

# LA GEOGRAFIA DEL GIOCO D'AZZARDO IN UMBRIA INDAGINE 2020

DATI ANNO 2019



A Cura di: Elisa Marceddu, Marco Cristofori, Sonia Bacci, Giada Fioretti  
S.S.D. Sorveglianza e Promozione della Salute AUSL Umbria 2

## Prefazione:

*Il mercato del gioco d'azzardo, negli ultimi decenni, ha mostrato una grande espansione in tutto il mondo, sia per le nuove opportunità di gioco proposte dall'innovazione tecnologica, sia per le politiche pubbliche di liberalizzazione del mercato. L'Italia non fa eccezione e, anzi, rappresenta il mercato del gioco d'azzardo più grande in Europa, aspetto che sollecita una riflessione importante nell'agire politico-amministrativo.*

*La normativa regionale dell'Umbria attribuisce ai Comuni un ruolo fondamentale nella lotta al gioco d'azzardo e nel contrasto alla ludopatia, con l'attribuzione agli stessi di funzioni rilevanti in materia di regolamentazione e controllo dell'offerta di giochi d'azzardo e nell'attuazione di interventi volti alla sensibilizzazione delle comunità locali e alla prevenzione. Il Piano regionale per la prevenzione, cura e riabilitazione del disturbo da gioco d'azzardo ha tradotto tali funzioni in azioni concrete e ha promosso una serie di attività che coinvolgono le istituzioni comunali, tra cui la campagna regionale di comunicazione e il marchio 'Umbria No slot'.*

*Perché la riflessione venga ricondotta ad azioni coerenti e le politiche siano rispondenti ai bisogni specifici dei territori, occorre fare riferimento ad uno studio accurato del contesto. Questo report va in questa direzione, poiché offre un quadro della diffusione e dell'impatto socioeconomico nelle varie Zone Sociali del gioco d'azzardo.*

*Ne derivano spunti, suggestioni e strumenti utili alla progettazione e alla messa in opera di una politica pubblica che davvero voglia cimentarsi col danno sociale del gioco d'azzardo, non efficacemente regolato, e privo di una consapevolezza collettiva, basato sul coinvolgimento attivo, a fianco della Regione Umbria, dell'Anci, dei Comuni umbri e delle Aziende Sanitarie.*

*In tal senso è uno strumento utile per i servizi sanitari, gli Enti locali e le associazioni del territorio per la costruzione di azioni di contrasto al gioco e per la tutela della salute della popolazione tutta, obiettivi della legge regionale 21/2014 "Norme per la prevenzione, il contrasto e la riduzione del rischio della dipendenza da gioco d'azzardo patologico", entro una cornice di forte integrazione, coordinato e articolato dal livello regionale a quello locale.*

*Ringrazio la S.S.D. di Sorveglianza e Promozione della Salute della Usl Umbria 2 che ha elaborato il documento, e tutti gli attori del percorso: i Comuni, l'Anci, le associazioni, gli uffici regionali i servizi della Direzione Regionale Salute e Welfare, le Reti di Promozione della Salute i Centri per il Gioco d'Azzardo Patologico delle Aziende Sanitarie Locali, che accettano la sfida di costruire opportunità di salute per la comunità un passo alla volta, insieme, nella consapevolezza che ci riguarda tutti.*

*A tutti loro auguro di continuare a lavorare al meglio*

*Dott. Claudio Dario - Direttore Regionale  
Direzione Regionale Salute e Welfare  
Regione Umbria*

## Sommario

Introduzione .....	3
Sezione 1 - Evidenze e letteratura di riferimento .....	5
La variabilità dei tipi di gioco ed il loro ruolo nel creare addiction.....	5
Disuguaglianze e gioco d'azzardo .....	6
I costi del gioco d'azzardo .....	8
Parlare di gioco d'azzardo ai tempi dell'emergenza Covid-19: tra recessione economica e modificazione del mercato del gioco.....	9
Gioco responsabile e gioco etico .....	11
Obiettivi dello studio .....	12
Sezione 2 - Materiali e metodi.....	13
Materiali .....	13
Procedure .....	13
Analisi dei dati .....	14
Sezione 3 - Risultati .....	15
Descrizione del quadro regionale.....	15
Descrizione delle Zone Sociali.....	21
DISTRETTO ALTO CHIASCIO - ZONA SOCIALE 7.....	22
DISTRETTO SANITARIO ALTO TEVERE - ZONA SOCIALE 1.....	27
DISTRETTO SANITARIO ASSISANO - ZONA SOCIALE 3.....	34
DISTRETTO SANITARIO FOLIGNO - ZONA SOCIALE 8 .....	40
DISTRETTO SANITARIO MEDIA VALLE DEL TEVERE - ZONA SOCIALE 4.....	50
DISTRETTO SANITARIO NARNI AMELIA - ZONA SOCIALE 11 .....	56
DISTRETTO SANITARIO ORVIETO - ZONA SOCIALE 12.....	62
DISTRETTO SANITARIO PERUGINO - ZONA SOCIALE 2 .....	67
DISTRETTO SANITARIO SPOLETO - ZONA SOCIALE 9.....	73
DISTRETTO SANITARIO TERNI - ZONA SOCIALE 10 .....	77
DISTRETTO SANITARIO TRASIMENO - ZONA SOCIALE 5.....	81
DISTRETTO SANITARIO VALNERINA - ZONA SOCIALE 6 .....	90
Sezione 4 - Conclusioni .....	94
Bibliografia .....	98
Appendice .....	102

## Introduzione

Il mercato del gioco d'azzardo, negli ultimi decenni, ha mostrato una grande espansione in tutto il mondo, sia per le nuove opportunità di gioco proposte dall'innovazione tecnologica, sia per le politiche pubbliche di liberalizzazione del mercato. L'Italia non fa eccezione e, anzi, rappresenta il mercato del gioco d'azzardo più grande in Europa e tra i più importanti nel mondo (Resce et al., 2019).

La proliferazione di giochi ha aumentato non solo le entrate del gioco, ma anche il numero di giocatori problematici sia tra i giovani che tra gli adulti. In modo allarmante, secondo il Canadian Problem Gambling Index (CPGI) validato per l'Italia (Ferris, Wynne, 2001; Colasante et al., 2013; Bastiani et al., 2013; Molinaro et al., 2018; Cerrai et al., 2018), nella popolazione generale (15-64 anni) la prevalenza dei giocatori d'azzardo che sono gravemente a rischio di sviluppare dipendenza è aumentata da 0,33 nel 2007 a 1,04 nel 2017.

Molti fattori possono entrare in gioco in vari modi e a diversi livelli, contribuendo insieme allo sviluppo e al mantenimento di problemi legati al gioco. Per questo, quando si considera il gioco d'azzardo problematico, sono importanti le prospettive più ampie che comprendano fattori contestuali a livello macro (forze sociali, economiche e politiche) e fattori interpersonali (ad es. sostegno di genitori, amici) (Canale et al., 2017).

Alla luce di tali premesse, si mostra inevitabilmente la necessità di leggere questo fenomeno secondo un paradigma di complessità. Il modello di promozione della salute, che ispira questo documento, si fonda, infatti, sul modello dei determinanti di salute e sul perseguimento dell'equità, tramite la costruzione di modelli di empowerment basati sulla partecipazione al fine di creare opportunità di salute per la comunità, secondo il concetto di sviluppo sostenibile riferibile alla teoria delle capability.

Questo documento nasce dalla sinergia tra la S.S.D. di Sorveglianza e Promozione della Salute della AUSL Umbria2, la Regione Umbria e l'Associazione Nazionale Comuni Italiani (ANCI) in attuazione di quanto previsto dagli obiettivi del Piano Regionale per la prevenzione, cura e riabilitazione del disturbo da gioco d'azzardo (Regione Umbria, 2018). Viste le caratteristiche del gioco d'azzardo, già citate in premessa, e visto il ruolo fondamentale delle Amministrazioni Locali e delle Zone Sociali nell'emettere ordinanze di regolamentazione degli orari delle sale da gioco ed altre misure restrittive, e nel garantire l'assistenza sociale, complemento fondamentale dell'assistenza sanitaria per il trattamento e l'assistenza del disturbo da gioco d'azzardo, si palesa chiaramente l'esigenza di una relazione tecnica che dia alla Regione, alle Aziende Sanitarie ed agli Enti Locali un quadro della diffusione e dell'impatto del gioco d'azzardo nei diversi territori. Rispondere a questa necessità, in un'ottica di promozione della salute e prevenzione, atenzionando determinanti di salute e disuguaglianze, rappresenta l'obiettivo centrale di questo documento che, senza addentrarsi nella descrizione epidemiologica del disturbo da gioco d'azzardo, per il quale saranno necessari ulteriori approfondimenti, si centra sul fenomeno del gioco in generale e sul suo impatto socioeconomico nelle varie Zone Sociali.

Per la descrizione epidemiologica del gioco d'azzardo sono state incluse più dimensioni, poiché il gioco va considerato nella sua complessità di relazioni sia con l'ambiente fisico, di cui fanno parte anche i luoghi di gioco, sia con i contesti socioeconomici, culturali e politici. I fattori contestuali che caratterizzano l'ambiente sociale e fisico dei giocatori, infatti, svolgono un ruolo sempre più importante nello studio del gioco d'azzardo. Per questo, si è deciso di tralasciare il riferimento a tutti i fattori interpersonali ed individuali, che hanno un ruolo centrale nel determinare le vulnerabilità individuali, ma che sono troppo difficili da quantificare e più riferibili all'epidemiologia del disturbo da gioco oltre ad essere, in ogni caso, influenzate dai macro-determinanti oggetto della presente indagine.

Al fine di presentare l'indagine ed illustrare il modello di riferimento e l'azione dei principali fattori contestuali, nella prima sezione, titolata "Evidenze e letteratura di riferimento", vengono presentate le principali evidenze, aggiornate agli ultimi anni, relative al ruolo dei vari macro-determinanti del gioco d'azzardo. I dati e la letteratura illustrati dimostrano che le problematiche connesse al gioco rappresentano un grave problema per le fasce deboli di popolazione su cui continuano a ricadere gli effetti delle disuguaglianze sociali. La moltiplicazione delle opportunità di gioco, soprattutto nei contesti di maggiore fragilità sociale, ed

il ruolo delle diverse tipologie di gioco nel facilitare la dipendenza confermano l'impatto di tale fenomeno sulla popolazione più disagiata. Per analizzare ulteriormente, viene introdotto il tema dei costi sociali del gioco d'azzardo, argomento molto dibattuto e di difficile quantificazione.

Visto l'attuale periodo storico, si è ritenuto necessario un approfondimento sulle evidenze più recenti rispetto alla situazione di emergenza sanitaria ed economica connessa alla pandemia Covid-19, al fine di sottolineare l'importanza di una riflessione sul tema del gioco d'azzardo proprio in questo tempo di crisi economica e di modificazione del mercato dell'offerta, elementi che potrebbero alimentare ulteriormente le problematiche connesse al gioco stesso. Infine, vengono presentati i modelli di riferimento in salute pubblica per il gioco d'azzardo, ovvero il modello del gioco responsabile e del gioco etico, che possono rappresentare una guida per i decisori in merito al tema.

Nella sezione "Materiali e metodi", viene illustrata la modalità di realizzazione dello studio, le fonti dati utilizzate e le metodologie di analisi dei dati.

Nella sezione "Risultati" vengono presentati i dati del gioco d'azzardo in Umbria, secondo un gradiente di specificità. Infatti, dopo il dato regionale, è stata realizzata una parte di approfondimento per ogni Zona Sociale, organizzata secondo ordine alfabetico del nome del Distretto Sanitario coincidente con la Zona Sociale stessa, e per i relativi Comuni con più di 5.000 abitanti, illustrando i dati relativi a giocate totali e pro-capite, anche in diversi tipi di giochi, reddito e relazioni tra essi. In Appendice, sono disponibili le tabelle riassuntive con i vari dati per tutti i Comuni della Regione, sempre suddivisi per Distretto Sanitario - Zona Sociale

Si auspica, così, di poter fornire a tutti gli attori coinvolti, Regione, Aziende Sanitarie, Associazione Nazionale Comuni Italiani (ANCI), mercato del gioco, popolazione generale, una serie di strumenti che siano un'utile base per la costruzione di azioni di contrasto al gioco patologico e che consentano il raggiungimento di un equilibrio in cui venga, innanzitutto, tutelata la salute della popolazione tutta ed in particolare di quella più a rischio.

## Sezione 1 - Evidenze e letteratura di riferimento

### LA VARIABILITÀ DEI TIPI DI GIOCO ED IL LORO RUOLO NEL CREARE ADDICTION

L'introduzione di giochi di nuova generazione, in base ai cambiamenti nelle preferenze dei consumatori ed all'innovazione tecnologica, e l'aumento delle scommesse sportive sono il principale fattore che ha contribuito alla notevole crescita del fatturato del gioco d'azzardo osservato negli ultimi 15 anni. La proliferazione di giochi è stata associata ad un incremento della domanda con relativi aumenti anche nelle patologie legate al gioco d'azzardo (Resce et al., 2019). La rete di distribuzione del prodotto si articola in una capillare presenza territoriale ed è ulteriormente supportata dal mercato online. Tutto ciò ha portato le imprese del settore ad innovare costantemente il prodotto offerto in un mercato in continua evoluzione e fortemente supportato dai media e dalle campagne pubblicitarie, consentite fino al divieto di pubblicizzare giochi e scommesse previsto dall'articolo 9 del così detto Decreto Dignità, approvato con il decreto-legge 12 luglio 2018, n. 87 e convertito dalla Legge 9 agosto 2018, n. 96. Pertanto, la diffusione del gioco d'azzardo è stata alimentata e ha rinforzato un processo di de-stigmatizzazione sociale della pratica, al punto che il gioco è ormai assimilabile a un bene di consumo (Lucchini, Comi, 2017).

Un ruolo centrale in questo fenomeno è rivestito dagli apparecchi da gioco elettronici (Electronic Gaming Machine - EGM), ovvero le slot machine di nuova generazione, così dette AWP (Amusement With Prizes), che rappresentano le New slot da bar, apparecchi elettronici che erogano vincite in denaro installate nei pubblici esercizi (bar, tabaccherie, fast food, etc.), e le VLT (Video Lottery Terminal), apparecchi più evoluti rispetto alle classiche New slot. Le AWP sono state modificate nel tempo, ad esempio con la rimozione del vincolo della durata minima di 30 secondi per ogni giocata, e la tecnologia elettronica è stata aggiornata per rendere possibile giocare in 2-3 secondi. Le VLT, invece, attraverso il loro collegamento ad un server, possono offrire più giochi contemporaneamente e soprattutto vincite più alte (il Jackpot nazionale arriva a € 500.000, mentre quello di sala può arrivare a € 100.000), consentendo la giocata anche da 500€.

Per quanto riguarda AWP e VLT e le forme di casinò online, c'è un crescente riconoscimento del ruolo dell'architettura degli apparecchi nella progressione del disturbo da gioco d'azzardo (Harris, Griffiths, 2017; Schüll, 2012). In particolare, gli EGM sono deliberatamente concepiti con certe caratteristiche strutturali che interferiscono e condizionano i processi cognitivi umani. Le caratteristiche di progettazione includono modelli di rinforzo basati su sequenze casuali, quasi vincite, perdite che sembrano vincite, scommesse multilinea e rinforzi visivi e uditivi esagerati (Harrigan, Dixon, 2009). Queste caratteristiche strutturali rappresentano uno degli elementi che può contribuire a spiegare perché, rispetto ad altre forme di gioco d'azzardo, l'uso degli EGM sia collegato a un percorso più rapido del disturbo da gioco d'azzardo (Breen, Zimmerman, 2002). La facile accessibilità di tali apparecchi, la "normalizzazione" del gioco d'azzardo ad opera della pubblicità e la loro disponibilità sia per gioco fisico che online hanno aggravato questi effetti (Yucel et al. 2018).

Sia che si parli di EGM che di altri giochi, in ogni tipologia di gioco d'azzardo sono stati abilmente progettati certi elementi strutturali che sfruttano le euristiche e i bias cognitivi umani alla base del meccanismo di reiterazione del gioco. In particolare, si pensi al fenomeno psicologico dell'avversione alla perdita (Kanheman, Tversky, 1979): avendo la perdita un peso più che doppio rispetto alla vincita di una somma analoga, nel tentativo di evitarne una, i giocatori sono indotti a tollerare una serie di perdite e a continuare a giocare per recuperare i soldi già spesi. Se si continua a giocare, infatti, viene mantenuta viva la speranza di una vincita compensatoria, che viene irrimediabilmente meno nel momento in cui si smette di giocare.

Un secondo processo connesso ai meccanismi dell'azzardo, è quello relativo ad errori nell'elaborazione dei giudizi probabilistici (Linnet et al., 2012) per cui i giocatori patologici, in particolare, sono maggiormente soggetti a sovrastimare la probabilità di eventi decisamente improbabili.

Un terzo fenomeno è la cosiddetta "fallacia del giocatore" (gambler's fallacy) (Terrell, 1994), che riguarda l'errata convinzione che eventi occorsi nel passato influiscano su eventi futuri nell'ambito di attività governate dal caso. Viene definita anche come la convinzione che la probabilità di un evento diminuisca quando l'evento si è verificato di recente.

Esiste poi un bias cognitivo noto come “illusione del controllo” (Langer, 1975), che porta ad attribuire caratteristiche tipiche dei giochi di abilità anche a giochi che sono esclusivamente governati dal caso. Questi meccanismi stanno alla base del potere di attrazione dell’azzardo e vengono abilmente utilizzati in un mix progettato appositamente per creare dipendenza (Mandolesi, Pelligra, 2018).

## DISUGUAGLIANZE E GIOCO D’AZZARDO

Negli ultimi trent'anni, l'Italia ha visto un aumento delle disparità di reddito. Secondo il Luxembourg Income Study del 2015 (Thewissen et al., 2015), l'Italia, dal 1980 al 2010, ha registrato un aumento (da 0,05 a 0,1 punti all'anno) nell'indice Gini, che misura la disuguaglianza nella distribuzione della ricchezza. I livelli di disparità di reddito sono stati amplificati dalla crisi economica e si riflettono nelle differenze regionali, con un gradiente di aumento delle disuguaglianze da Nord a Sud, per cui le aree più svantaggiate sono anche le più diseguali (Canale et al., 2017). Profonde disuguaglianze sociali caratterizzano la storia della diffusione del gioco d’azzardo anche in Italia. È stato scoperto, infatti, che l'effetto del reddito sulla spesa per il gioco d'azzardo è maggiore tra le famiglie della classe operaia, meno istruite e residenti nel Sud Italia (Sarti, Triventi, 2012).

La ricerca internazionale su questo tema mostra come le conseguenze del gioco siano maggiormente presenti tra le persone di bassa posizione sociale e le aree geografiche più deprivate (Miller, 2015; Slutske et al. 2015; Henkel, Zemlin, 2016; Van der Maas, 2016; Xouridas et al., 2016; Slutske et al., 2019), con diversi studi svolti anche in Italia negli ultimi anni (Canale et al., 2017; Buja et al., 2019; Elgar et al., 2018; Resce et al., 2019; Rolando, Beccaria, 2019).

Tra i fattori di disuguaglianza risultati come significativi nelle varie indagini, si riporta l’essere immigrato ed in particolare appartenere a minoranze etniche (Xouridas et al., 2016; Henkel, Zemlin, 2016; Wardle et al., 2019). Migliorare la propria vita attraverso l’istruzione e il lavoro è un obiettivo importante per molti migranti. Quando ciò viene impedito, potrebbe incorrere la tentazione di migliorare le proprie condizioni passando dai giochi d’azzardo. Ciò significa che l'alto tasso di prevalenza osservato per i migranti può essere una causa ed espressione della loro integrazione insoddisfacente o fallita nella società ospitante (Henkel, Zemlin, 2016).

Una recente review (Wardle et al., 2019) evidenzia che i migranti hanno una minore propensione al gioco d'azzardo rispetto ai non migranti, ma, quando lo fanno, mostrano maggiori comportamenti a rischio, aumentando la probabilità di riscontrare problemi a causa del gioco d'azzardo. Si tratta del così detto “harm paradox” (paradosso del danno; Beard et al., 2016), un termine correlato agli studi sull'alcol ma estendibile in questo caso anche al gioco, che si riferisce ad un fenomeno per cui le persone con determinate caratteristiche hanno meno probabilità di mettere in atto il comportamento a rischio, ma coloro che lo fanno hanno maggiori probabilità di subire danni. In particolare, le ragioni di questo aumento del rischio potrebbero derivare anche dalle specifiche condizioni socioeconomiche dei migranti, dal passaggio a nazioni con maggiore disponibilità di gioco d'azzardo e più permissive, o dal ricorso al gioco d'azzardo per alleviare lo stress del fenomeno migratorio. Altre difficoltà che possono influire sul comportamento di gioco dei migranti sono state rintracciate nella mancanza di competenza nella lingua del nuovo paese, la mancanza di attività ricreative, la difficoltà a inserirsi nella nuova società, il sentirsi sotto pressione a causa della necessità di inviare denaro alla famiglia, l’esperienza di eventi di vita negativi o traumatici, l’isolamento sociale, l’essere presi di mira dagli operatori del gioco d'azzardo attraverso pubblicità o promozioni.

Un ulteriore fattore di disuguaglianza estremamente rilevante nel determinare le conseguenze del gioco d’azzardo è il livello d’istruzione, in quanto le persone meno istruite sono le più esposte al rischio e ai danni correlati (Miller, 2015; Henkel, Zemlin, 2016; Van der Maas, 2016; Resce et al., 2019; Rolando, Beccaria, 2019), forse anche a significare che le competenze cognitive sono essenziali per saper rifiutare schemi di gioco contrari alle leggi di probabilità (Decidue, Costa, 2018). Inoltre, in altre condizioni di sofferenza sociale come la disoccupazione, si osserva un rischio più frequente e grave (Henkel, Zemlin, 2016; Rolando, Beccaria, 2019).

In alcuni studi è stato considerato lo Stato Socio-Economico (SES: reddito, istruzione, occupazione) come indicatore di disuguaglianza sociale (Henkel, Zemlin, 2016; Van der Maas, 2016; Buja et al., 2019). L'impatto sproporzionato che il gioco d'azzardo ha sulle persone con basso SES ha portato a sostenere che il gioco d'azzardo possa avere un ruolo importante nel mantenimento delle disuguaglianze strutturali. In sostanza, mentre i gruppi a più alto reddito hanno tassi più elevati di partecipazione al gioco, le conseguenze negative del gioco sono maggiori per i gruppi a basso reddito. Infatti, i tassi di gioco d'azzardo problematico sono più elevati tra i gruppi a basso reddito rispetto ai gruppi ad alto reddito (Van der Maas, 2016). Avere meno risorse economiche può portare sia a problemi più gravi sia a una più rapida progressione di tali problemi per l'incapacità di gestire le perdite. Tali risultati supportano l'affermazione che il problema del gioco d'azzardo influisce in modo sproporzionato sulle persone già soggette a disuguaglianze.

