodo 2004-2007, sia riconosciuto dalla corte. Corte assolutamente poco disposta a dare spazio a manovre dilatorie. I legali delle concessionarie hanno chiesto ancora un rinvio, ma il



L'inaugurazione di un anno giudiziario nell'aula della Corte dei Conti

presidente Salvatore Nottola ha risposto di no e anche sbrigativamente. D'altronde, il processo è rimasto fermo quasi due anni perché la Cassazione potesse decidere sulle obiezioni degli avvocati dopo la prima udienza. E allora via a tappe forzate. Prima il pm, poi i 13 avvocati: dieci per le società, tre per i funzionari dei Monopoli di Stato accusati di non aver vigilato. L'ex numero uno Giorgio Tino, poi Antonio Tagliaferri (ancora oggi direttore dei giochi dei Monopoli) e Anna Maria Barbarito. Il pm ha formulato una richiesta principale e tre subordinate. Cosa vuol dire? Ha chiesto la conferma della sanzione da 98 miliar-

di. Ma ha anche esposto alla corte i documenti arrivati negli ultimi mesi alla procura. Tutti si sono mossi per cercare di ridurre la multa ai concessionari. Il Consiglio di Stato. E anche un comi-

**DUE MESI**  
Respite le richieste di un nuovo rinvio. Ora i giudici hanno due mesi per decidere

## LA DIFESA

## «SIAMO GENTE SERIA LA COLPA NON È NOSTRA»

Gli avvocati chiamano in causa Monopoli, Telecom e Sogei

dal nostro inviato

ROMA. La colpa è di tutti gli altri, ma non nostra. Le società concessionarie hanno messo in campo uno stuolo di professionisti del diritto per difendersi dalla richiesta della super-multa. E la difesa è a tutto campo. Perché per almeno tre anni il sistema di controllo delle macchinette non ha funzionato («ma ancora oggi non funziona del tutto», ha ribadito il pm Marco Smirollo) e mentre le monete finivano nelle gettoniere il cervellone del ministero dell'Economia non riusciva a verificare le giocate? Colpa di Telecom, che non ha garantito il funzionamento delle linee. Colpa della Sogei, la società informatica del ministero, che non ha saputo far funzionare il sistema. Colpa degli stessi Monopoli, che non sono riusciti a mettere le concessionarie in grado di lavorare correttamente. Insomma: le società delle slot machines si assolvono. Loro, dicono, hanno fatto tutto il possibile. Ma oggi si sentono chiamate in causa «per rispondere di responsabilità altrui». Tentano di trovare una soluzione che riduca al minimo i danni, ma in aula chiedono un verdetto che sia, per loro, il più favorevole: l'assoluzione.

Ci sono anche momenti di tensione, quando gli avvocati di Lottomatica



**IL SOLITO TEOREMA**

Tino non aveva compiti di controllo, su di lui si vuole applicare il solito teorema del non poteva non sapere

GLI AVVOCATI di Giorgio Tino

sbottano: «La nostra è un'azienda seria, siamo gente perbene, negli Stati Uniti siamo controllati da tutti i poteri federali. Mentre qui si sente parlare di "cupola", si è descritta un'associazione per delinquere che ha voluto truffare lo Stato». Toniforti che impongono l'intervento del

tato, voluto dal ministero dell'Economia e presieduto dall'ex Ragioniere generale dello Stato Andrea Monorchio. Il secondo metodo di calcolo fa scendere la cifra a 2,7 miliardi. Il terzo arriva agli 800 milioni stimati dalla "commissione Monorchio". L'ultima richiesta del pm lascia la discrezionalità della multa nelle mani dei giudici. Ma per le società concessionarie è ancora troppo. All'agenzia specializzata Agipronews confidano anche come vorrebbero chiudere la partita: 500 milioni tutto compreso, invece dei 98 miliardi. E non se ne parli più.

menduni@ilsecoloxix.it

© RIPRODUZIONE RISERVATA

## LE CIFRE CONTESTATE

ATLANTIS WORLD  
31,3 MILIARDI

È la società leader indiscussa, vale da sola il 30% dell'intero mercato. Fondata dalla famiglia Corallo, fino alla primavera del 2008 aveva come rappresentante legale il deputato Pdl Amedeo Labocetta.

