

La mafia sul poker elettronico

CATANIA - Suicida per aver perduto ai videopoker una cifra oscillante fra i 30 e i 40 milioni di lire: E' stata questa, nel marzo dello scorso anno, la triste fine di un giovane finanziere di Siracusa. E' stato questo, il terribile episodio che ha dato l'impulso decisivo alle indagini che hanno portato la Sezione criminalità organizzata della squadra mobile di Catania, nonché polizia e guardia di finanza di Siracusa, Avola e Noto (coordinati dal procuratore aggiunto Ugo Rossi, nonché dai sostituti procuratori Sebastiano Mignemi e Carla Frau, rispettivamente di Catania e Siracusa), a smantellare un'organizzazione mafiosa che aveva individuato nelle cosiddette «macchinette mangiasoldi» la più grande delle ricchezze.

Grande e, soprattutto, priva di rischi. Perché mentre in altre attività criminali - droga e «pizzo», per esempio - bisogna sempre guardarsi dall'opera di prevenzione e repressione delle forze dell'ordine, coi videopoker i clan siracusani viaggiavano sul velluto: controlli modesti e, soprattutto, possibilità illimitate, garantite dalla tecnologia, di violare la Legge senza lasciare tracce.

Già, perché ogni macchinetta era dotata di congegni sofisticati in grado di cambiare in un lampo il tenore della schermata. Per cui bastava l'impulso di un telecomando o la semplice pressione di un pulsante per trasformare, all'arrivo degli investigatori, il terribile videopoker in un banalissimo videogame. Insomma, o l'inquirente interveniva nel bel mezzo della partita, oppure era impossibile dimostrare l'illecito, visto che quei software erano stati programmati per non lasciare traccia del gioco illegale nel sistema.

Per non lasciare traccia e pure per «spennare» i polli, naturalmente. Visto che esperti in informatica avevano ritoccato le schede tecniche di tutte le macchine, riducendo al minimo le possibilità di vincita al poker elettronico dei disgraziati giocatori.

Cosa, questa, che avrebbe determinato introiti, per ogni macchinetta, pari ad almeno un milione di lire al giorno. Se si considera che i clan Aparo-Nardo, Di Benedetto-Bottaro e Pinnintula di Noto avevano praticamente monopolizzato la distribuzione di questi videogame in gran parte del Siracusano, costringendo chi operava nella legalità a farsi da parte (è notizia di poche settimane fa il fallimento di uno di questi imprenditori), ecco che ci si può fare un'idea di quanto incassavano le cosche, del perché non avrebbero mai mollato questa gallina dalle uova d'oro e di come avrebbero fatto a pagare, pur puntando su un'attività illegale all'apparenza meno remunerativa di droga e «pizzo», fior di stipendi ad affiliati, nonché a famiglie e legali dei detenuti.

A margine dell'operazione, da segnalare l'operato di un custode giudiziario dei videogame sequestrati (tale Salvatore Scatà), che avrebbe, in pratica, riconsegnato le macchinette ai clan, consentendo di non subire un calo degli introiti.

Concetto Mannisi