La concentrazione più elevata di opportunità di gioco d'azzardo in aree con maggiore svantaggio economico si configura come una spiegazione per la correlazione osservata tra gioco d'azzardo problematico e SES basso. I poveri di competenze e di risorse a livello individuale, che a loro volta vivono in ambienti deprivati, sono, pertanto, il bersaglio più frequente e vulnerabile del fenomeno (Decidue, Costa, 2018), cosa nota anche al mercato del gioco. Vari studi (Miller, 2015; Slutske et al. 2015; Henkel, Zemlin, 2016; Van der Maas, 2016; Xouridas et al., 2016; Slutske et al., 2019), infatti, hanno dimostrato che la densità degli EGM è più elevata nelle aree svantaggiate.

Le caratteristiche socioeconomiche dell'area, come il tasso di disoccupazione, possono, quindi, essere considerate fattori di rischio. Queste variabili prevedono o sono strettamente associate allo sviluppo e al mantenimento dei disturbi del gioco d'azzardo. Inoltre, considerando la distribuzione delle macchine da gioco in un territorio, emerge una significativa correlazione tra densità di opportunità di gioco e deprivazione socioeconomica di quell'area (Slutske et al. 2015; Xouridas et al., 2016; Decidue, Costa, 2018; Resce et al., 2019; Slutske et al., 2019) e anche, nello specifico, una correlazione con la quota di popolazione migrante presente e il basso livello d'istruzione (Xouridas et al., 2016).

Una rassegna sistematica (Vasiliadis et al., 2013) mostra questa evidenza, confermando che gli EGM sono situati prevalentemente in quartieri svantaggiati e che i residenti in queste zone hanno una spesa pro capite in slot machine superiore alla media. La letteratura mostra che la disponibilità e la vicinanza di opportunità di gioco sono tra i principali motori della partecipazione al gioco d'azzardo. Pertanto, un modo in cui lo svantaggio dell'area locale può essere correlato al coinvolgimento nel gioco e al disturbo da gioco d'azzardo è attraverso un maggiore accesso alle opportunità di gioco e al contagio sociale di vivere in un'area circondata da individui che giocano abitualmente (Slutske et al., 2015).

Inoltre, va tenuto conto che esiste un fenomeno nelle economie occidentali per il quale gli individui più ricchi tendono a concentrarsi nelle aree urbane mentre i meno abbienti vengono spinti alla periferia. Lo spostamento degli EGM da luoghi pubblici, situati prevalentemente nei centri urbani, verso le aree periferiche può avere l'effetto di avvicinare questi apparecchi alle zone meno abbienti (Resce et al., 2019).

Per quanto riguarda il motivo per cui le persone a basso reddito scommettono, alcuni studi (Haisley et al., 2008; Friehe, Mechtel 2017) mostrano che il gioco d'azzardo, fungendo da mezzo per far fronte alla discrepanza tra lo stato socioeconomico desiderato e quello reale, potrebbe essere vissuto come l'opportunità di correggere lo status di basso reddito grazie ad un improvviso e sperato aumento della ricchezza. Nello specifico, la disparità di reddito potrebbe essere associata al gioco d'azzardo perché è responsabile di un'intensificazione della competizione sociale di classe che, rispetto alle società più egualitarie, rende lo status sempre più importante per la sopravvivenza. La disparità di reddito intensifica la percezione che un individuo sia ingiustamente svantaggiato in termini di risorse rispetto agli altri. Tale deprivazione relativa è accompagnata da sentimenti di rabbia e risentimento che motivano il desiderio di salire nella scala sociale. Pertanto, è possibile che quando gli individui si percepiscono ingiustamente privati, possano anche assumere comportamenti disadattivi per far avanzare la propria posizione economica (Canale et al., 2017).

Parallelamente, la letteratura economica ci mostra che tutte le forme di gioco, ad eccezione di quello online, penalizzano in proporzione molto di più il reddito delle persone povere che non di quelle ricche, affossando ancora di più le persone già più vulnerabili dal punto di vista sociale (Welte et al., 2017; Williams et al., 2011),



questo anche se la frequenza e il volume di gioco crescono con le disponibilità economiche (Decidue, Costa, 2018). Il fenomeno si osserva anche in Italia: nella decade 1999-2008 le famiglie meno abbienti hanno speso nel gioco una più alta proporzione di reddito rispetto alle famiglie benestanti (Sarti, Triventi, 2012).

Pertanto, mentre i gruppi a più alto reddito hanno tassi più elevati di partecipazione al gioco, le conseguenze negative del gioco sono maggiori per i gruppi a basso reddito, con i tassi di gioco d'azzardo problematico che sono più elevati tra i gruppi a basso reddito rispetto ai gruppi ad alto reddito (Van der Maas, 2016)

Ricerche recenti hanno indicato che gli effetti socioeconomici del gioco d'azzardo variano tra le varie tipologie di gioco. Diversi studi suggeriscono che tipi specifici di prodotti di gioco d'azzardo sono più associati a certe condizioni socioeconomiche (Worthington et al., 2007). In particolare, il tasso di pagamento è stato identificato come uno dei principali fattori che, oltre al jackpot, ha un impatto sulle preferenze e sulla domanda dei consumatori (Quiggin, 1991). È quindi presumibile che le persone a basso reddito, motivate a scalare la gerarchia sociale, possano essere maggiormente attratte da quei giochi che offrono un pagamento più elevato. Nel contesto italiano, va notato che quei giochi che offrono il pagamento più elevato sono anche quelli che si sono dimostrati più associati allo sviluppo della dipendenza. In particolare, le slot machine, i giochi basati sulla strategia (come il poker, le corse dei cavalli e le scommesse sportive) e i giochi online hanno le associazioni più forti con il disturbo da gioco (Resce et al., 2019).

I risultati di un recente studio (Resce et al. 2019) basato sui dati 2014–2017 della Italian Population Survey on Alcohol and other Drugs (IPSAD), mostrano che, mettendo insieme tutti i giochi, il gioco d'azzardo sembra essere una prerogativa delle persone ad alto reddito. Si ottengono, invece, risultati differenziati dividendo i giochi in tre categorie: giochi tradizionali gratta e vinci, lotterie istantanee, lotto e bingo); scommesse (scommesse sportive); giochi di nuova generazione (slot machine e texas hold'em). I giochi tradizionali sono più praticati da persone più benestanti sia nel 2014 che nel 2017. I giochi di scommesse e di nuova generazione, invece, sono entrambi preferiti dalle persone meno abbienti, con una disuguaglianza legata al reddito che aumenta nel tempo. Poiché questi giochi a favore dei poveri sono anche i principali responsabili della crescita del gioco d'azzardo e dell'aumento dei disturbi da gioco d'azzardo, questi risultati suggeriscono che una parte rilevante dell'aumento dei costi sociali associati al gioco ha maggiori probabilità di essere pagata dai meno abbienti e dai membri potenzialmente più vulnerabili della società. Inoltre, gli EGM si configurano nuovamente come giochi per i poveri, come anche le scommesse, che hanno visto un aumento negli ultimi anni. Entrambi i tipi di giochi condividono la caratteristica comune di un alto pagamento che, presumibilmente, è il principale motore dell'attrattiva per le persone meno abbienti che desiderano raggiungere una posizione più elevata nella gerarchia sociale.

In ultimo, è già noto (Baggio et al., 2017) che i fattori socioeconomici influenzano la rinuncia all'assistenza sanitaria, una delle principali preoccupazioni nella ricerca sulle disuguaglianze di salute. I comportamenti di dipendenza, incluso l'uso di sostanze e il gioco d'azzardo, fanno parte del carico di vulnerabilità delle persone che rinunciano alle cure. Nello specifico, maggiore è la gravità del disturbo da gioco d'azzardo e maggiore è la probabilità che i partecipanti rinuncino alle cure. Il disturbo da gioco d'azzardo può essere associato a problemi finanziari e può, quindi, comportare tassi più elevati di rinuncia all'assistenza sanitaria per motivi economici.

## I COSTI DEL GIOCO D'AZZARDO

Le diverse forme di addiction, tra cui anche quella legata al gioco d'azzardo, comportano danni per la collettività o costi sociali, ovvero una perdita complessiva di benessere sociale che deriva da determinate scelte, azioni e comportamenti (Lucchini, Comi, 2017). Tra i principali costi sociali associati al gioco patologico (*ibidem*), vi sono la diminuzione della produttività sul lavoro del giocatore e molto spesso la perdita del posto di lavoro stesso, i sussidi collegati, i fenomeni di indebitamento, la bancarotta e l'usura, l'impegno di risorse del sistema giudiziario, sanitario e previdenziale. Altri costi, difficilmente determinabili, sono: le infiltrazioni malavitose nell'industria del gioco e altre illegalità, il peggioramento delle condizioni e dello stato

di salute delle persone più fragili, l'incremento delle rotture familiari. Per cui si possono distinguere costi diretti, ovvero le spese per il trattamento delle conseguenze del gioco problematico, e costi indiretti, ovvero i costi relativi alle ore di lavoro perse, ai danni alla produttività, all'erogazione di sussidi di disoccupazione, alla giustizia civile e penale, al sistema previdenziale ecc.

Tali costi diretti e indiretti sostenuti dallo Stato, e quindi dalla collettività, per una valutazione corretta del fenomeno, andrebbero attentamente quantificati, a partire da quelli imputabili al Sistema Sanitario Nazionale per la cura dei soggetti affetti da gioco d'azzardo patologico (Fiasco, 2018) e sommati alla quantità di denaro che viene tolta dai circuiti del consumo di beni e servizi per essere riversate nel mercato del gioco.

A seguito di una serie di riforme, in Italia, le Regioni sono ora responsabili dell'organizzazione del proprio Sistema Sanitario. Ciò produce una situazione in cui le entrate fiscali per il gioco d'azzardo sono raccolte dal governo centrale, ma i costi sociali associati al trattamento della dipendenza da gioco sono a carico delle Regioni (Resce et al., 2019), motivo ulteriore per cui sarebbe opportuno comprendere in maniera più completa il fenomeno del gioco.

## PARLARE DI GIOCO D'AZZARDO AI TEMPI DELL'EMERGENZA COVID-19: TRA RECESSIONE ECONOMICA E MODIFICAZIONE DEL MERCATO DEL GIOCO

La massiccia crescita del mercato del gioco d'azzardo italiano è dimostrata dall'aumento del 434% del fatturato lordo (UPB, 2018), che in 17 anni (2000-2017) è passato da 19 a oltre 101,5 miliardi di euro, con picchi significativi nel 2003 e nel 2011. Considerando la sua rilevanza economica, questo settore garantisce un'importante fonte di entrate per il governo centrale, sostenuta dalla forte domanda anche nei periodi di crisi economica, come riportato da diversi studi (per una trattazione si veda De Felice, Martucci, 2016) che hanno posto in relazione la grande recessione, la crisi economica mondiale verificatasi tra il 2007 ed il 2013, ed il mercato del gioco d'azzardo. Confrontando, nell'arco temporale 1991-2012, il tasso di variazione della raccolta da gioco legale ed il PIL emerge che il primo ha un valore positivo anche quando il secondo è negativo (De Felice, Martucci, 2016) ovvero, tale tipo di mercato, nel periodo temporale considerato, ha risentito poco della crisi e delle difficoltà che hanno interessato l'intero Paese. Inoltre, la raccolta del gioco sul PIL cresce in tutto l'arco temporale, con un sostanziale peso proprio nel periodo più acuto della crisi economica (*ibidem*), raggiungendo il 3% circa nel 2008 ed il 5% circa nel 2011, mostrando come durante la crisi si sia ridotta la spesa in beni e servizi, ma non quella per il gioco, che anzi è aumentata, probabilmente condizionata dalla speranza di riuscire a migliorare la propria condizione economica e sociale. Così, nel triennio 2008-2010, in piena recessione, mentre si riduceva la spesa complessiva delle famiglie italiane su beni alimentari, sanità e trasporti, aumentava la raccolta per il gioco d'azzardo (Fiasco, 2018), registrando l'incremento più rilevante tra il 2010 e il 2011, con un aumento di oltre 18 miliardi in un anno. Queste considerazioni mostrano come il gioco d'azzardo rappresenti un moltiplicatore negativo della domanda di beni e servizi (Lucchini, Comi, 2017), ovvero il denaro immesso dai cittadini viene sottratto alla spesa per beni e servizi e non incentiva la produzione di ricchezza nel territorio.

Il ricorso al gioco d'azzardo, pertanto, sembra sostenuto dagli effetti della crisi economica, aspetto che non può essere trascurato in un momento storico come quello attuale, segnato dall'imponente recessione globale che ha colpito l'intero pianeta a seguito dell'emergenza Covid-19. Come in tutti i periodi di crisi economica, quali d'altronde il 2008, è lecito ipotizzare che la perdita di lavoro e di riferimenti spinga parte della cittadinanza a cercare fortuna proprio nell'azzardo.

Il mondo scientifico si è interrogato immediatamente sui cambiamenti intercorsi con l'emergenza Covid-19 nel gioco d'azzardo, in particolare iniziando ad approfondire quanto avvenuto durante i periodi di lockdown. Laddove si è assistito ad una chiusura dei luoghi di gioco, è stato ipotizzato un aumento del gioco d'azzardo online, sebbene la cessazione della maggior parte degli sport professionistici a livello globale possa anche aver diminuito il fenomeno (Marsden et al., 2020). I primi studi effettuati, a cui si accennerà di seguito, mostrano risultati contraddittori rispetto a questa considerazione iniziale.

I risultati di un recente studio (Auer et al., 2020), che ha indagato il comportamento di un campione di scommettitori sportivi online (n= 5.396) prima e dopo l'attuazione delle misure per la gestione dell'epidemia Covid-19 in Svezia, Finlandia, Germania e Norvegia, hanno mostrato che c'è stata una diminuzione significativa della quantità di denaro scommessa dagli scommettitori sportivi durante la pandemia (rispetto a prima) e che gli scommettitori sportivi non sono passati a giocare ai giochi di casinò online.

Un'ulteriore indagine svolta in Svezia (Håkansson, 2020), che voleva analizzare se il gioco d'azzardo riferito da un campione di popolazione (n= 2.016) avesse subito variazioni durante la pandemia, ha segnalato solo in una minoranza (4% del campione) un aumento del gioco d'azzardo in risposta alle misure di emergenza, ma questo gruppo ha mostrato anche caratteristiche di disturbo da gioco d'azzardo e aumento del consumo di alcol, per cui potrebbe rappresentare un sottogruppo con una vulnerabilità particolarmente elevata.

Un ultimo studio (Price, 2020) ha esaminato l'impatto dell'emergenza Covid-19 sul gioco d'azzardo durante le prime 6 settimane di misure di emergenza in Ontario, Canada, tramite un questionario online rivolto ad un campione di 2.005 giocatori, compreso un sottogruppo di 1.081 giocatori d'azzardo online. I risultati mostrano una probabilità significativa di gioco d'azzardo online tra quelli classificati come giocatori ad alto rischio (secondo il Problem Gambling Severity Index) e quelli con precedenti esperienze di gioco d'azzardo online. Tra i giocatori d'azzardo online, i fattori più predittivi di essere un giocatore ad alto rischio includevano ansia e depressione moderate e gravi, orario di lavoro ridotto, essere indotti al gioco d'azzardo dall'emergenza stessa, uso di cannabis o alcol, problemi di salute mentale, essere motivati al gioco per ridurre nervosismo e depressione, per recuperare le perdite di gioco, per cercare di migliorare il proprio reddito.

Dagli studi presentati si potrebbe ipotizzare che la migrazione dal gioco fisico al gioco online non sia stata la prassi per i giocatori, ma che questa tendenza sia stata maggiormente presente nella popolazione più a rischio per il disturbo da gioco d'azzardo.

I primi dati internazionali relativi alle helpline dedicate al gioco d'azzardo (Turner, 2020), parlano di un calo del numero di chiamate ricevute durante l'emergenza, suggerendo che l'inizio della pandemia potrebbe aver portato a una diminuzione del numero di persone in crisi per problemi di gioco d'azzardo. Anche i primi dati italiani diffusi dal Ministero della Salute (2020), rispetto all'attività del Telefono Verde Nazionale per le problematiche legate al Gioco d'Azzardo (TVNGA) dell'Istituto Superiore di Sanità, non parlano di aumenti delle chiamate che, invece, si mantengono stabili, però con un cambiamento nell'utenza, ovvero una maggiore tendenza da parte dei giocatori problematici stessi a chiamare per ricevere aiuto.

L'Istituto di fisiologia clinica del Consiglio nazionale delle ricerche (CNR-Isc, 2020) ha sviluppato uno strumento ad hoc, somministrato online, per la rilevazione del gioco d'azzardo durante il lockdown in Italia. Da una prima analisi, sono state raggiunte 3.971 persone ed è stata rilevata una generale diminuzione del gioco fisico (on-site) per il 35,4% dei partecipanti e una interruzione totale per il 22,8%. Tra i giocatori che hanno giocato on-site nel periodo, la grande maggioranza riferisce di aver giocato al gratta e vinci (72,5%). La maggioranza è uscita di casa da una a tre volte al mese per giocare. La maggior parte dei giocatori on-site ha speso non oltre i 10 euro durante l'intero periodo, il 26% ha speso tra gli 11 e i 200 euro, il 2,6% tra i 200 e i 500 euro e il 3,9% si è spinto oltre tale cifra.

Per quanto riguarda il gioco online, il 33,8% riporta di aver aumentato le occasioni di gioco, il 28,8% di non aver modificato le proprie abitudini e l'11,3% di aver iniziato in questa modalità proprio durante l'isolamento. Questi giocatori hanno preferito poker texano, slot machine virtuali e scommesse sportive online. Nei giocatori online la frequenza di gioco è maggiore: il 30,5% ha giocato una o più volte al giorno, altrettanti più volte a settimana. La spesa online nel periodo in questione si rivela più consistente, con il 14,6% che riferisce di aver speso oltre 500 euro e l'11% tra i 200 e i 500 euro.

Tra chi ha riportato di aver giocato on-site durante la fase 1 dell'emergenza, il 62,6% è di genere maschile, la classe di età più rappresentata è quella dei 45-54enni e il 32,9% ha visto cambiare la propria posizione lavorativa; tra i rispondenti che hanno preferito il gioco online il 78,6% è maschio, la classe di età più rappresentata sono i 25-34enni e la percentuale di chi ha visto cambiare la propria posizione lavorativa sale al 52%.

Sarà interessante visionare gli esiti definitivi dell'indagine e comprendere quanto effettivamente sia aumentato il gioco online e in che tipologia di giocatore, ovvero se già problematico, come riferito dalle indagini internazionali citate. Indubbiamente, da questi primi dati del CNR, si evidenzia la maggiore aggressività del gioco online che tendenzialmente offre casinò e slot virtuali, poker e scommesse e che colpisce una fetta di popolazione più giovane, con un aumento non solo del comportamento ma anche del denaro speso nel gioco. Il fatto che durante l'emergenza il gioco fisico sia diminuito ed anche le richieste di supporto alle helpline sembra riportare al ruolo fondamentale della riduzione delle opportunità di gioco quale reale strategia di contenimento delle problematiche connesse al gioco d'azzardo, seppur sia evidente l'impatto sulla popolazione già problematica.

Sarà importante continuare a monitorare l'impatto della pandemia sul gioco d'azzardo sia perché i primi studi, riportati sopra, indicano un peggioramento della situazione per i giocatori problematici e già a rischio, sia per il preoccupante ruolo del gioco online, sia perché le pressioni e le preoccupazioni finanziarie, l'isolamento sociale e lo stress, che possono essere avvertiti in particolare tra le persone con precarietà lavorativa o recente disoccupazione, possono motivare l'inizio del gioco d'azzardo o esacerbare il problema del gioco stesso (Marsden et al., 2020).

## GIOCO RESPONSABILE E GIOCO ETICO

Per affrontare le problematiche connesse al gioco d'azzardo in Salute Pubblica, sono stati proposti alcuni modelli di riferimento tra cui il più noto è il modello del gioco responsabile (Blaszczynski et al. 2011) che tiene unite le dimensioni sociali, economiche e di salute del gioco d'azzardo per promuovere lo sviluppo di politiche che pongano al centro la qualità della vita di una comunità, integrando gli interventi di prevenzione, promozione della salute, protezione dei gruppi vulnerabili, valutazione degli interventi, controllo e applicazione delle norme. Per realizzare ciò è previsto il coinvolgimento di tutti gli attori in una logica di strategia comune, mettendo insieme, quindi, Stato, Enti locali, industria del gioco, gestori del gioco, provider, giocatori e forze sociali, ognuno considerato titolare delle proprie responsabilità, per poter ridurre i danni legati al gioco d'azzardo e perseguire obiettivi di tutela della salute. In particolare, i Governi dovrebbero promulgare leggi che definiscano la natura e i confini del gioco d'azzardo. Gli operatori del gioco dovrebbero garantire di non fare affermazioni fuorvianti, di non mettere in atto pratiche di sfruttamento, di non omettere né camuffare informazioni rilevanti, di non sviluppare prodotti congegnati per promuovere il gioco eccessivo, né di rivolgersi a gruppi di popolazione ad alto rischio. Gli individui devono poter comprendere la natura e i rischi associati ai prodotti che consumano.

Le componenti minime essenziali di questi programmi includono: intraprendere azioni formative rivolte alla popolazione (tramite campagne mediatiche o percorsi scolastici) sulla natura del gioco e sulle percentuali di vincita; intraprendere azioni formative rivolte agli operatori dei luoghi di gioco; fornire informazioni su numeri di auto-aiuto e sui programmi disponibili di consulenza, riabilitazione e trattamento; limitare la pubblicità diretta ai gruppi vulnerabili; introdurre segnali che allertino sulle possibili conseguenze negative associate al gioco eccessivo; limitare il gioco minorile; evitare la vendita di alcol ai minori, ai clienti mentre giocano e a persone visibilmente ubriache; rendere disponibili e accessibili ai clienti opzioni di auto-esclusione; stabilire linee di condotta etiche per i materiali pubblicitari; modificare le caratteristiche strutturali e le variabili ambientali che possono contribuire al gioco eccessivo.

Gli attuali programmi per il gioco responsabile non sono sempre stati valutati adeguatamente rispetto alla loro efficacia o alla dimensione costo-beneficio, portando all'introduzione di iniziative diverse fondate su una non chiara definizione del concetto stesso di gioco responsabile. Gli autori, infatti, non hanno prescritto quali componenti dovrebbero essere incluse in ogni programma, sottolineando, però, che queste iniziative dovrebbero essere orientate a minimizzare conseguenze negative tra i membri delle comunità che giocano in modo eccessivo.