SNAI  
8,1 MILIARDI

Con un punto Snai ogni 10 mila abitanti, si conferma come principale operatore del mercato italiano delle scommesse. Fondata nel 1990, oggi è guidata da Maurizio Ughi, presidente e amministratore delegato.

HBG  
7 MILIARDI

Il Gruppo gestisce 20 tra le migliori sale Bingo presenti sul mercato italiano. Il management è di formazione spagnola. Antonio Porsia ha la doppia veste di presidente e amministratore delegato.

LOTTOMATICA  
7,6 MILIARDI

Il gruppo opera in oltre 50 Paesi, occupa 7.500 persone, nel 2009 ha registrato ricavi per 2.177 milioni. Presidente è Lorenzo Pelliccioli (nella foto), ad Marco Sala e direttore generale Renato Ascoli.

GMATICA  
3,1 MILIARDI

Nata nel 2004, con sede principale a Roma, Gmatica ha 60 dipendenti e opera nel settore delle slot machines. Matteo Marini è il presidente; amministratore delegato della società è Luca Contiello.

COGETECH  
9,3 MILIARDI

Fondata nel 2004, è uno dei 4 operatori più importanti nel mercato italiano delle slot machines. La società possiede più di 38.000 slot in 15.000 punti vendita. L'attuale amministratore delegato è Fabio Schiavolin.

SISAL  
4,4 MILIARDI

È l'azienda italiana che ha inventato il mondo dei giochi in Italia. Si avvale di una rete di 20.000 punti vendita informatizzati. Augusto Fantozzi (nella foto) è il presidente, Emilio Petrone l'ad.

CIRSA  
7 MILIARDI

È un gruppo internazionale, fondato in Spagna nel 1978, leader nel settore del gioco e del divertimento. Cirsa Italia è nata nel 1996. Manuel Lao è il presidente, mentre il ruolo di ad è affidato a Osvaldo Mattion.

CODERE  
6,8 MILIARDI

È una società spagnola che gestisce più di 43.000 slot machines tra Europa e America Latina. L'amministratore delegato è Alejandro Pascual, mentre Massimo Ruta è il country manager Italia.

GAMENET  
2,8 MILIARDI

È nata ufficialmente nell'ottobre del 2006. Le New Slot rappresentano il core business dell'azienda (con una rete telematica che ne gestisce oltre 57.000). Vitaliano Casalone è il presidente; Ezio Filippone l'ad.

## I NUMERI DEL BUSINESS

## Gioco, gli italiani spendono 166 milioni di euro al giorno

ROMA. Centosessantasei milioni di euro: è quanto spendono ogni giorno gli italiani per il gioco. Al primo posto gli apparecchi da intrattenimento, soprattutto le new slot che, nei primi otto mesi dell'anno, hanno garantito all'erario circa 2,5 miliardi di euro. Crescono, con percentuali vicine al 60%, anche gli skill games (giochi di abilità in particolare il poker online) e le scommesse sportive. La progressione sembra inarrestabile: dai 15,4 miliardi di fatturato del 2003 ad una raccolta che potrebbe sfiorare i 60 miliardi entro la fine dell'anno, co-

me dire mediamente mille euro ad italiano. Secondo i dati resi noti, nel primo semestre del 2010 il mondo dei giochi ha incrementato del 14,5% il suo giro d'affari rispetto allo stesso periodo del 2009: volendo fare una graduatoria, con queste cifre l'Italia si pone fra i primi 5 paesi al mondo. Sono gli apparecchi da intrattenimento ad incassare di più: oltre 84,5 milioni al giorno, seguiti da lotterie (26,6 milioni) e lotto (13 milioni). Nei primi sei mesi dell'anno le new slot hanno incrementato del 26,3% la raccolta, con 15,3 miliardi.