Viste tali critiche, a completamento del modello del gioco responsabile, si sta facendo strada il concetto di gioco d'azzardo etico (Chóliz, 2018) che si sofferma sulle azioni specifiche necessarie per prevenire il disturbo

da gioco d'azzardo. Lo scopo del gioco etico è quello di creare le necessarie condizioni ambientali per autorizzare il gioco d'azzardo come attività economica, ma con l'obiettivo primario di prevenire potenziali rischi per la salute. Il modello di regolamentazione proposto (Chóliz, Sáiz-Ruiz, 2016) si centra su tre dimensioni:

1. La pubblicità del gioco d'azzardo e le strategie promozionali usate dalle imprese di gioco: Per prevenire il disturbo da gioco d'azzardo è necessario ridurre e regolamentare la promozione del gioco d'azzardo. Come strategia generale, la pubblicità del gioco d'azzardo dovrebbe essere limitata ai luoghi di gioco.
2. Le opportunità di giocare d'azzardo (disponibilità e accessibilità dei giochi): Per prevenire rischi per la salute, l'obiettivo principale è quello di ridurre la disponibilità e l'accessibilità del gioco d'azzardo tramite strategie per ridurre la disponibilità (limitare il numero dei casinò o delle sale gioco e regolamentare le distanze tra i luoghi di gioco, autorizzare il gioco d'azzardo solo nelle sale gioco e nei casinò, limitare il gioco d'azzardo online) e strategie per ridurre l'accessibilità (utilizzare uno strumento di identificazione personale valido prima di essere ammessi a giocare d'azzardo, consentire ai giocatori l'uso di strumenti che possano limitare il loro accesso al gioco ovunque nella nazione, uso di password per tutti i giochi elettronici e online).
3. Le regole dei giochi: I Governi dovrebbero intervenire per modificare quei fattori strutturali e situazionali che si associano al gioco eccessivo. Per fare ciò, le caratteristiche strutturali dei giochi d'azzardo più additivi, come le slot machine, dovrebbero essere modificate secondo i risultati della ricerca scientifica, includendo: restrizioni sulla velocità del gioco, la riduzione dell'importo massimo della scommessa, la diminuzione della percentuale della vincita, la riduzione dei segnali sensoriali (luci e suoni) che aumentano la salienza delle vincite, la riduzione della frequenza dei risultati di "quasi vincita", l'introduzione delle tecniche di pre-commitment attraverso le quali vengono registrati limiti prestabiliti di tempo, frequenza o denaro da spendere, e così via.

Concludendo, il concetto di gioco etico non intende sostituire quello di gioco responsabile, ma va ad integrare la prospettiva per fornire alle amministrazioni, anche a livello locale, indicazioni per stabilire misure efficaci di prevenzione del gioco d'azzardo eccessivo.

## OBIETTIVI DELLO STUDIO

Alla luce di quanto trattato nei paragrafi precedenti, si evince che alcuni fattori abbiano un ruolo centrale nel favorire la diffusione del gioco d'azzardo e che alcuni di essi rappresentino anche un rischio per lo sviluppo del disturbo da gioco d'azzardo. In particolare, la presente indagine intende perseguire i seguenti obiettivi:

1. Descrivere il fenomeno del gioco d'azzardo nel territorio della Regione Umbria, con particolare attenzione alle Zone Sociali ed ai Comuni, facendo riferimento a:
  - a. Ammontare delle giocate in diversi tipi di gioco, con un focus sulle giocate connesse ad apparecchi da gioco elettronici (EGM) ovvero AWP (new slot) e VLT (Video Lottery Terminal);
  - b. Disponibilità delle opportunità di gioco, riferendosi a numero dei soggetti autorizzati, in vario modo, alla gestione di apparecchi e terminali elettronici da gioco (denominati soggetti RIES).
2. Produrre una descrizione delle diverse Zone Sociali e dei Comuni della Regione Umbria in merito a:
  - a. Popolazione residente e popolazione immigrata;
  - b. Reddito totale e reddito pro-capite, con un focus sui contribuenti appartenenti alle fasce a basso reddito (inferiore a 10.000 € annui);
  - c. Tasso di occupazione.
3. Partendo dalle considerazioni emerse dalla letteratura riportata nei paragrafi precedenti, verificare le relazioni tra giocate, reddito, esercizi autorizzati alla gestione di apparecchi e terminali elettronici da gioco (soggetti RIES), occupazione, popolazione.

## Sezione 2 - Materiali e metodi

### MATERIALI

Per la realizzazione della presente indagine, sono stati reperiti ed elaborati i dati, di banche dati pubbliche, della Regione Umbria suddivisi per Comune relativamente a diversi fattori, quali:

- Popolazione generale ed immigrata residente nell'anno 2019: fonte ISTAT (2020; 2020a);
- Reddito imponibile totale e contribuenti con reddito inferiore ai 10.000 €, relativamente alle dichiarazioni dei redditi Persone Fisiche 2019 – anno d'imposta 2018: fonte Open Data Dichiarazioni del Dipartimento delle Finanze del Ministero dell'Economia e delle Finanze (2020);
- Importo per l'anno 2019 di giocate, vincite, erario e spesa relativamente al gioco fisico per i principali tipi di gioco (AWP – New Slot, Video Lottery Terminal - VLT, Lotterie istantanee, Lotto, Scommesse sportive a quota fissa, Scommesse virtuali, Superenalotto): fonte Agenzia delle Dogane e dei Monopoli (2020);
- Numero dei soggetti RIES, ovvero proprietari, possessori o detentori a qualsiasi titolo di apparecchi e terminali elettronici da gioco, oppure concessionari per la gestione della rete telematica di apparecchi e terminali elettronici da gioco, oppure soggetti che svolgono attività relative al funzionamento e al mantenimento in efficienza degli apparecchi e dei terminali elettronici da gioco, alla raccolta e messa a disposizione del concessionario delle somme residue e comunque qualsiasi altra attività funzionale alla raccolta del gioco: fonte elenco dei soggetti RIES dell'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli (2020a) al 18/02/2020;
- Tasso di occupazione 2018: fonte elaborazione di Il Sole24Ore (2019) su dati Ministero dell'Economia e delle Finanze e ISTAT.

### PROCEDURE

Nella fase iniziale di definizione del progetto di ricerca sono state individuate una serie di variabili riferibili alle evidenze di letteratura precedentemente citate, tra cui popolazione generale e immigrata, ammontare delle giocate in tutti i tipi di gioco ed in particolare negli EGM, ovvero AWP e VLT, disponibilità delle opportunità di gioco tramite EGM ovvero numero di soggetti RIES autorizzati sul territorio, reddito totale e popolazione a basso reddito, tasso di disoccupazione, livello di istruzione, indice di deprivazione. Alcuni dati comunali o per Zona Sociale, reperibili all'interno dei principali open data e riferiti a tali variabili, non erano sempre disponibili o aggiornati agli ultimi anni, aspetto che ha reso impossibile la comparazione con i dati relativi al mercato del gioco che sono, invece, molto recenti (anno 2019). In particolare, ci si riferisce ai dati relativi a tasso di disoccupazione, livello di istruzione e indice di deprivazione. Per questo, è stato necessario limitare l'indagine dei fattori di disuguaglianza, rifacendosi alle fonti dati disponibili che avrebbero potuto consentire una descrizione del territorio umbro.

Pertanto, sono state definite le seguenti variabili di studio: popolazione generale; ammontare delle giocate in tutti i tipi di gioco ed in particolare negli apparecchi da gioco elettronici (EGM); disponibilità delle opportunità di gioco tramite EGM ovvero numero di soggetti RIES autorizzati sul territorio; popolazione immigrata; reddito totale e popolazione a basso reddito (inferiore a 10.000 €); tasso di occupazione. Il tasso di occupazione è stato inserito come variabile proxy del tasso di disoccupazione, incrociabile con la popolazione a basso reddito al fine di inquadrare la situazione socioeconomica delle varie Zone Sociali.

Per quel che riguarda i dati relativi all'ammontare delle giocate, si è deciso di seguire il filone della letteratura che considera l'importo della raccolta totale come quello più attendibile per valutare l'impatto reale del gioco d'azzardo sulle economie locali (De Felice, Martucci, 2016; Lucchini, Comi, 2017; Fiasco, 2018). Di fronte alle imponenti cifre delle giocate, in alcuni casi si è tentato di ridimensionare la quantità del giocato, ridefinendo il costo del gioco alla sola quota identificata come "spesa", derivante dalle giocate meno le vincite, ovvero le somme definitivamente perse dai giocatori. Contando così le grandi cifre giocate, però, si attribuisce un rilievo secondario all'atto di acquisto reiterato di gioco, sia che avvenga con l'impiego di nuovo denaro, sia con il reimpiego di soldi vinti (Fiasco, 2018). Il giocato, nella sua forma di raccolta totale, si configura,

invece, come denaro sottratto alla spesa per beni e servizi che non incentiva la produzione di ricchezza nel territorio (De Felice, Martucci, 2016; Lucchini, Comi, 2017; Fiasco, 2018). Per tali motivi, si farà riferimento alle giocate intese come raccolta totale e non alla sola spesa.

Rispetto alle giocate nei diversi tipi di gioco, si è deciso di focalizzarsi su quelli che mostrano generalmente un maggiore importo di spesa, ovvero AWP (new slot), VLT (Video Lottery Terminal), Lotterie istantanee (gratta e vinci ed altre lotterie), Lotto (lotto e 10e lotto), Scommesse sportive a quota fissa, Scommesse virtuali, Superenalotto.

## ANALISI DEI DATI

I dati relativi alle variabili suddette, raccolti per Comune, sono stati raggruppati per le dodici Zone Sociali, nominate anche con la dicitura del Distretto Sanitario, ed elaborati per fornire un'immagine della situazione regionale e locale. Sono stati calcolati il reddito pro-capite e le giocate pro-capite per ogni Zona Sociale.

Le mappe sono state realizzate con il software EPI MAP applicazione di EPI INFO.

Dopo la descrizione del quadro regionale, si è proceduto riportando una sezione specifica per ogni Zona Sociale in cui sono riportati i dati relativi a: numero di abitanti, reddito medio pro-capite, soggetti RIES, giocate pro-capite totali, per i principali tipi di gioco e per i soli EGM.

Per ogni Zona Sociale sono state realizzate delle schede di approfondimento per i Comuni con più di 5.000 abitanti in cui sono stati riportati i dati per: numero di abitanti, reddito medio pro-capite, soggetti RIES, giocate pro-capite totali, per i principali tipi di gioco e per i soli EGM e relative percentuali sul reddito. Si è deciso di procedere in tal modo perché, per i piccoli Comuni, i dati sono minori. In ogni caso, vengono riportati in appendice, le tavole con i dati di tutti i Comuni.

Sono state poi realizzate una serie di analisi statistiche, in particolare correlazioni, tra le diverse variabili oggetto di studio.

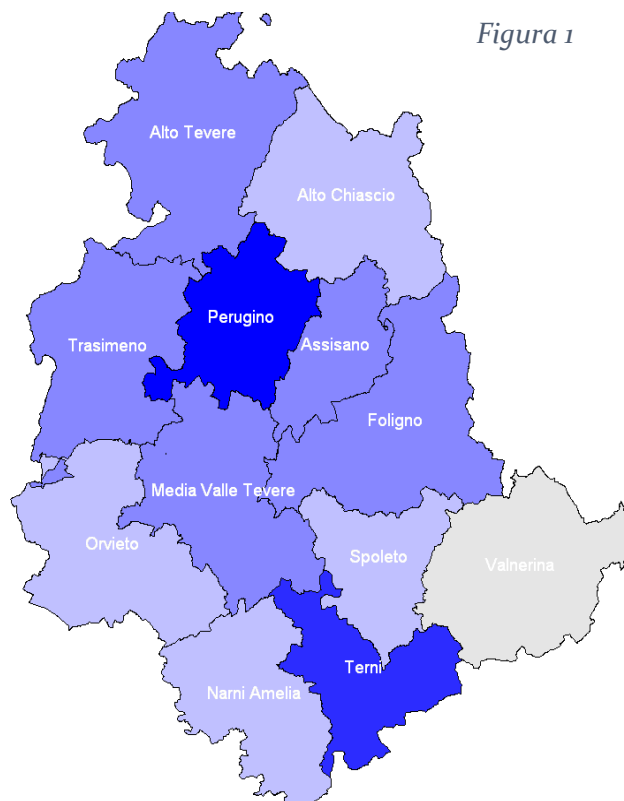
## Sezione 3 - Risultati

### DESCRIZIONE DEL QUADRO REGIONALE

In Umbria ci sono 882.015 abitanti nell'ultima rilevazione ISTAT (2020), suddivisi nelle varie Zone Sociali come da tabella sottostante.

Zona Sociale – Distretto Sanitario	Abitanti
6 - Valnerina	11.713
12 - Orvieto	40.635
9 - Spoleto	47.276
11 - Narni Amelia	51.579
7 - Alto Chiascio	54.062
4 - Media Valle del Tevere	57.401
5 - Trasimeno	57.435
3 - Assisano	62.158
1 - Alto Tevere	76.176
8 - Foligno	98.405
10 - Terni	131.221
2 - Perugino	193.954

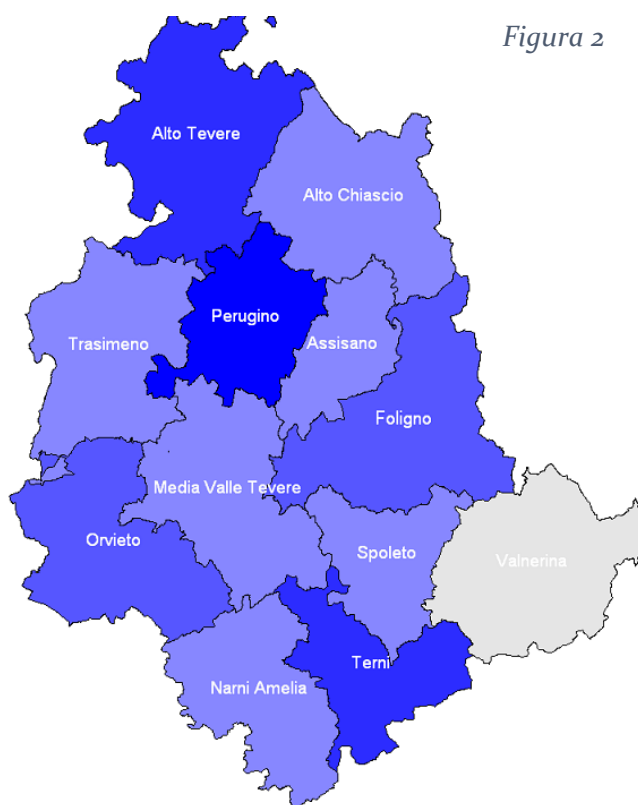
Tabella 1. Abitanti per Zona Sociale (Elaborazione da ISTAT, 2020)



Il reddito medio pro capite regionale è di 13.545,24 € con un minimo in Valnerina e un massimo nel Perugino, come in Figura 2.

Zona Sociale – Distretto Sanitario	Reddito pro capite (€)
6 - Valnerina	10.683,94
7 - Alto Chiascio	12.409,40
11 - Narni Amelia	12.462,25
4 - Media Valle del Tevere	12.542,80
5 - Trasimeno	12.748,27
9 - Spoleto	12.866,67
3 - Assisano	12.971,51
8 - Foligno	13.164,10
12 - Orvieto	13.493,38
1 - Alto Tevere	13.650,79
10 - Terni	13.678,22
2 - Perugino	15.277,40

Tabella 2. Reddito pro capite in Euro per Zona Sociale (Elaborazione da Ministero dell'Economia e delle Finanze - Dipartimento delle Finanze, 2020)





Considerando ulteriori fattori, utili alla descrizione del territorio regionale, di seguito vengono riportati, in tre tabelle, i dati relativi alla percentuale di popolazione straniera presente nelle varie Zone Sociali, la percentuale di contribuenti a basso reddito (< 10.000€) ed il tasso di occupazione.

<b>Zona Sociale – Distretto Sanitario</b>	<b>Popolazione straniera residente (%)</b>
7 - Alto Chiascio	7,50
11 - Narni Amelia	8,34
6 - Valnerina	8,50
12 - Orvieto	9,41
3 - Assisano	10,53
1 - Alto Tevere	10,98
5 - Trasimeno	11,18
8 - Foligno	11,37
9 - Spoleto	11,60
4 - Media Valle del Tevere	11,71
10 - Terni	11,86
2 - Perugino	13,06

Tabella 3. Percentuale popolazione straniera residente per Zona Sociale (Elaborazione da ISTAT, 2020a)

<b>Zona Sociale – Distretto Sanitario</b>	<b>Contribuenti basso reddito (%)</b>
1 - Alto Tevere	24,15
2 - Perugino	24,62
10 - Terni	26,51
3 - Assisano	26,53
7 - Alto Chiascio	26,67
8 - Foligno	27,05
4 - Media Valle del Tevere	27,72
5 - Trasimeno	27,87
9 - Spoleto	28,33
12 - Orvieto	28,88
11 - Narni Amelia	29,27
6 - Valnerina	33,55

Tabella 4. Percentuale contribuenti a basso reddito (< 10.000€) per Zona Sociale (Elaborazione da Ministero dell'Economia e delle Finanze - Dipartimento delle Finanze, 2020)

<b>Zona Sociale – Distretto Sanitario</b>	<b>Media del tasso di occupazione (%)</b>
11 - Narni Amelia	56,49
6 - Valnerina	57,50
10 - Terni	57,58
12 - Orvieto	60,04
7 - Alto Chiascio	60,23
8 - Foligno	61,82
4 - Media Valle del Tevere	61,85
5 - Trasimeno	61,96
3 - Assisano	63,44
1 - Alto Tevere	63,51
9 - Spoleto	63,52
2 - Perugino	67,46

Tabella 5. Valore medio del tasso di occupazione per Zona Sociale (Elaborazione da Il Sole24ore, 2019)

Iniziando ad introdurre i dati relativi al gioco d'azzardo, la prima considerazione è relativa a quanti siano i soggetti RIES, ovvero esercizi proprietari, possessori, detentori, concessionari o manutentori di apparecchi e terminali elettronici da gioco. Le giocate con apparecchi da gioco elettronici (Electronic Gaming Machine - EGM), ovvero AWP e VLT, rappresentano ormai oltre il 50% di quelle totali.

In Umbria ci sono 1.192 soggetti autorizzati RIES con la distribuzione riportata in Figura 3 e Tabella 6 per quel che riguarda le Zone Sociali e, come in Tabella 7, per le diverse tipologie di esercizi autorizzati al 18/02/2020, confrontate con il dato dell'ultimo Rapporto epidemiologico regionale (Osservatorio Regionale Dipendenza, 2018)

Zona Sociale – Distretto Sanitario	Soggetti RIES
6 - Valnerina	16
12 - Orvieto	45
9 - Spoleto	58
11 - Narni Amelia	63
3 - Assisano	68
4 - Media Valle del Tevere	77
5 - Trasimeno	82
7 - Alto Chiascio	106
8 - Foligno	121
1 - Alto Tevere	161
10 - Terni	172
2 - Perugia	223

Tabella 6. Soggetti RIES autorizzati (Elaborazione da Agenzia delle Dogane e dei Monopoli, 2020a)

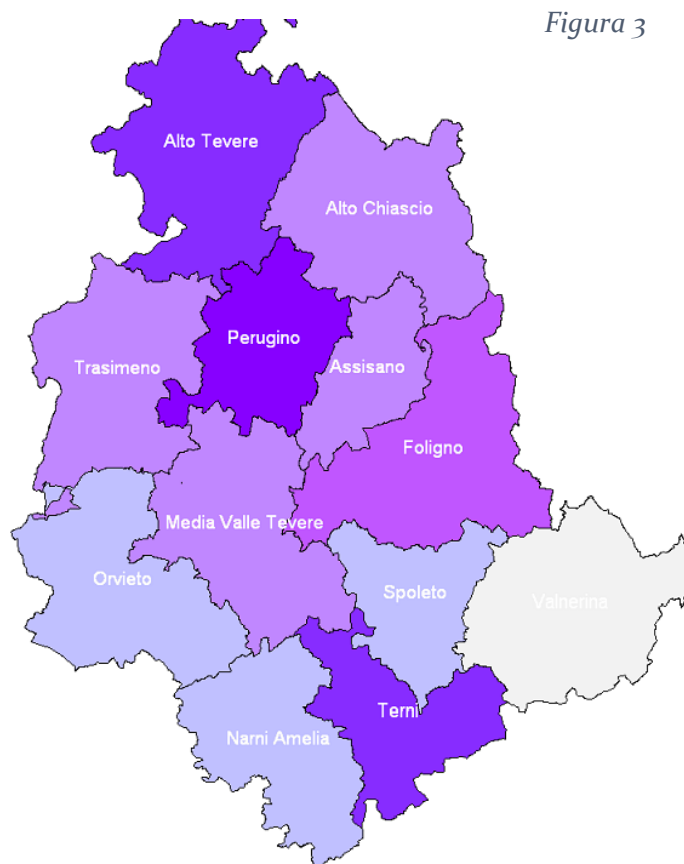


Figura 3

Tipologia di esercizio	N. esercizi RIES al 02/05/2017	N. esercizi RIES al 18/02/2020
Bar o esercizio assimilabile	882	826
Rivendita tabacchi e/o ricevitoria lotto	186	164
Esercizio dedicato vlt/slot	39	42
Circolo privato	46	35
Sala giochi	34	31
Agenzia scommesse	24	25
Negozi di gioco	20	24
Corner	27	21
Ristorante o esercizio assimilabile	11	8
Altro esercizio commerciale/pubblico o aree autorizzate	8	7
Edicola	4	4
Albergo o esercizio assimilabile	3	3
Sala bingo	2	2
<b>Totale</b>	<b>1286</b>	<b>1192</b>

Tabella 7. Esercizi RIES autorizzati, anno 2017 e 2020, suddivisi per tipologia di esercizio (Elaborazione Agenzia delle Dogane e dei Monopoli, 2020a; Osservatorio Regionale Dipendenza, 2018)

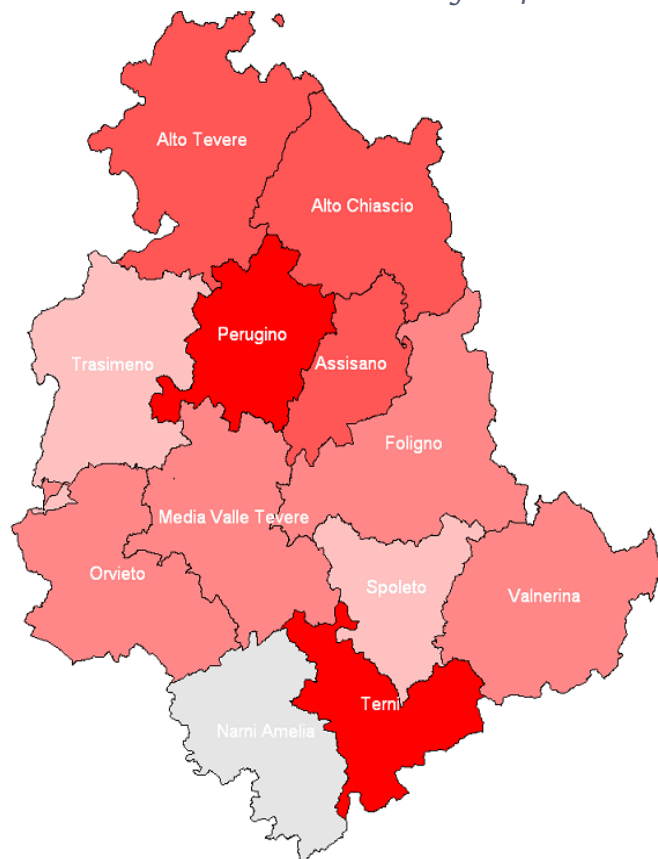
In Umbria nel 2019 sono stati giocati 1.032.209.582,26 €, esclusi i giochi on line che, a livello nazionale rappresentano il 30% di tutte le giocate, per cui a questa cifra si andrebbero ad aggiungere, con una stima proporzionale da verificare, altri 309 milioni di Euro.

Ogni cittadino umbro gioca in media 1.170 € pari all'8,64% del reddito annuale totale.

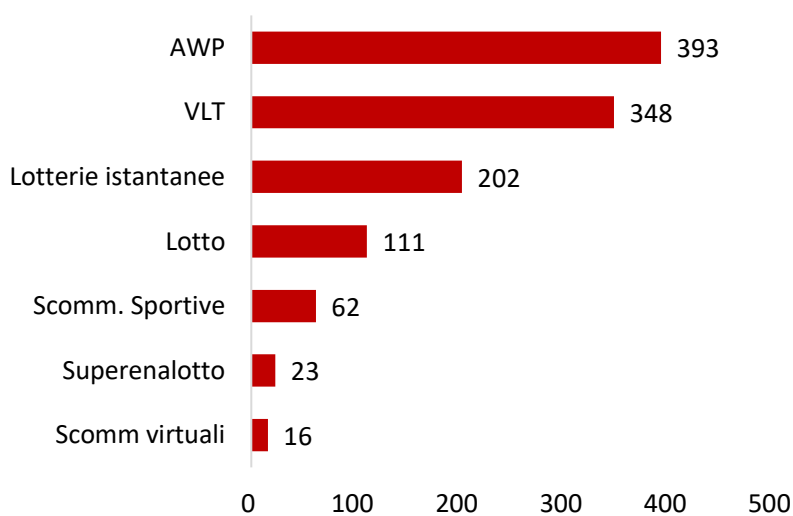
Figura 4

Zona Sociale – Distretto Sanitario	Giocata totale pro capite (€)
11 - Narni Amelia	618
5 - Trasimeno	802
4 - Media Valle del Tevere	854
9 - Spoleto	898
12 - Orvieto	927
8 - Foligno	1.011
6 - Valnerina	1.020
3 - Assisano	1.189
7 - Alto Chiascio	1.240
1 - Alto Tevere	1.366
10 - Terni	1.423
2 - Perugini	1.454

Tabella 8. Giocate in tutti i giochi pro capite per Zona Sociale (Elaborazione Agenzia delle Dogane e dei Monopoli, 2020)



### Giocate pro capite per tipologia di gioco



Come si vede dal grafico a lato, la fanno da padrone le giocate con EGM, ovvero AWP e VLT e le lotterie istantanee.

La presenza di EGM aumenta l'offerta territoriale e di conseguenza anche il numero delle giocate.

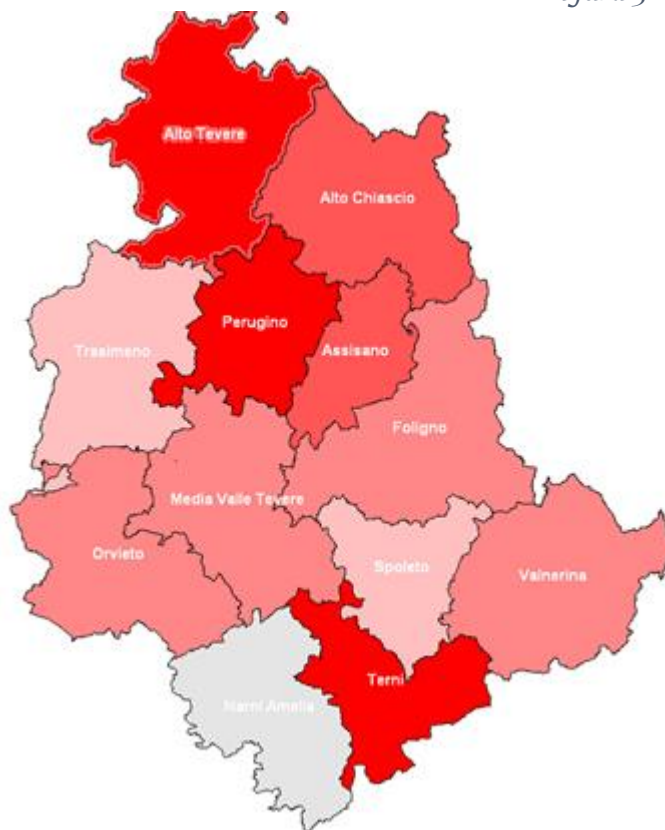
Di seguito, vengono presentati, per ogni Zona Sociale, i dati relativi alle giocate pro capite sia negli EGM, ovvero AWP e VLT, sia nelle lotterie istantanee.

La giocata media pro capite in EGM è pari a 742 €.

Figura 5

Zona Sociale – Distretto Sanitario	Giocate EGM pro capite (€)
11 - Narni Amelia	347
5 - Trasimeno	441
9 - Spoleto	493
6 - Valnerina	508
12 - Orvieto	533
4 - Media Valle del Tevere	543
8 - Foligno	592
7 - Alto Chiascio	712
3 - Assisano	732
1 - Alto Tevere	957
10 - Terni	958
2 - Perugino	970

Tabella 9. Giocate in EGM pro capite per Zona Sociale (Elaborazione Agenzia delle Dogane e dei Monopoli, 2020)

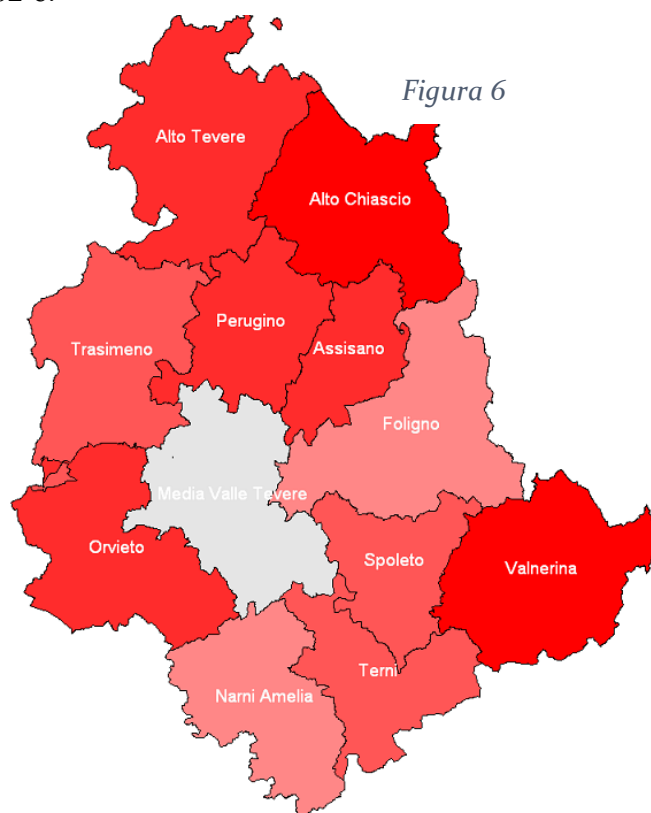


La giocata media pro capite nelle lotterie istantanee è pari a 202 €.

Zona Sociale – Distretto Sanitario	Lotterie Istantanee pro capite (€)
4 - Media Valle del Tevere	135
11 - Narni Amelia	172
8 - Foligno	187
5 - Trasimeno	192
10 - Terni	196
9 - Spoleto	197
1 - Alto Tevere	208
12 - Orvieto	209
3 - Assisano	216
2 - Perugino	221
7 - Alto Chiascio	239
6 - Valnerina	246

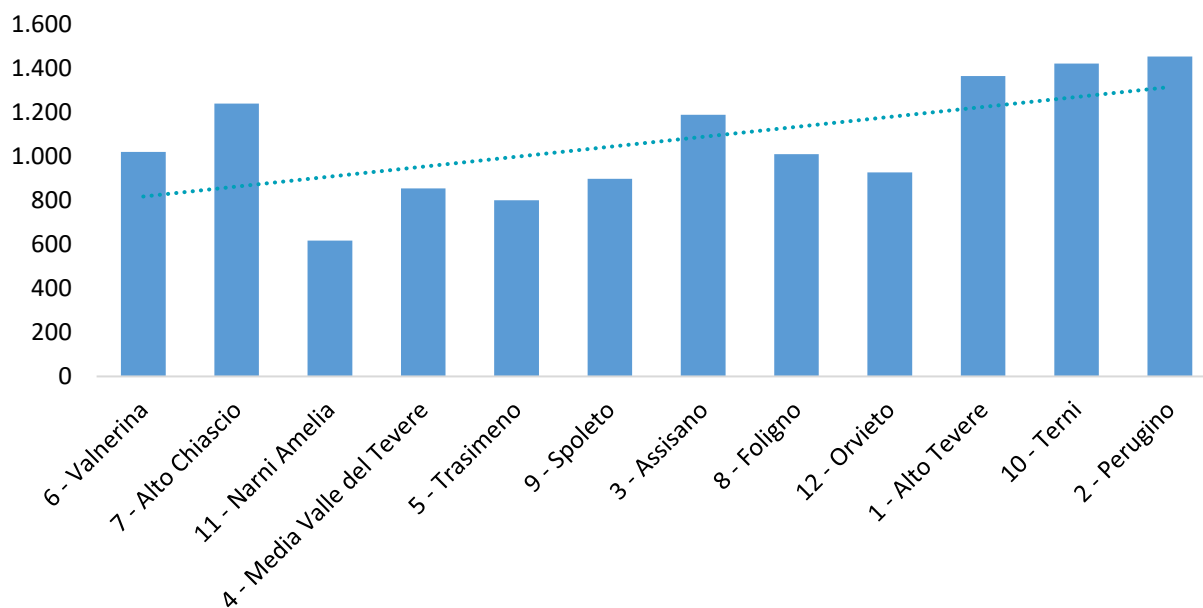
Tabella 10. Giocate in lotterie istantanee pro capite per Zona Sociale (Elaborazione Agenzia delle Dogane e dei Monopoli, 2020)

Figura 6



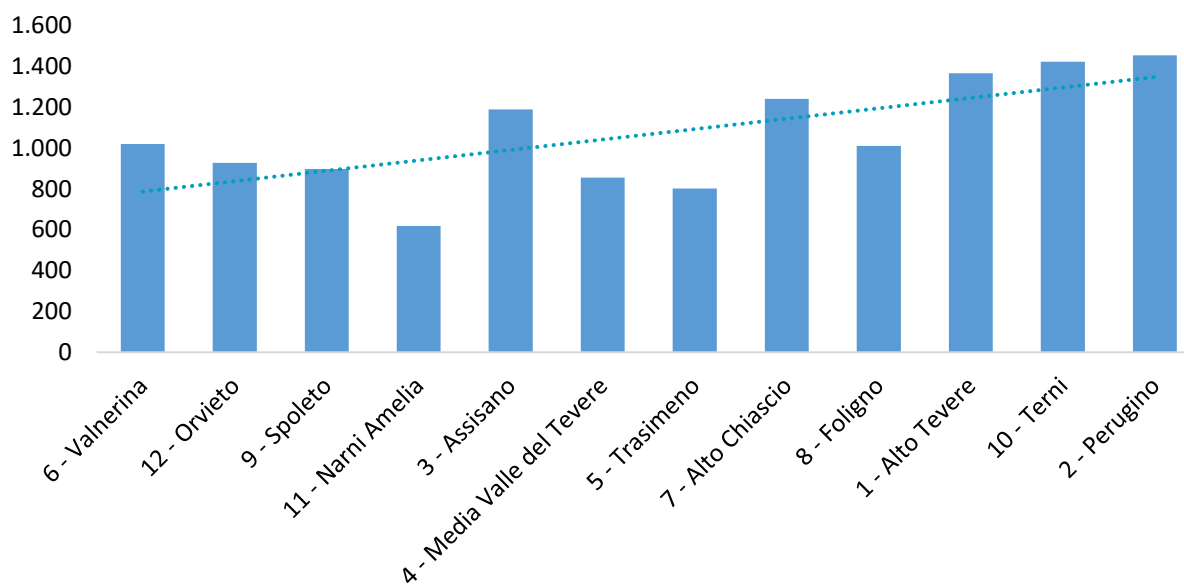
Esiste una correlazione lineare, anche se non fortissima ( $r^2=0,37$ ), fra il reddito pro capite e la giocata pro capite, anche se ci sono delle differenze notevoli: per esempio, la Zona Sociale della Valnerina e dell'Alto Chiascio, seppur avendo un reddito più basso, hanno un livello di giocate pro capite elevato, mentre altre aree a reddito più alto hanno giocate più basse.

Giocate pro capite in relazione al reddito per Zona Sociale



Una correlazione più forte si evidenzia considerando la presenza di soggetti autorizzati RIES rispetto alle giocate totali, con  $r^2=0,48$ .

Giocate pro capite in relazione al numero di soggetti RIES per Zona Sociale



## DESCRIZIONE DELLE ZONE SOCIALI

Nelle pagine che seguono vengono presentati i dati oggetto dello studio nel dettaglio delle diverse Zone Sociali, presentate in ordine alfabetico per nome di Distretto Sanitario. Per ognuna di esse vengono descritte le seguenti variabili sia nel valore totale della Zona che per i singoli Comuni: abitanti (elaborazione ISTAT, 2020), reddito pro capite (elaborazione Ministero dell'Economia e delle Finanze - Dipartimento delle Finanze, 2020), soggetti RIES autorizzati sul territorio (elaborazione Agenzia delle Dogane e dei Monopoli, 2020a), giocate pro capite in tutte le tipologie di gioco (elaborazione Agenzia delle Dogane e dei Monopoli, 2020), giocate pro capite suddivise per tipologia di gioco (*ibidem*), giocate pro capite negli EGM (AWP+VLT) (*ibidem*), giocate pro capite nelle lotterie istantanee (*ibidem*).

Per ogni Zona Sociale, seguono delle schede di approfondimento per i Comuni della Zona con più di 5.000 abitanti.

Per quanto riguarda le giocate pro capite suddivise per tipologia di gioco, in questa sezione, sono presentati solo i dati totali per la Zona Sociale. I dati dei singoli Comuni sono riportati in Appendice, alla quale si rimanda anche per la consultazione dei dati di tutti i singoli Comuni, anche di quelli con meno di 5.000 abitanti, relativamente a tutte le variabili oggetto della presente indagine.

## DISTRETTO ALTO CHIASCIO - ZONA SOCIALE 7



La Zona Sociale - 7 dell'Alto Chiascio conta 54.062 abitanti distribuiti nei Comuni come da tabella e mappa sottostanti:

Comune	Abitanti
Costacciaro	1.159
Scheggia e Pascelupo	1.333
Sigillo	2.366
Fossato di Vico	2.708
Gualdo Tadino	14.949
Gubbio	31.547



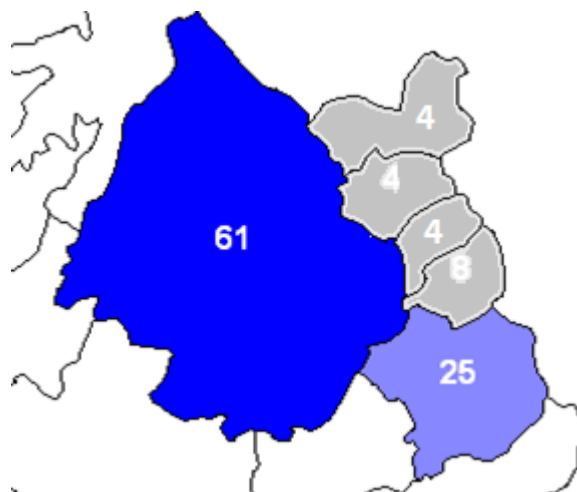
Di seguito i dati del reddito pro capite per i Comuni della Zona Sociale 7 - Alto Chiascio, il cui reddito medio è pari a 12.409 €, al di sotto del valore medio regionale.

Comune	Reddito pro capite (€)
Scheggia e Pascelupo	11.463
Fossato di Vico	11.779
Gualdo Tadino	12.062
Costacciaro	12.384
Gubbio	12.625
Sigillo	12.981



Nella Zona Sociale – 7 dell’Alto Chiascio sono presenti 106 soggetti autorizzati RIES distribuiti come nella tabella sottostante.

Comune	Soggetti RIES
Costacciaro	4
Scheggia e Pascelupo	4
Sigillo	4
Fossato di Vico	8
Gualdo Tadino	25
Gubbio	61



La somma totale giocata nel 2019 nella Zona Sociale - 7 Alto Chiascio è di 67.026.302 €, pari al 10% del reddito.

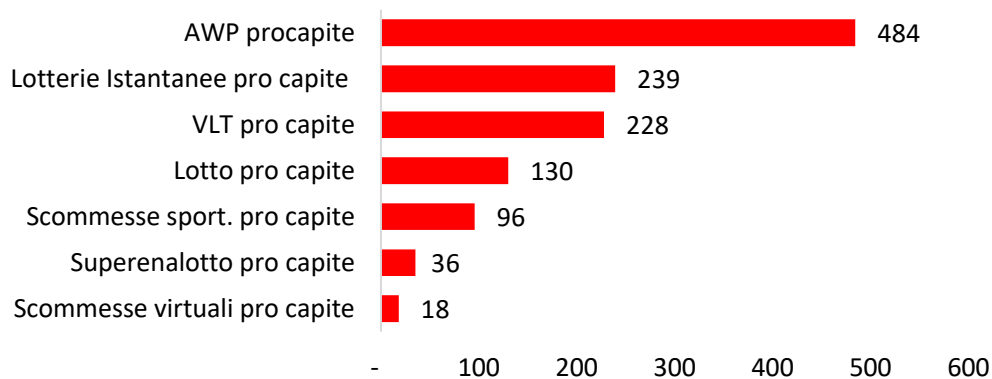
Nella Zona Sociale la giocata media pro capite è di 1.240 €, leggermente al di sopra del valore regionale, con una maggiore spesa nei due Comuni di Gualdo Tadino e Gubbio.

Comune	Giocate totali pro capite (€)
Scheggia e Pascelupo	686
Sigillo	854
Fossato di Vico	988
Costacciaro	1.098
Gubbio	1.222
Gualdo Tadino	1.445



Le giocate nelle diverse tipologie di gioco si distribuiscono prevalentemente nelle AWP e nelle lotterie istantanee, entrambe con un dato pro capite maggiore di quello regionale

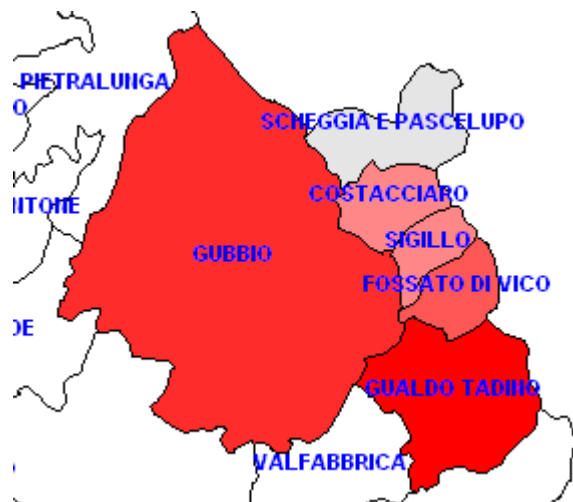
### Giocate per tipologia di gioco (€)





La giocata media in EGM (AWP+VLT) nella Zona Sociale è di 712 €, in linea con il valore regionale, con un picco nel Comune di Gualdo Tadino.

Comune	Giocate EGM pro capite (€)
Scheggia e Pascelupo	170
Costacciaro	424
Sigillo	546
Fossato di Vico	597
Gubbio	657
Gualdo Tadino	945



La giocata media per le lotterie istantanee nella Zona Sociale è di 239 €, al di sopra del valore regionale, con un valore maggiore di quello di Zona e regionale nel Comune di Costacciaro.

Comune	Lotterie Istantanee pro capite (€)
Sigillo	151
Gubbio	229
Scheggia e Pascelupo	251
Gualdo Tadino	255
Fossato di Vico	265
Costacciaro	419



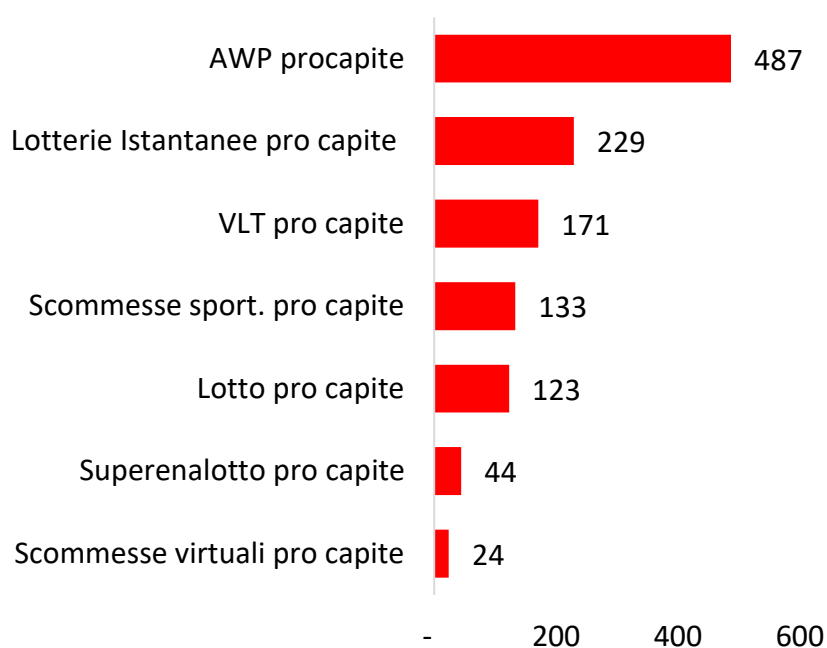
# SCHEMA INDAGINE GIOCO D'AZZARDO

## COMUNE DI GUBBIO



<b>Abitanti</b>	<b>31.547</b>
<b>Reddito medio pro capite</b>	<b>€ 12.625</b>
<b>Giocate totali pro capite</b>	<b>€ 1.222</b>
<b>% sul reddito</b>	<b>10%</b>
<b>Soggetti RIES</b>	<b>61</b>
<b>Giocate EGM pro capite</b>	<b>€ 657</b>
<b>% sul reddito</b>	<b>5%</b>

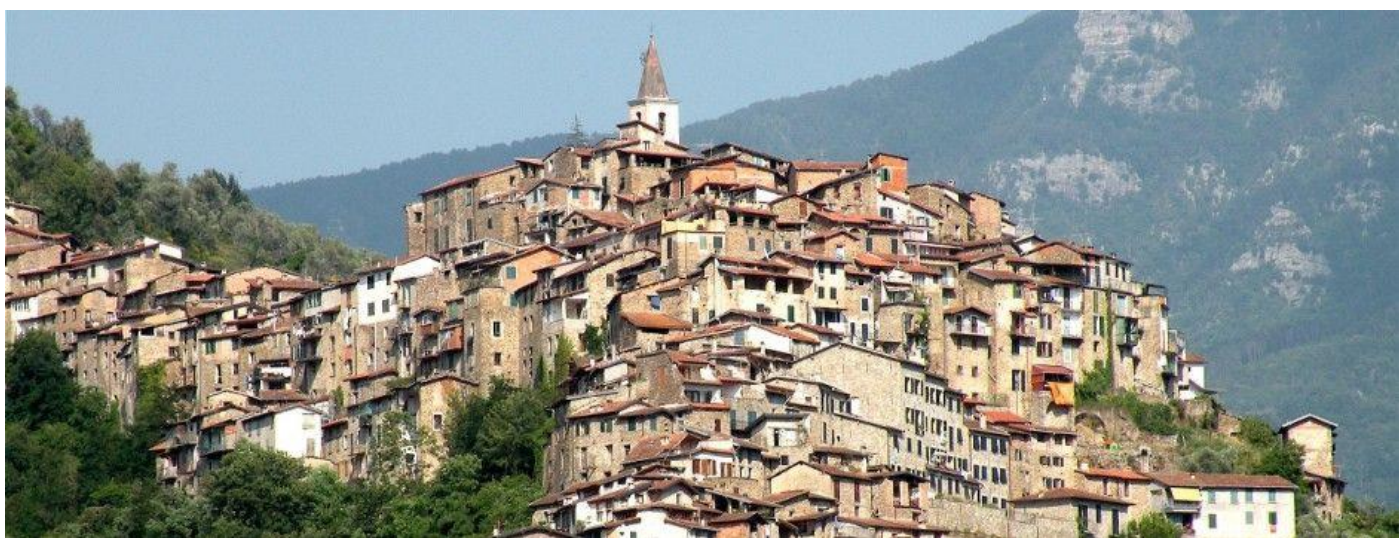
### Giocate per tipologia di gioco (€)



**Commento:** Nel Comune di Gubbio nel 2019, sono stati giocati 38.549.838,79 €, circa il 10% del reddito, percentuale piuttosto elevata. Le giocate pro capite sono maggiori del dato regionale. La maggior parte delle giocate è riconducibile ad apparecchi da gioco elettronici EGM, quali le AWP e le VLT. In particolare, le giocate in AWP sono maggiori del valore regionale pro capite. La presenza sul territorio del Comune di 61 soggetti autorizzati RIES, tra cui anche esercizi con VLT, sicuramente influenza il numero delle giocate vista l'aggressività di tali tipologie di gioco. Anche le lotterie istantanee rappresentano una fetta importante del gioco d'azzardo nel Comune, con un valore pro capite superiore a quello regionale.

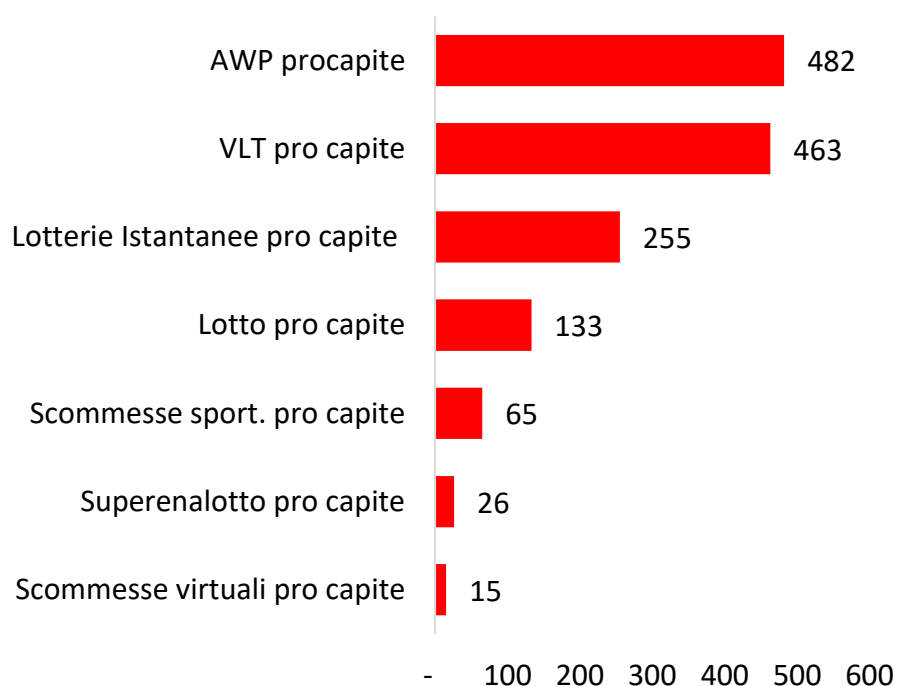
# SCHEMA INDAGINE GIOCO D'AZZARDO

## COMUNE DI GUALDO TADINO



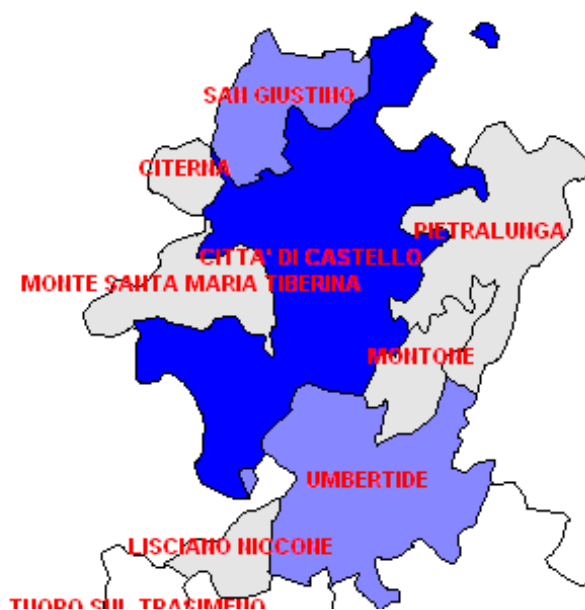
<b>Abitanti</b>	<b>14.949</b>
<b>Reddito medio pro capite</b>	<b>€ 12.062</b>
<b>Giocate totali pro capite</b>	<b>€ 1.445</b>
<b>% sul reddito</b>	<b>12%</b>
<b>Soggetti RIES</b>	<b>25</b>
<b>Giocate EGM pro capite</b>	<b>€ 945</b>
<b>% sul reddito</b>	<b>8%</b>

### Giocate per tipologia di gioco (€)



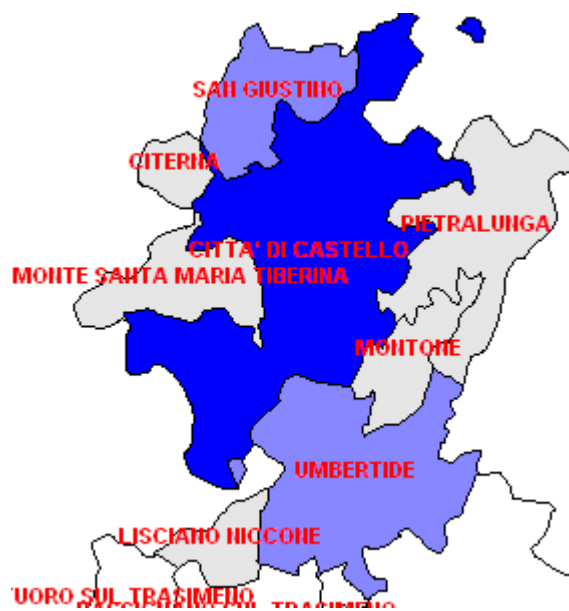
**Commento:** Nel Comune di Gualdo Tadino nel 2019, sono stati giocati 21.594.962,25 €, circa il 12% del reddito, una percentuale elevata. Le giocate pro capite sono maggiori del dato regionale. La maggior parte delle giocate, oltre il 60% sono riconducibili ad apparecchi da gioco elettronici EGM, quali le VLT e le AWP, entrambe con un valore pro capite superiore a quello regionale. La presenza sul territorio del Comune di 25 soggetti autorizzati RIES, tra cui anche esercizi con VLT, sicuramente influenza il numero delle giocate vista l'aggressività di tali tipologie di gioco. Anche le lotterie istantanee mostrano un valore pro capite superiore a quello regionale.

# DISTRETTO SANITARIO ALTO TEVERE – ZONA SOCIALE 1



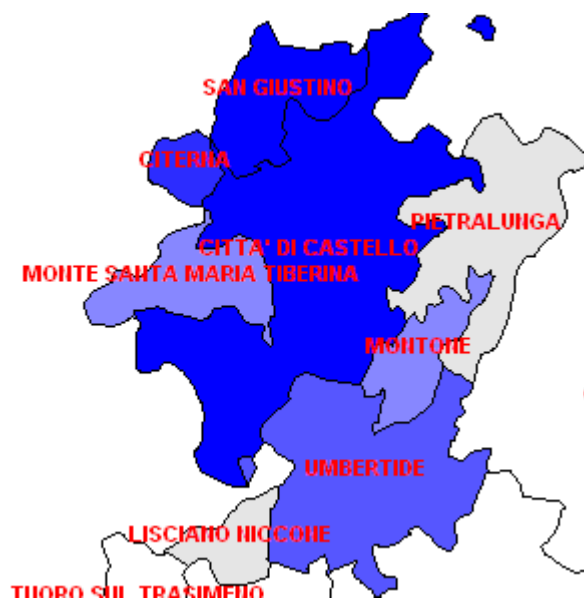
La Zona Sociale – 1 dell’Alto Tevere conta 76.176 abitanti distribuiti nei Comuni come da tabella e mappa sottostanti.

Comune	Abitanti
Lisciano Niccone	602
Monte Santa Maria Tiberina	1.156
Montone	1.618
Pietralunga	2.057
Citerna	3.432
San Giustino	11.227
Umbertide	16.645
Città di Castello	39.439



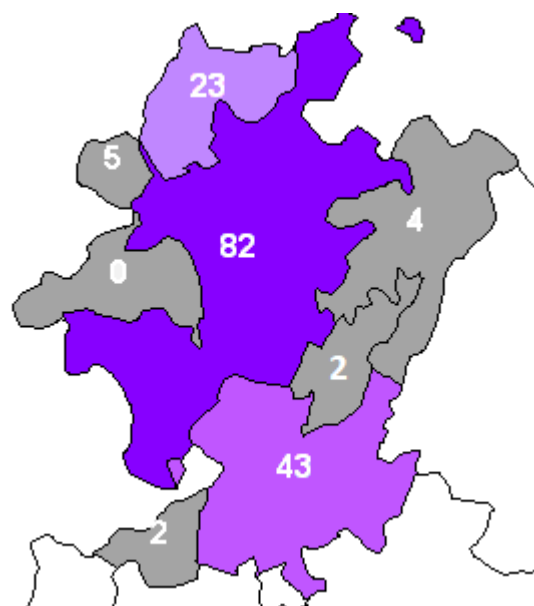
Di seguito i dati del reddito pro capite per i Comuni della Zona Sociale – 1 dell’Alto Tevere, il cui reddito medio è pari a 13.651 €, in linea con la media regionale.

Comune	Reddito pro capite (€)
Lisciano Niccone	11.450
Pietralunga	11.753
Monte Santa Maria Tiberina	12.273
Montone	12.481
Umbertide	12.958
Citerna	13.458
San Giustino	14.061
Città di Castello	14.064



Nella Zona Sociale – 1 dell’Alto Tevere sono presenti 161 soggetti autorizzati RIES.

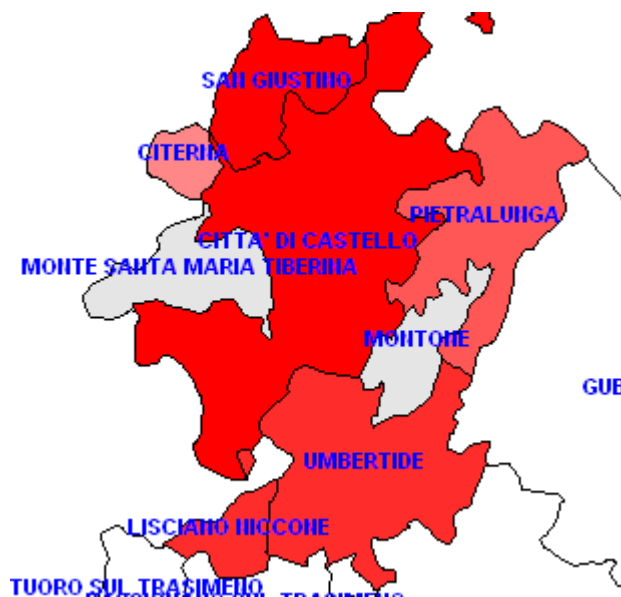
Comune	Soggetti RIES
Monte Santa Maria Tiberina	-
Lisciano Niccone	2
Montone	2
Pietralunga	4
Citerna	5
San Giustino	23
Umbertide	43
Città di Castello	82



Nella Zona Sociale - 1 Alto Tevere nel 2019 sono stati giocati d'azzardo 104.072.668,97 €, pari al 10% del reddito della Zona.

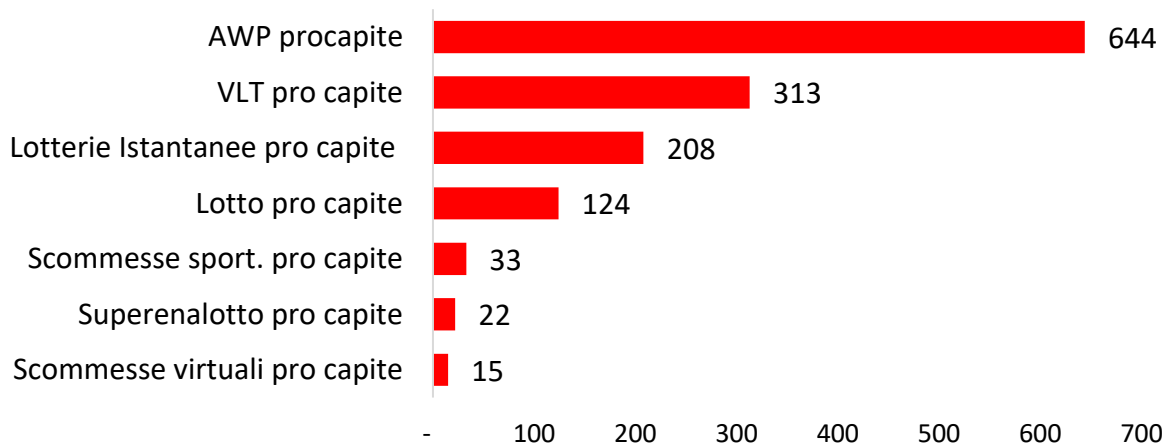
La giocata media pro capite è di 1.366 €, al di sopra della media regionale, con dei picchi al di sopra del valore di Zona e regionale nei Comuni di Città di Castello e San Giustino.

Comune	Giocata totale pro capite (€)
Monte Santa Maria Tiberina	4
Montone	199
Citerna	409
Pietralunga	828
Lisciano Niccone	1.051
Umbertide	1.257
Città di Castello	1.554
San Giustino	1.587



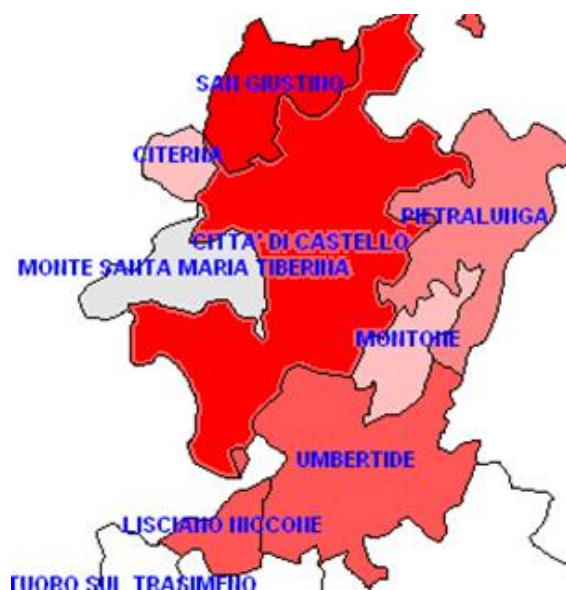
Le giocate si distribuiscono prevalentemente negli EGM, con un valore pro capite delle AWP molto elevato rispetto al dato regionale, mentre le giocate pro capite in VLT sono in linea col dato regionale. Una buona parte si presenta anche nelle lotterie istantanee, con valori in linea con la media pro capite regionale.

### Giocate per tipologia di gioco (€)



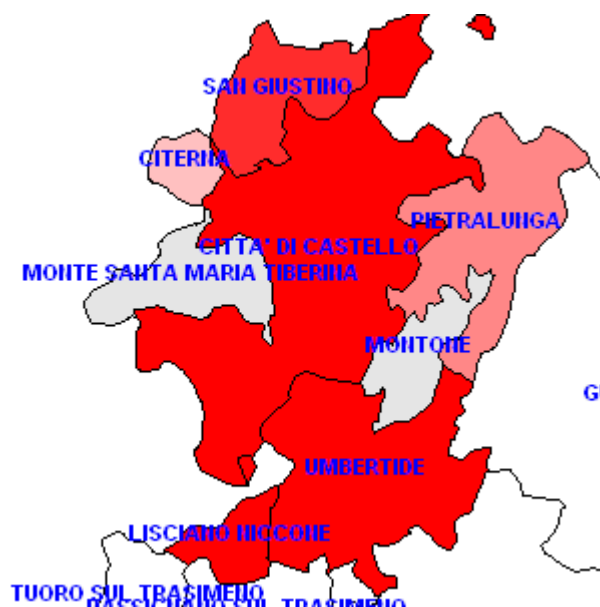
Per quel che riguarda le giocate in EGM, il valore medio della giocata pro capite per la Zona Sociale è pari a 957 €, al di sopra del valore regionale, con un picco al di sopra del valore pro capite di Zona e regionale nei Comuni di Città di Castello e di San Giustino.

Comune	Giocate EGM Pro Capite (€)
Monte Santa Maria Tiberina	-
Montone	199
Citerna	300
Pietralunga	420
Umbertide	660
Lisciano Niccone	682
Città di Castello	1.162
San Giustino	1.203



Le lotterie istantanee rappresentano una tipologia di gioco che raccoglie una buona quota di giocate. La giocata media pro capite nelle lotterie istantanee è pari a 208 €, in linea con la media regionale, con una certa differenza tra i Comuni.

Comune	Lotterie Istantanee pro capite (€)
Montone	-
Monte Santa Maria Tiberina	4
Citerna	58
Pietralunga	85
San Giustino	217
Città di Castello	220
Lisciano Niccone	238
Umbertide	251



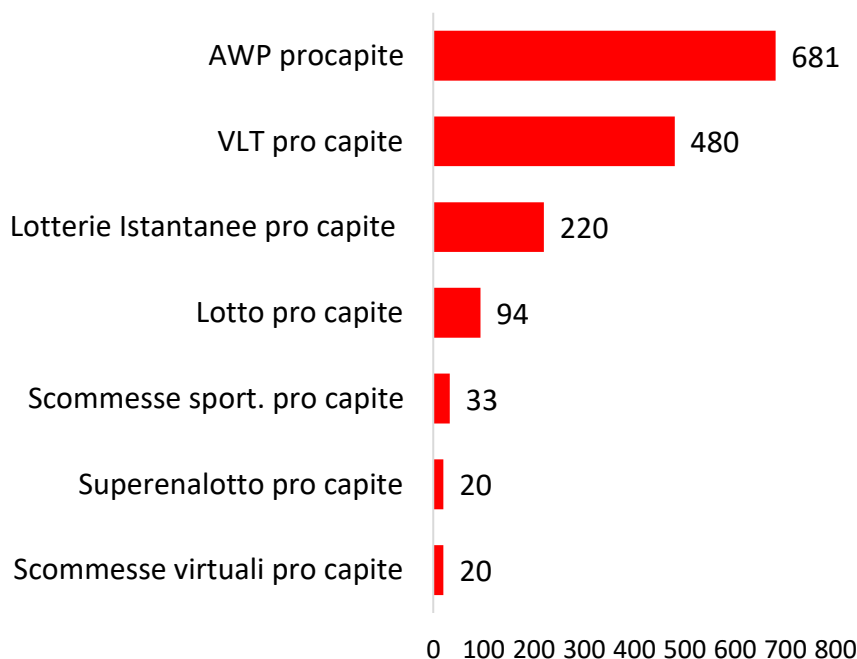
# SCHEMA INDAGINE GIOCO D'AZZARDO

## COMUNE DI CITTA' DI CASTELLO



<b>Abitanti</b>	<b>39.439</b>
<b>Reddito medio pro capite</b>	<b>€ 14.064</b>
<b>Giocate totali pro capite</b>	<b>€ 1.554</b>
<b>% sul reddito</b>	<b>11%</b>
<b>Soggetti RIES</b>	<b>82</b>
<b>Giocate EGM pro capite</b>	<b>€ 1.162</b>
<b>% sul reddito</b>	<b>5%</b>

### Giocate per tipologia di gioco (€)



**Commento:** Nel Comune di Città di Castello nel 2019, sono stati giocati 61.270.156,92 €, circa l'11% del reddito, una percentuale elevata. Le giocate pro capite sono maggiori del dato regionale. Oltre il 70% delle giocate è riconducibile ad apparecchi da gioco elettronici EGM, come le AWP e le VLT, che presentano un valore di giocata pro capite di molto superiore a quello regionale, ed alle lotterie istantanee, anch'esse con un valore di giocata pro capite leggermente superiore a quello regionale. La presenza sul territorio del Comune di 82 soggetti autorizzati RIES, tra cui esercizi con VLT, sicuramente condiziona il numero delle giocate, vista l'aggressività di tali tipologie di gioco.



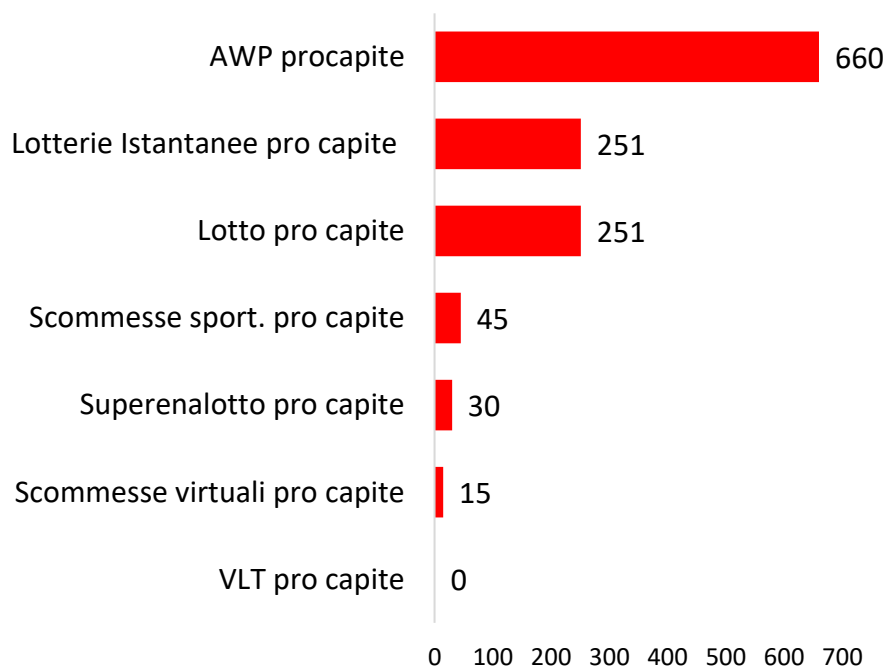
# SCHEMA INDAGINE GIOCO D'AZZARDO

## COMUNE DI UMBERTIDE



<b>Abitanti</b>	<b>16.645</b>
<b>Reddito medio pro capite</b>	<b>€ 12.957</b>
<b>Giocate totali pro capite</b>	<b>€ 1.257</b>
<b>% sul reddito</b>	<b>10%</b>
<b>Soggetti RIES</b>	<b>43</b>
<b>Giocate EGM pro capite</b>	<b>€ 660</b>
<b>% sul reddito</b>	<b>5%</b>

### Giocate per tipologia di gioco (€)



**Commento:** Nel Comune di Umbertide nel 2019, sono stati giocati 20.922.613 €, circa il 10% del reddito, una percentuale elevata. Le giocate pro capite sono di poco maggiori rispetto al dato regionale. La maggior parte delle giocate, intorno al 50%, sono rappresentate da gioco tramite apparecchi da gioco EGM, ovvero AWP che presentano un valore di giocata pro capite di molto superiore rispetto a quello regionale, e dalle lotterie istantanee, anche in questo caso con valori superiori alla media regionale. Sono assenti le giocate VLT. La presenza sul territorio del Comune di 43 soggetti autorizzati RIES, sicuramente condiziona il numero delle giocate, vista l'aggressività di tali tipologie di gioco.

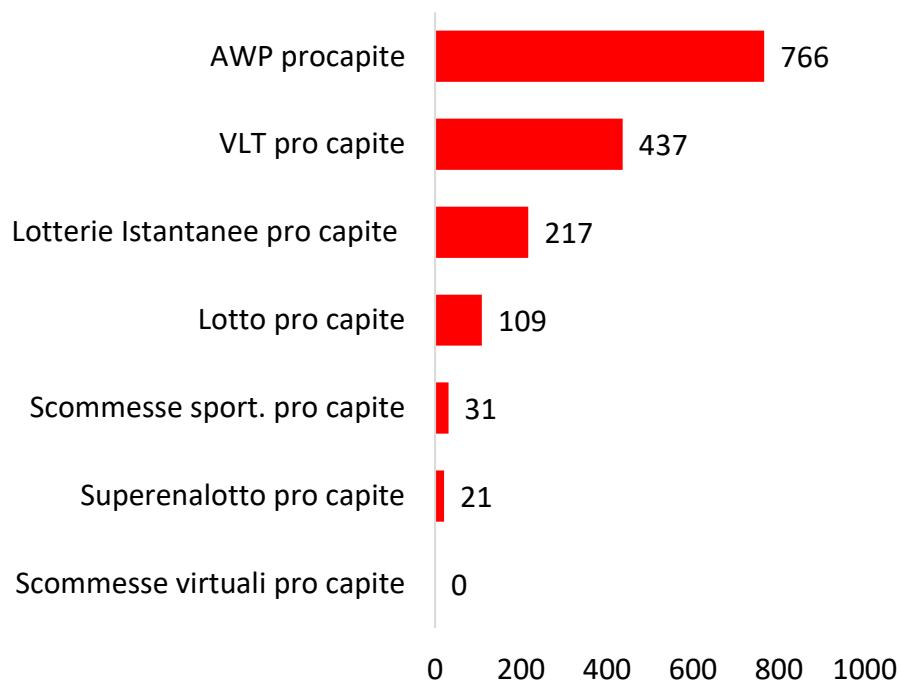
# SCHEMA INDAGINE GIOCO D'AZZARDO

## COMUNE DI SAN GIUSTINO



<b>Abitanti</b>	<b>11.227</b>
<b>Reddito medio pro capite</b>	<b>€ 14.061</b>
<b>Giocate totali pro capite</b>	<b>€ 1.587</b>
<b>% sul reddito</b>	<b>11%</b>
<b>Soggetti RIES</b>	<b>23</b>
<b>Giocate EGM pro capite</b>	<b>€ 1.203</b>
<b>% sul reddito</b>	<b>9%</b>

### Giocate per tipologia di gioco (€)



**Commento:** Nel Comune di San Giustino nel 2019, sono stati giocati 17.814.624 €, circa l'11% del reddito, una percentuale elevata. Le giocate pro capite sono maggiori del dato regionale. Il 75% delle giocate è riconducibile ad apparecchi da gioco elettronici EGM, ovvero AWP e VLT, con valori pro capite, in entrambi i casi, ma soprattutto per le AWP, nettamente superiori a quelli regionali. La presenza sul territorio del Comune di 23 soggetti autorizzati RIES, tra cui anche esercizi con VLT, sicuramente condiziona il numero delle giocate, vista l'aggressività di tali tipologie di gioco.

## DISTRETTO SANITARIO ASSISANO – ZONA SOCIALE 3



La Zona Sociale - 3 dell'Assisano conta 62.158 abitanti distribuiti come nella tabella e mappa sottostante.

Comune	Abitanti
Valfabbrica	3.361
Bettona	4.347
Cannara	4.355
Bastia Umbra	21.781
Assisi	28.314



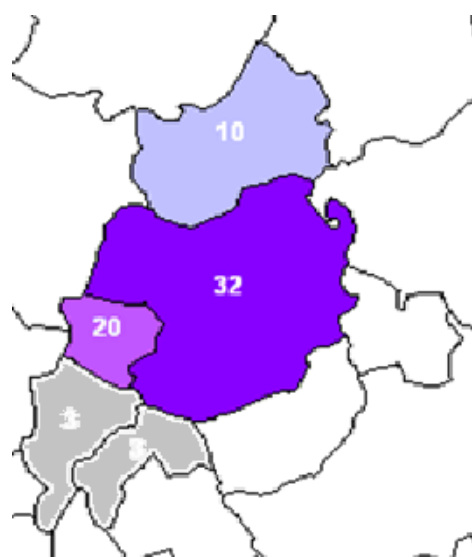
Il reddito pro capite nella Zona Sociale è di 12.971 €, leggermente al di sotto del valore regionale.

Comune	Reddito pro capite (€)
Valfabbrica	11.371
Bettona	12.337
Cannara	12.361
Bastia Umbra	13.125
Assisi	13.234



Nella Zona Sociale ci sono, in totale, 68 soggetti autorizzati RIES, distribuiti tra i Comuni come segue.

Comune	Soggetti RIES
Bettona	3
Cannara	3
Valfabbrica	10
Bastia Umbra	20
Assisi	32



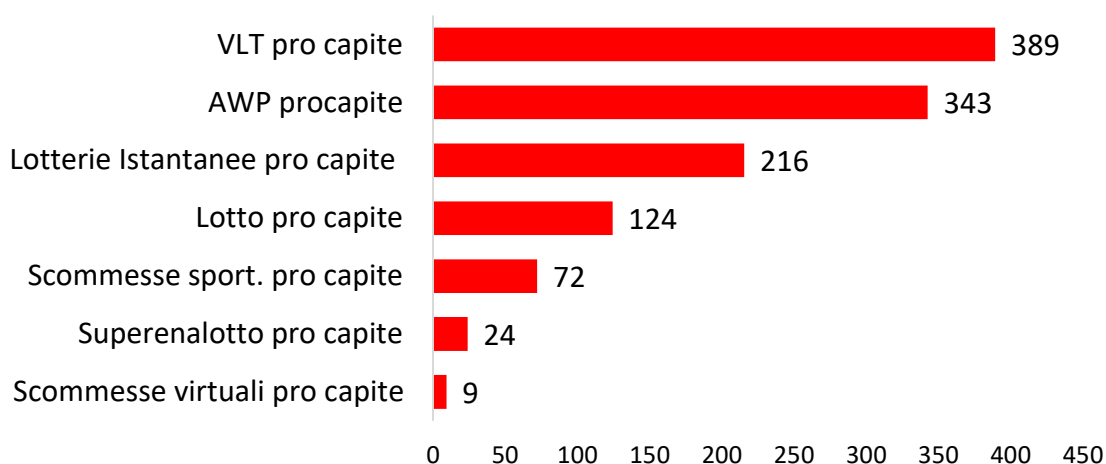
Nella Zona Sociale nel 2019 sono stati giocati 73.916.837 €, pari al 9% del reddito. La giocata media pro capite nella Zona Sociale è pari a 1.189 €, in linea con il valore regionale.

Comune	Giocata totale pro capite (€)
Bettona	402
Cannara	612
Valfabbrica	828
Assisi	1.161
Bastia Umbra	1.555



La maggior parte delle giocate si distribuisce in VLT e AWP che rappresentano oltre il 50% delle giocate medie. I valori pro capite sono prossimi alle medie regionali.

### Giocate per tipologia di gioco (€)



Le giocate pro capite negli EGM, ovvero AWP e VLT, sono distribuite secondo tabella e mappa di seguito riportate; ci sono differenze molto evidenti e sovrapponibili all'offerta di tali modalità di gioco presente sul territorio e quindi ai soggetti RIES autorizzati.

La giocata pro capite media in EGM è pari a 732 €, in linea con il valore regionale.

Comune	Giocate EGM pro capite (€)
Bettona	201
Cannara	228
Valfabbrica	589
Assisi	723
Bastia Umbra	972



Dalla mappa si evidenzia come, spesso, le lotterie istantanee suppliscono ad un minor numero di offerta di soggetti autorizzati RIES. La giocata pro capite media è pari a 216 €, in linea con il valore medio regionale.

Comune	Lotterie Istantanee pro capite (€)
Bettona	117
Valfabbrica	125
Assisi	195
Cannara	258
Bastia Umbra	268



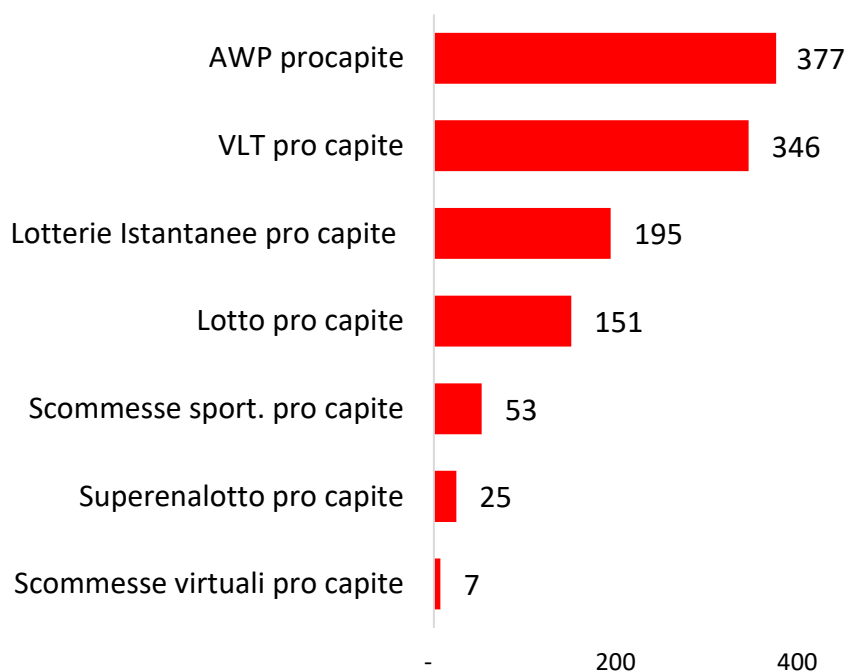
# SCHEMA INDAGINE GIOCO D'AZZARDO

## COMUNE DI ASSISI



<b>Abitanti</b>	<b>28.314</b>
<b>Reddito medio pro capite</b>	<b>€ 13.234</b>
<b>Giocate totali pro capite</b>	<b>€ 1.161</b>
<b>% sul reddito</b>	<b>9%</b>
<b>Soggetti RIES</b>	<b>32</b>
<b>Giocate EGM pro capite</b>	<b>€ 723</b>
<b>% sul reddito</b>	<b>5%</b>

### Giocate per tipologia di gioco (€)



**Commento:** Nel Comune di Assisi nel 2019, sono stati giocati 32.861.513,34 €, circa il 9% del reddito, una percentuale elevata. Le giocate pro capite sono in linea con il dato regionale. Oltre il 60% delle giocate è riconducibile da apparecchi da gioco elettronici EGM, ovvero AWP e VLT, che mostrano valori pro capite in linea con quelli regionali (leggermente al di sotto le AWP). La presenza sul territorio del Comune di 32 soggetti autorizzati RIES, tra cui anche esercizi con VLT, sicuramente condiziona il numero delle giocate, vista l'aggressività di tali tipologie di gioco.

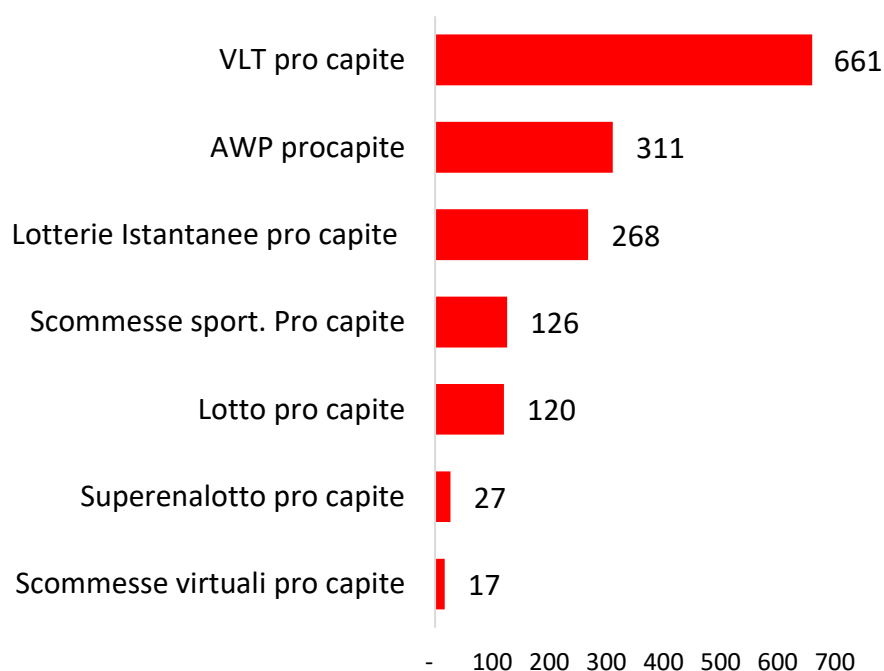
# SCHEMA INDAGINE GIOCO D'AZZARDO

## COMUNE DI BASTIA UMBRA



<b>Abitanti</b>	<b>21.781</b>
<b>Reddito medio pro capite</b>	<b>€ 13.125</b>
<b>Giocate totali pro capite</b>	<b>€ 1.555</b>
<b>% sul reddito</b>	<b>12%</b>
<b>Soggetti RIES</b>	<b>20</b>
<b>Giocate EGM pro capite</b>	<b>€ 972</b>
<b>% sul reddito</b>	<b>7%</b>

### Giocate per tipologia di gioco (€)



**Commento:** Nel Comune di Bastia Umbra nel 2019, sono stati giocati 33.862.093 €, circa il 12% del reddito, una percentuale elevata. Le giocate pro capite sono maggiori del dato regionale. Oltre il 60% delle giocate, è riconducibile ad apparecchi da gioco elettronici EGM, ovvero AWP e VLT, con un valore doppio delle giocate in VLT rispetto alle AWP. Inoltre, il valore delle VLT è quasi il doppio rispetto al dato pro capite medio regionale, mentre le AWP sono leggermente al di sotto. La presenza sul territorio del Comune di 20 soggetti autorizzati RIES, tra cui anche esercizi con VLT, sicuramente condiziona il numero delle giocate, vista l'aggressività di tali tipologie di gioco. Anche le lotterie istantanee hanno un peso significativo, con un importo della giocata media pro capite leggermente superiore alla media regionale.



## DISTRETTO SANITARIO FOLIGNO - ZONA SOCIALE 8



La Zona Sociale – 8 di Foligno conta 98.405 abitanti distribuiti come da tabella e mappa sottostanti.

Comune	Abitanti
Sellano	1.027
Valtopina	1.351
Bevagna	4.955
Montefalco	5.535
Nocera Umbra	5.672
Gualdo Cattaneo	5.892
Trevi	8.349
Spello	8.565
Foligno	57.059



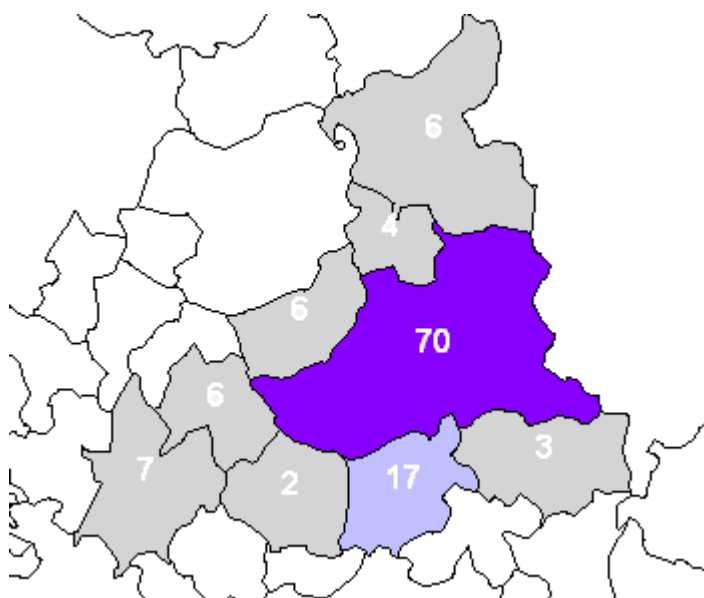
Il reddito pro capite medio della Zona Sociale è di 13.164 € riferito all'anno 2019, in linea con il dato regionale.

Comune	Reddito pro capite (€)
Valtopina	11.454
Nocera Umbra	11.631
Sellano	11.734
Gualdo Cattaneo	11.738
Montefalco	12.160
Trevi	12.483
Bevagna	12.622
Spello	13.674
Foligno	13.698



Nella Zona Sociale ci sono 121 soggetti autorizzati RIES.

Comune	Soggetti RIES
Montefalco	2
Sellano	3
Valtopina	4
Bevagna	6
Nocera Umbra	6
Spello	6
Gualdo Cattaneo	7
Trevi	17
Foligno	70



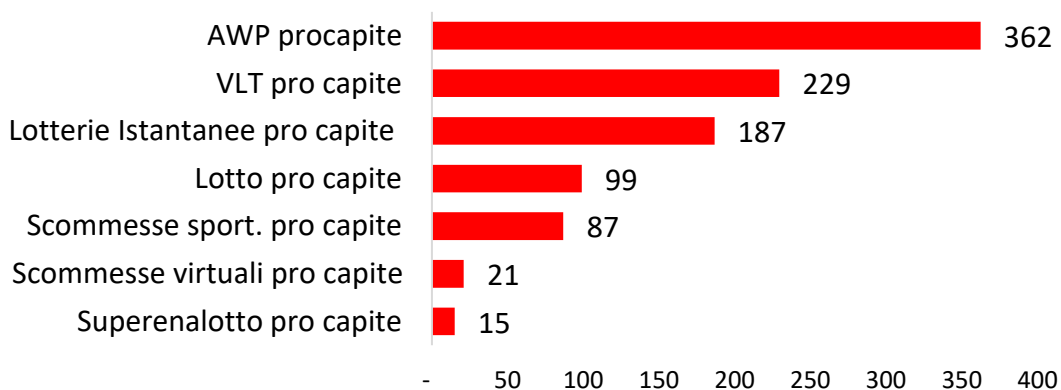
Nella Zona Sociale nel 2019 sono stati giocati 99.440.219 €, pari all'8% del reddito. La giocata media pro capite è pari a 1.011 €, in linea con il valore medio regionale, con molte differenze tra i Comuni.

Comune	Giocata totale pro capite (€)
Sellano	175
Gualdo Cattaneo	404
Montefalco	475
Nocera Umbra	548
Spello	561
Valtopina	869
Bevagna	884
Foligno	1.202
Trevi	1.459



Le giocate sono prevalentemente riconducibili ad EGM, con valori delle giocate medie pro capite per le AWP di poco inferiori al dato regionale, e per le VLT più basse del dato regionale. Anche le lotterie istantanee mostrano un importo della giocata pro capite di poco inferiore al dato regionale.

### Giocate per tipologia di gioco (€)



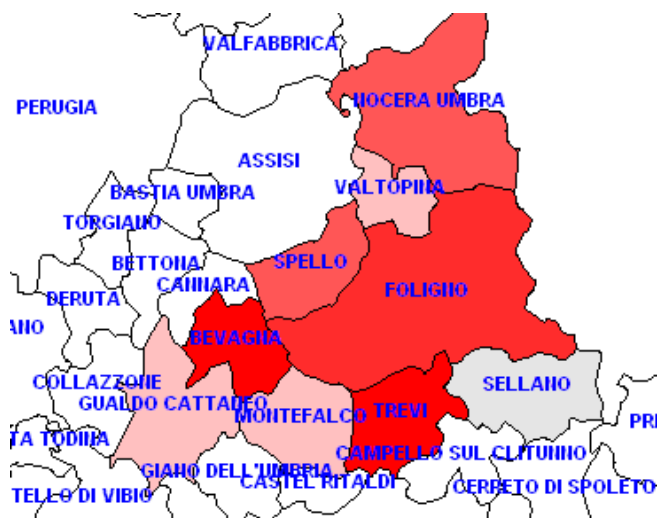
Nelle giocate in EGM, ovvero AWP e VLT, si evidenziano forti differenze fra Comuni. Il valore delle giocate medio nella Zona Sociale in EGM è 592 €, al di sotto del valore regionale, con importanti differenze tra i Comuni, in parte sovrapponibili anche al numero di esercizi RIES autorizzati.

Comune	Giocate EGM pro capite (€)
Sellano	131
Gualdo Cattaneo	227
Nocera Umbra	283
Montefalco	293
Spello	307
Bevagna	425
Foligno	694
Valtopina	792
Trevi	972



Per quel che riguarda le lotterie istantanee, la giocata media pro capite per la Zona Sociale è pari a 187 €, leggermente al di sotto del valore regionale. Il Comune di Trevi rappresenta il territorio con la giocata più alta anche in questa tipologia di gioco oltre che per gli EGM, come visto nei dati precedenti.

Comune	Lotterie Istantanee pro capite (€)
Sellano	29
Valtopina	63
Montefalco	86
Gualdo Cattaneo	94
Spello	163
Nocera Umbra	186
Foligno	193
Bevagna	269
Trevi	291



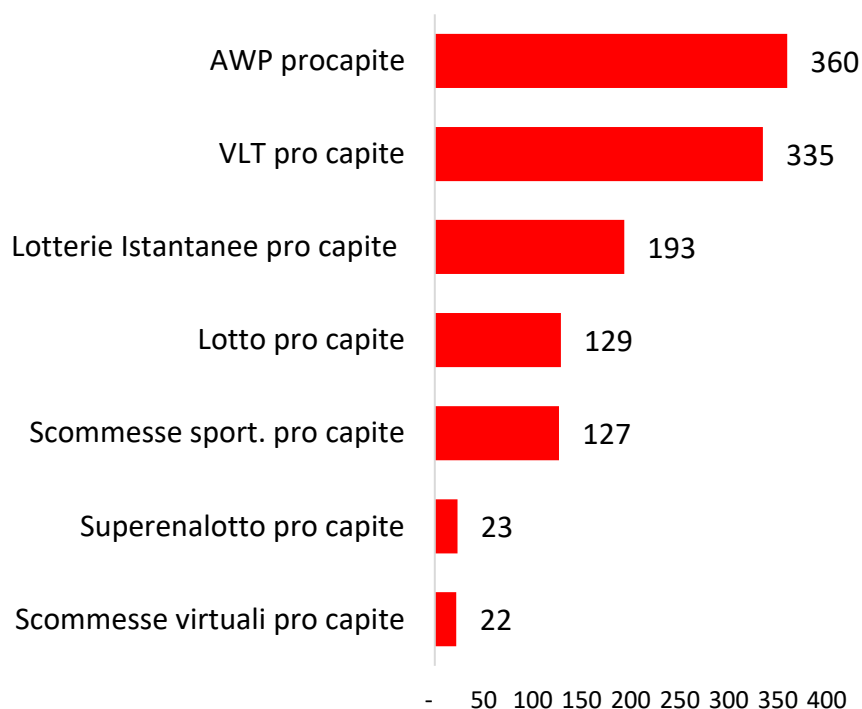
# SCHEMA INDAGINE GIOCO D'AZZARDO

## COMUNE DI FOLIGNO



<b>Abitanti</b>	<b>57.059</b>
<b>Reddito medio pro capite</b>	<b>€ 13.698</b>
<b>Giocate totali pro capite</b>	<b>€ 1.202</b>
<b>% sul reddito</b>	<b>9%</b>
<b>Soggetti RIES</b>	<b>70</b>
<b>Giocate EGM pro capite</b>	<b>€ 694</b>
<b>% sul reddito</b>	<b>5%</b>

### Giocate per tipologie di gioco (€)



**Commento:** Nel Comune di Foligno nel 2019, sono stati giocati 68.604.375 €, circa il 9% del reddito, una percentuale elevata. Le giocate pro capite sono in linea con il dato regionale. Oltre il 50% delle giocate, è riconducibile ad apparecchi da gioco elettronici EGM, ovvero AWP e VLT, i cui valori medi pro capite sono in linea con il dato regionale. La presenza sul territorio del Comune di 70 soggetti autorizzati RIES, tra cui anche esercizi con VLT, sicuramente condiziona il numero delle giocate, vista l'aggressività di tali tipologie di gioco.

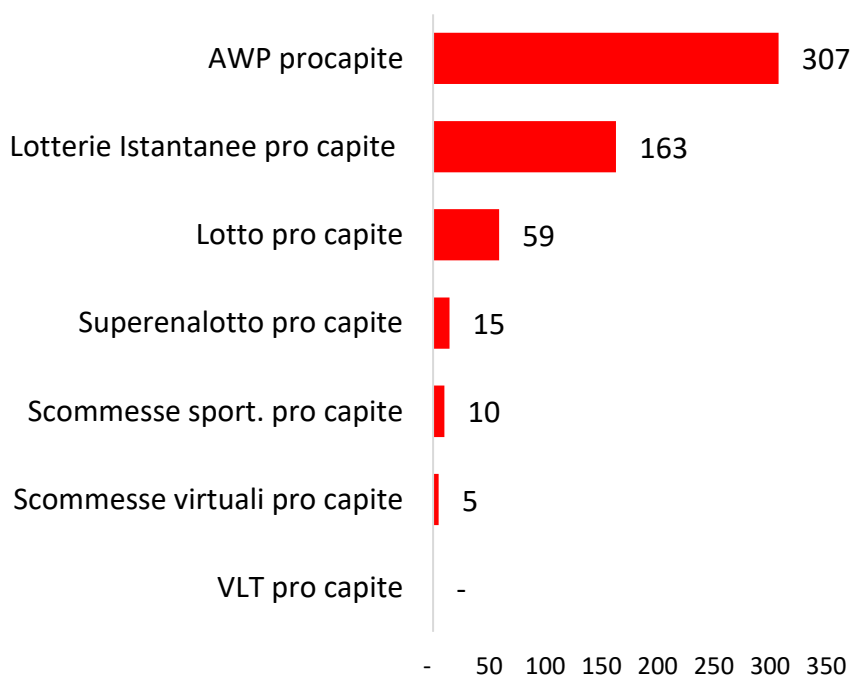
# SCHEMA INDAGINE GIOCO D'AZZARDO

## COMUNE DI SPELLO



<b>Abitanti</b>	<b>8.565</b>
<b>Reddito medio pro capite</b>	<b>€ 13.674</b>
<b>Giocate totali pro capite</b>	<b>€ 561</b>
<b>% sul reddito</b>	<b>4%</b>
<b>Soggetti RIES</b>	<b>6</b>
<b>Giocate EGM pro capite</b>	<b>€ 307</b>
<b>% sul reddito</b>	<b>2%</b>

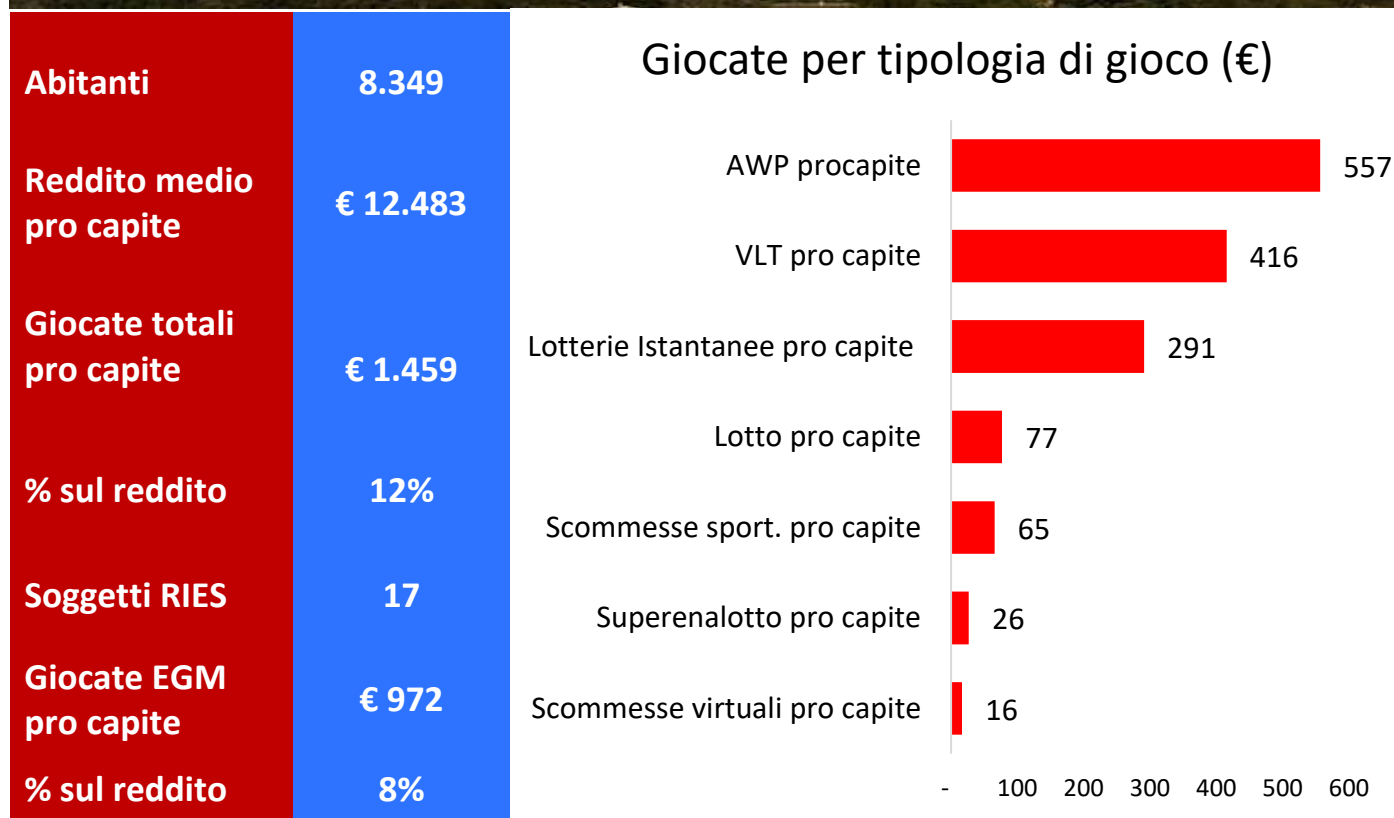
### Giocate per tipologia di gioco (€)



**Commento:** Nel Comune di Spello nel 2019, sono stati giocati 4.808.065 €, circa il 6% del reddito, una percentuale più bassa della media degli altri Comuni Umbri. Le giocate pro capite sono minori del dato regionale. In ogni caso, oltre il 50% delle giocate, è riconducibile a giocate in apparecchi da gioco elettronici EGM, ovvero AWP, con dato pro capite inferiore a quello regionale, mentre non vengono rilevate giocate in VLT che si presume siano assenti sul territorio. La presenza sul territorio del Comune di 6 soggetti autorizzati RIES sicuramente favorisce un valore più basso delle giocate negli EGM, noti per la loro aggressività, rispetto ad altri Comuni.

# SCHEMA INDAGINE GIOCO D'AZZARDO

## COMUNE DI TREVI



**Commento:** Nel Comune di Trevi nel 2019, sono stati giocati 12.179.989 €, circa il 12% del reddito, una percentuale molto elevata. Le giocate pro capite sono maggiori del dato regionale. Oltre il 65% delle giocate è rappresentato da giocate in apparecchi da gioco elettronici EGM, ovvero AWP e VLT, che mostrano entrambe un dato di giocata media pro capite superiore a quello regionale. La presenza sul territorio del Comune di 17 soggetti autorizzati RIES, tra cui anche esercizi con VLT, sicuramente condiziona il numero delle giocate, vista l'aggressività di tali tipologie di gioco. Seguono le lotterie istantanee, con una giocata pro capite superiore alla media regionale.

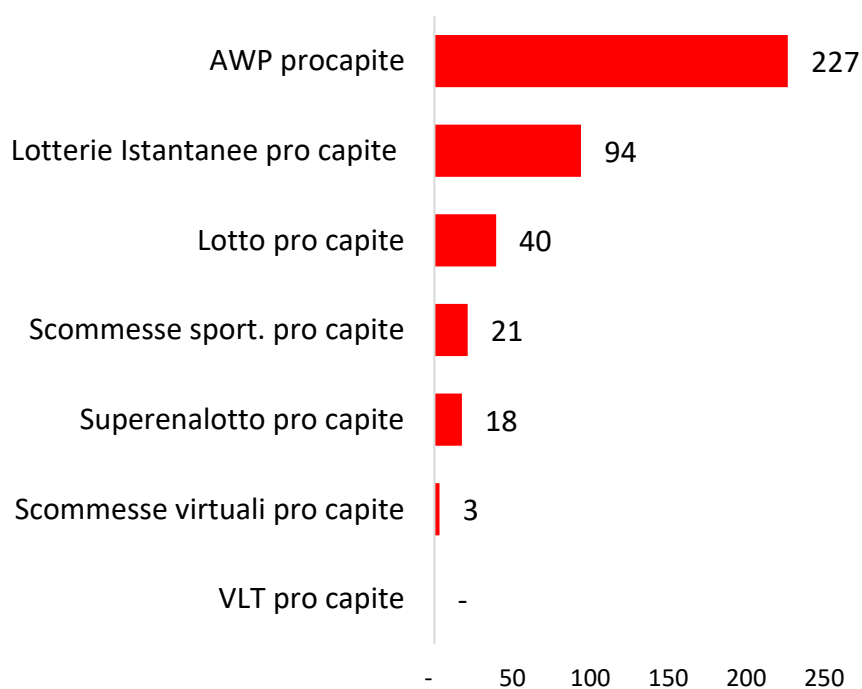
# SCHEMA INDAGINE GIOCO D'AZZARDO

## COMUNE DI GUALDO CATTANEO



<b>Abitanti</b>	<b>5.892</b>
<b>Reddito medio pro capite</b>	<b>€ 11.738</b>
<b>Giocate totali pro capite</b>	<b>€ 404</b>
<b>% sul reddito</b>	<b>3%</b>
<b>Soggetti RIES</b>	<b>7</b>
<b>Giocate EGM pro capite</b>	<b>€ 227</b>
<b>% sul reddito</b>	<b>2%</b>

### Giocate per tipologia di gioco (€)



**Commento:** Nel Comune di Gualdo Cattaneo nel 2019, sono stati giocati 2.379.322 €, circa il 3% del reddito, una percentuale molto bassa rispetto agli altri Comuni Umbri. Le giocate pro capite sono minori del dato regionale. In ogni caso, oltre il 50% delle giocate, è rappresentata da giocate in apparecchi da gioco elettronici EGM, ovvero AWP, con una giocata pro capite inferiore alla media regionale, mentre non vengono rilevate giocate in VLT, che si presume non siano presenti sul territorio. La presenza sul territorio del Comune di 7 soggetti autorizzati RIES, sicuramente favorisce un valore più basso delle giocate negli EGM, noti per la loro aggressività, rispetto ad altri Comuni.



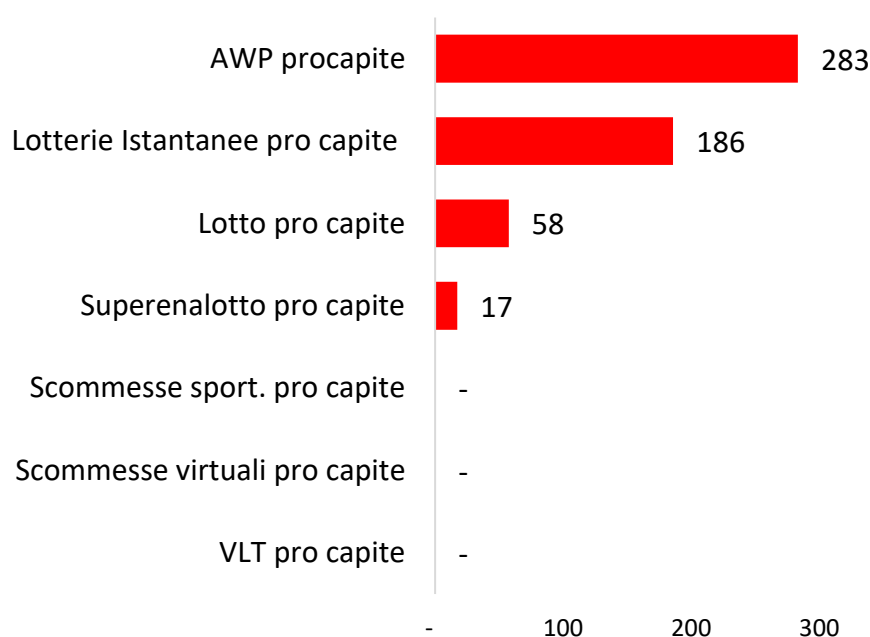
# SCHEMA INDAGINE GIOCO D'AZZARDO

## COMUNE DI NOCERA UMBRA



<b>Abitanti</b>	<b>5.672</b>
<b>Reddito medio pro capite</b>	<b>€ 11.631</b>
<b>Giocate totali pro capite</b>	<b>€ 548</b>
<b>% sul reddito</b>	<b>5%</b>
<b>Soggetti RIES</b>	<b>6</b>
<b>Giocate EGM pro capite</b>	<b>€ 283</b>
<b>% sul reddito</b>	<b>2%</b>

### Giocate per tipologia di gioco (€)



**Commento:** Nel Comune di Nocera Umbra nel 2019, sono stati giocati 3.108.604 €, circa il 5% del reddito, una percentuale molto bassa rispetto agli altri Comuni Umbri. Le giocate pro capite sono minori del dato regionale. In ogni caso, quasi il 50% delle giocate è rappresentato da giocate in apparecchi da gioco elettronici EGM, ovvero AWP, con una giocata pro capite inferiore alla media regionale, mentre non vengono rilevate giocate in VLT, che si presume non siano presenti sul territorio. La presenza sul territorio del Comune di 6 soggetti autorizzati RIES, sicuramente favorisce un valore più basso delle giocate negli EGM, noti per la loro aggressività, rispetto ad altri Comuni.

Le lotterie istantanee si configurano come alternative per giocate rispetto alle EGM non presenti. Da notare anche l'assenza di giocate nelle scommesse che fa presumere l'assenza di esercizi in cui poter svolgere tale attività di gioco.

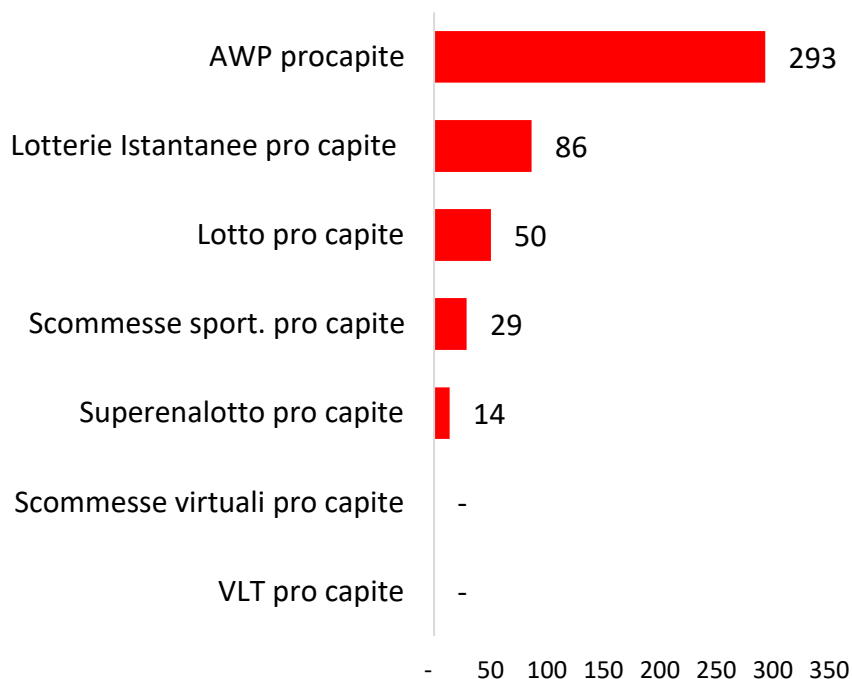
# SCHEMA INDAGINE GIOCO D'AZZARDO

## COMUNE DI MONTEFALCO



<b>Abitanti</b>	<b>5.535</b>
<b>Reddito medio pro capite</b>	<b>€ 12.160</b>
<b>Giocate totali pro capite</b>	<b>€ 475</b>
<b>% sul reddito</b>	<b>4%</b>
<b>Soggetti RIES</b>	<b>2</b>
<b>Giocate EGM pro capite</b>	<b>€ 293</b>
<b>% sul reddito</b>	<b>2%</b>

### Giocate per tipologia di gioco (€)



**Commento:** Nel Comune di Montefalco nel 2019, sono stati giocati 2.628.335 €, circa il 4 % del reddito, una percentuale meno elevata della media dei Comuni Umbri. Le giocate pro capite sono minori del dato regionale. In ogni caso, oltre il 60% delle giocate è rappresentato da giocate in apparecchi da gioco elettronici EGM, ovvero AWP, con una giocata pro capite inferiore alla media regionale, mentre non vengono rilevate giocate in VLT, che si presume non siano presenti. La presenza sul territorio del Comune di 2 soli soggetti autorizzati RIES, sicuramente favorisce un valore più basso delle giocate negli EGM, noti per la loro aggressività, rispetto ad altri Comuni.

# DISTRETTO SANITARIO MEDIA VALLE DEL TEVERE - ZONA SOCIALE 4



La Zona Sociale Media Valle del Tevere conta 57.401 abitanti distribuiti come nella tabella e mappa sottostanti.

Comune	Abitanti
Monte Castello di Vibio	1.514
Fratta Todina	1.855
San Venanzo	2.198
Collazzone	3.448
Massa Martana	3.673
Deruta	9.705
Todi	16.434
Marsciano	18.574



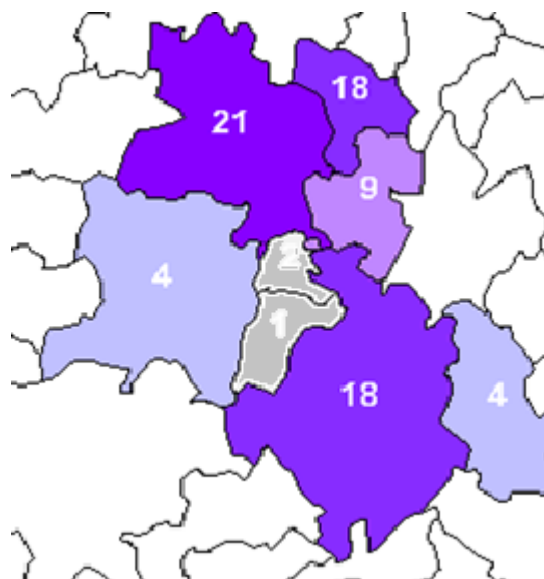
Il reddito medio pro capite della Zona Sociale è di 12.543 €, al di sotto del valore regionale.

Comune	Reddito pro capite (€)
Collazzone	11.709
Fratta Todina	11.761
Monte Castello di Vibio	12.136
Massa Martana	12.192
Deruta	12.424
Marsciano	12.512
San Venanzo	12.815
Todi	12.990



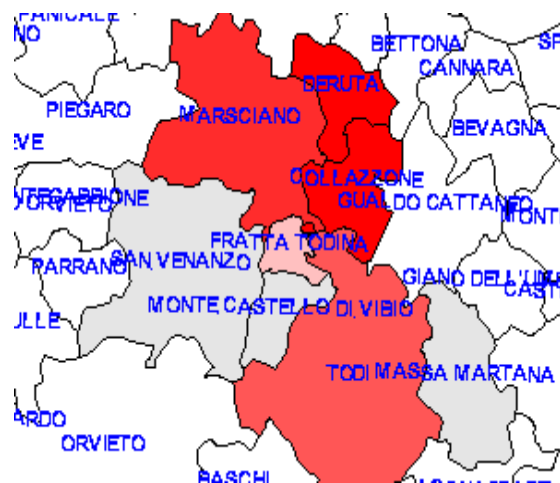
Nella Zona Sociale sono presenti 77 soggetti autorizzati RIES.

Comune	Soggetti RIES
Monte Castello di Vibio	1
Fratta Todina	2
Massa Martana	4
San Venanzo	4
Collazzone	9
Deruta	18
Todi	18
Marsciano	21



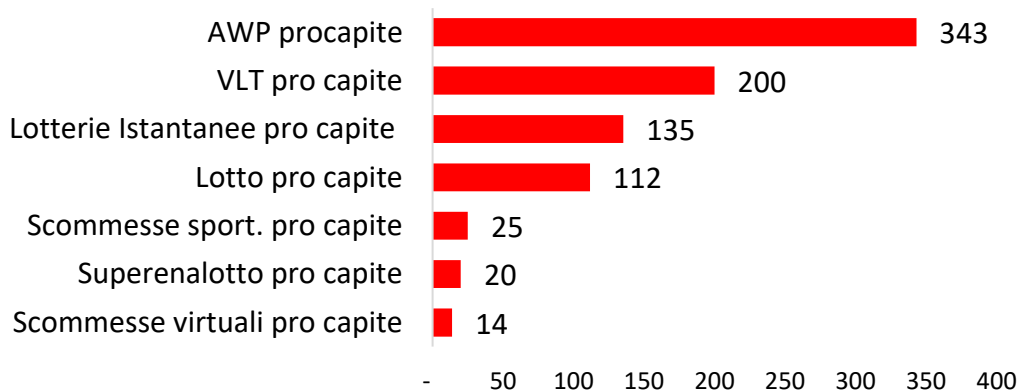
Nella Zona Sociale della Media Valle del Tevere nel 2019 sono stati giocati 49.032.638 €, con una giocata media pro capite pari a 854 €, inferiore al valore medio regionale, con una importante variabilità tra i Comuni.

Comune	Giocata totale pro capite (€)
Massa Martana	157
San Venanzo	232
Monte Castello di Vibio	252
Fratta Todina	327
Todi	815
Marsciano	959
Deruta	1.165
Collazzone	1.288



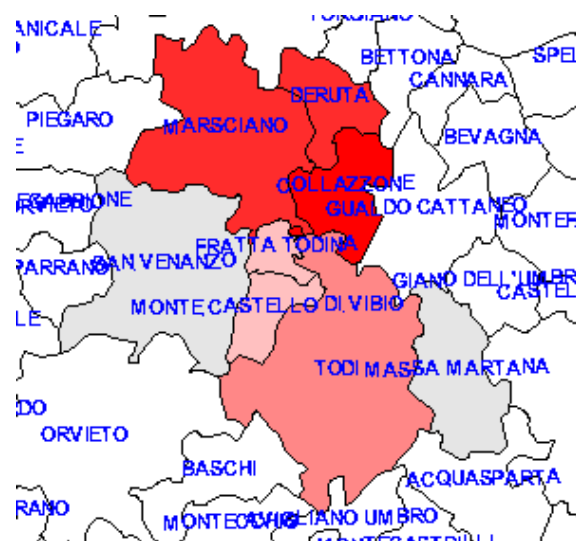
Le giocate in EGM, ovvero AWP e VLT, rappresentano, anche in questo caso, la fetta prevalente di giocate, con dei valori pro capite al di sotto di quelli medi regionali.

### Giocate per tipologia di gioco (€)



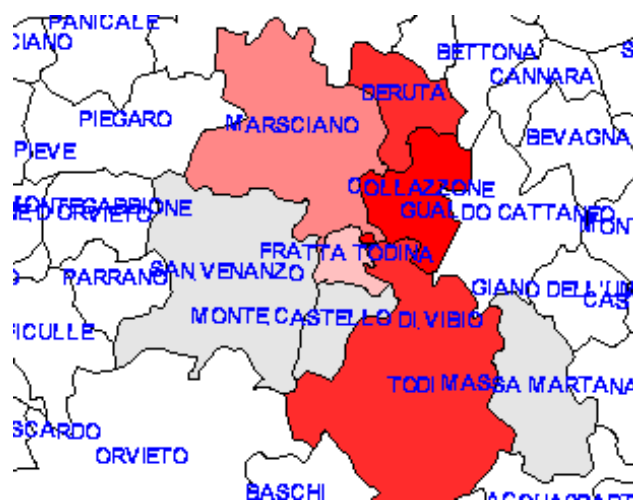
La giocata media pro capite in EGM è pari a 543 €, al di sotto del valore medio regionale, con una certa variabilità tra i Comuni solo in parte sovrapponibile in parte al numero di esercizi RIES presenti nei diversi territori.

Comune	Giocate EGM pro capite (€)
Massa Martana	99
San Venanzo	185
Monte Castello di Vibio	216
Fratta Todina	231
Todi	430
Deruta	680
Marsciano	711
Collazzone	801



La giocata media pro capite nelle lotterie istantanee, che rappresentano anche in questo caso l'alternativa agli EGM, è pari a 135 €, con una certa variabilità tra i Comuni. Il Comune di Collazzone si configura come quello con la maggiore spesa pro capite anche in questa tipologia, come anche per le giocate in EGM presentate poco sopra.

Comune	Lotterie Istantanee pro capite (€)
San Venanzo	15
Monte Castello di Vibio	23
Massa Martana	36
Fratta Todina	60
Marsciano	104
Deruta	155
Todi	196
Collazzone	235



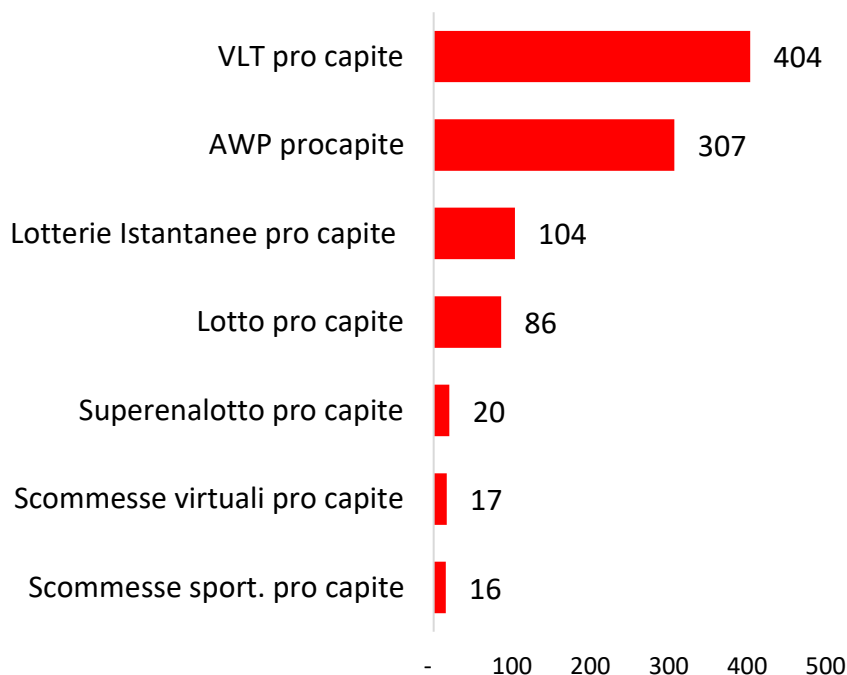
# SCHEMA INDAGINE GIOCO D'AZZARDO

## COMUNE DI MARSCIANO



<b>Abitanti</b>	<b>18.574</b>
<b>Reddito medio pro capite</b>	<b>€ 12.512</b>
<b>Giocate totali pro capite</b>	<b>€ 959</b>
<b>% sul reddito</b>	<b>8%</b>
<b>Soggetti RIES</b>	<b>21</b>
<b>Giocate EGM pro capite</b>	<b>€ 711</b>
<b>% sul reddito</b>	<b>6%</b>

### Giocate per tipologia di gioco (€)



**Commento:** Nel Comune di Marsciano nel 2019, sono stati giocati 17.807.902 €, circa l'8 % del reddito, una percentuale piuttosto elevata. Le giocate pro capite sono leggermente al di sotto del dato regionale. Oltre il 70% delle giocate è rappresentato da giocate in apparecchi da gioco elettronici EGM, ovvero AWP e VLT, con un valore medio in linea col dato regionale. Le giocate nelle VLT sono più elevate del dato pro capite regionale e le AWP di poco inferiori. La presenza sul territorio del Comune di 21 soggetti autorizzati RIES, tra cui anche esercizi con VLT, sicuramente condiziona il numero delle giocate, vista l'aggressività di tali tipologie di gioco.

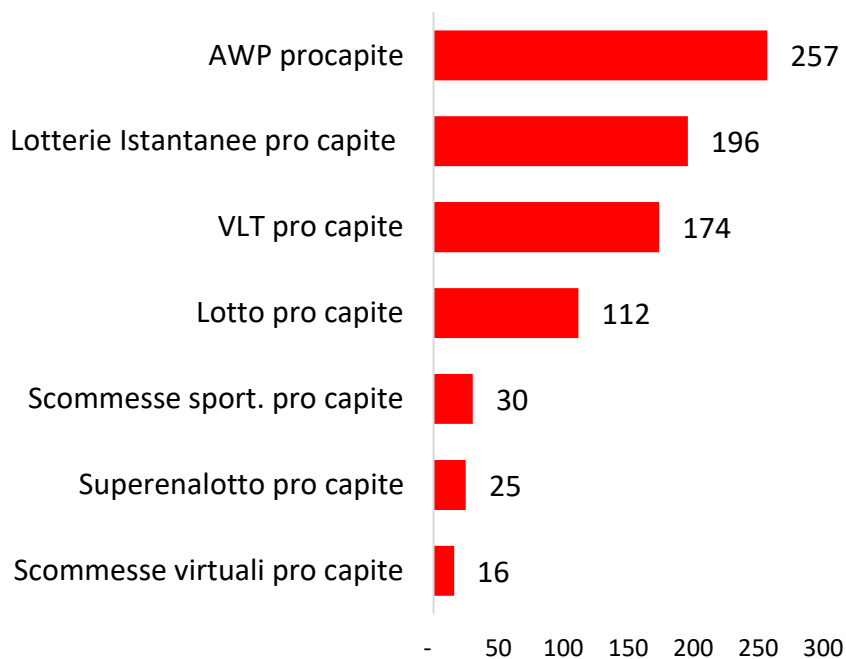
# SCHEMA INDAGINE GIOCO D'AZZARDO

## COMUNE DI TODI



<b>Abitanti</b>	<b>16.434</b>
<b>Reddito medio pro capite</b>	<b>€ 12.990</b>
<b>Giocate totali pro capite</b>	<b>€ 815</b>
<b>% sul reddito</b>	<b>6%</b>
<b>Soggetti RIES</b>	<b>18</b>
<b>Giocate EGM pro capite</b>	<b>€ 430</b>
<b>% sul reddito</b>	<b>3%</b>

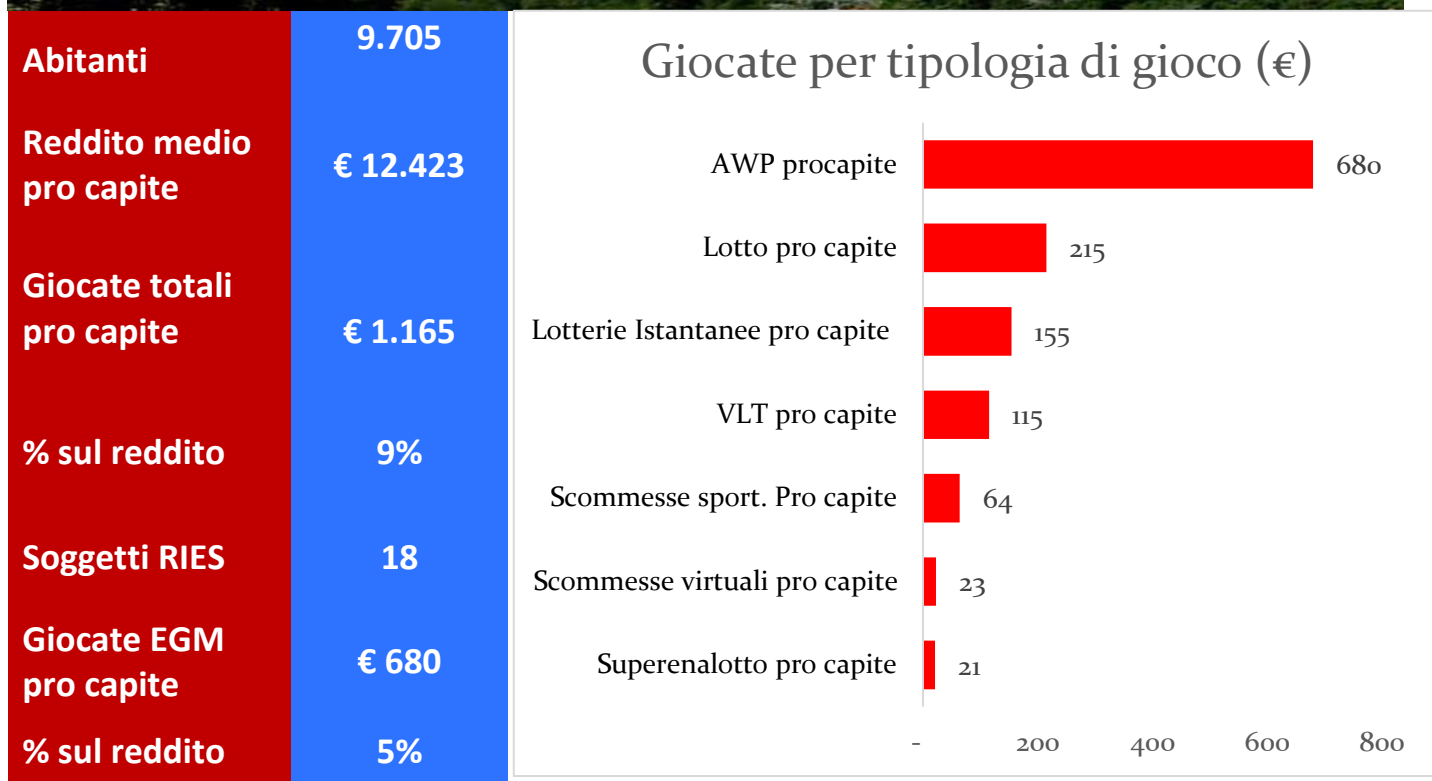
### Giocate per tipologia di gioco (€)



**Commento:** Nel Comune di Todi nel 2019, sono stati giocati 13.400.633 €, circa il 6% del reddito, percentuale più bassa di altri Comuni umbri. Le giocate pro capite sono inferiori al dato regionale. Le giocate in apparecchi da gioco elettronici EGM, soprattutto le AWP, rappresentano la prima tipologia di gioco, con una giocata media pro capite inferiore rispetto al dato regionale. Seguono le lotterie istantanee e le VLT, entrambe con giocate inferiori a quelle pro capite regionali. La presenza sul territorio del Comune di 18 soggetti autorizzati RIES, tra cui anche esercizi con VLT, vista l'aggressività di tali tipologie di gioco, sicuramente condiziona il numero delle giocate.

# SCHEMA INDAGINE GIOCO D'AZZARDO

## COMUNE DI DERUTA



**Commento:** Nel Comune di Deruta nel 2019, sono stati giocati 11.309.366 €, circa il 9% del reddito, percentuale più bassa di altri Comuni umbri. Le giocate pro capite sono inferiori al dato regionale. Le giocate in apparecchi da gioco elettronici EGM, soprattutto le AWP, rappresentano la prima tipologia di gioco, con una giocata media pro capite importante. Seguono le lotterie istantanee e le VLT, entrambe con giocate inferiori a quelle pro capite regionali. La presenza sul territorio del Comune di 18 soggetti autorizzati RIES, tra cui anche esercizi con VLT, vista l'aggressività di tali tipologie di gioco, sicuramente condiziona il numero delle giocate.



## DISTRETTO SANITARIO NARNI AMELIA – ZONA SOCIALE 11



La Zona Sociale di Narni Amelia conta 51.579 abitanti suddivisi come nella tabella e mappa sottostanti:

Comune	Abitanti
Penna in Teverina	1.068
Lugnano in Teverina	1.434
Alviano	1.438
Guardea	1.780
Calvi dell'Umbria	1.784
Otricoli	1.798
Giove	1.897
Attagliano	1.978
Avigliano Umbro	2.473
Montecastrilli	5.055
Amelia	11.819
Narni	19.055



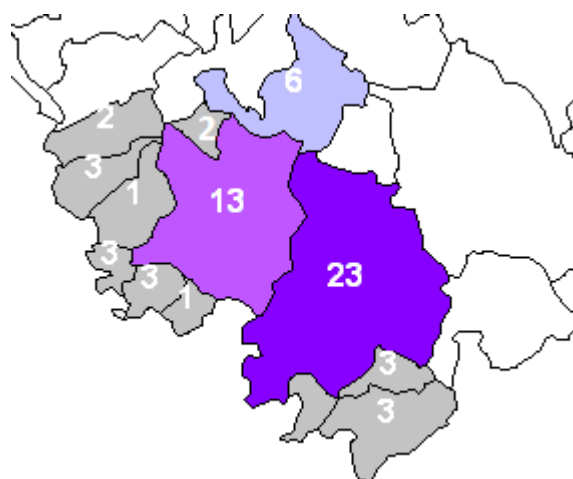
Il reddito pro capite nella Zona Sociale è pari a 12.462 €, dato al di sotto del valore medio regionale.

Comune	Reddito pro capite (€)
Attigliano	11.394
Giove	11.512
Otricoli	11.562
Lugnano in Teverina	11.572
Calvi dell'Umbria	11.631
Guardea	11.758
Alviano	11.762
Montecastrilli	12.091
Avigliano Umbro	12.117
Penna in Teverina	12.584
Amelia	12.737
Narni	12.982



Nella Zona Sociale ci sono 63 soggetti autorizzati RIES.

Comune	Soggetti RIES
Lugnano in Teverina	1
Penna in Teverina	1
Avigliano Umbro	2
Guardea	2
Alviano	3
Attigliano	3
Calvi dell'Umbria	3
Giove	3
Otricoli	3
Montecastrilli	6
Amelia	13
Narni	23



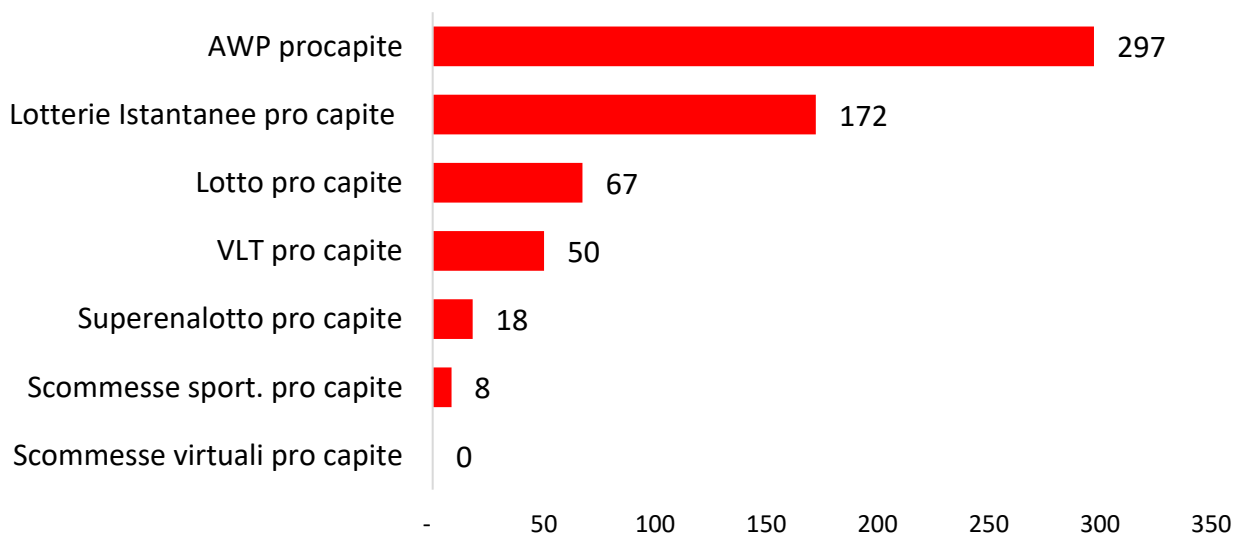
Nella Zona Sociale sono stati giocati in totale, nell'anno 2019, 31.871.507 €, pari al 5% del reddito. La giocata media pro capite nella Zona Sociale è pari a 618 €, al di sotto del valore medio pro capite regionale. Si nota un picco nel Comune di Giove in cui le giocate si attestano al triplo del dato medio della Zona Sociale ed al di sopra del dato medio regionale.

Comune	Giocata totale pro capite
Penna in Teverina	293
Guardea	312
Calvi dell'Umbria	348
Avigliano Umbro	443
Montecastrilli	448
Alviano	455
Narni	574
Lugnano in Teverina	625
Otricoli	719
Amelia	725
Attigliano	740
Giove	1.688



La maggior parte delle giocate si distribuisce nelle AWP, che comunque mostrano un valore medio pro capite inferiore al dato regionale, come anche le lotterie istantanee che si posizionano al secondo posto.

### Giocate per tipologia di gioco (€)



Per quel che riguarda le giocate in EGM, VLT e AWP, il valore medio pro capite è pari a 347 €, molto al di sotto del valore regionale, con una grande variabilità tra i Comuni. Un picco elevato, oltre il triplo del valore medio della Zona Sociale e superiore al dato medio regionale, si nota nel Comune di Giove.

Comune	Giocate EGM pro capite (€)
Guardea	72
Avigliano Umbro	172
Montecastrilli	174
Penna in Teverina	191
Calvi dell'Umbria	253
Alviano	262
Narni	296
Attigliano	325
Otricoli	446
Lugnano in Teverina	458
Amelia	488
Giove	1.019



Nelle lotterie istantanee la giocata media pro capite è pari a 172 €, al di sotto anche questa del valore regionale, con un valore decisamente più elevato sempre nel Comune di Giove.

Comune	Lotterie Istantanee pro capite (€)
Penna in Teverina	58
Calvi dell'Umbria	72
Avigliano Umbro	101
Lugnano in Teverina	118
Alviano	123
Montecastrilli	151
Otricoli	152
Amelia	156
Narni	168
Guardea	186
Attigliano	287
Giove	584



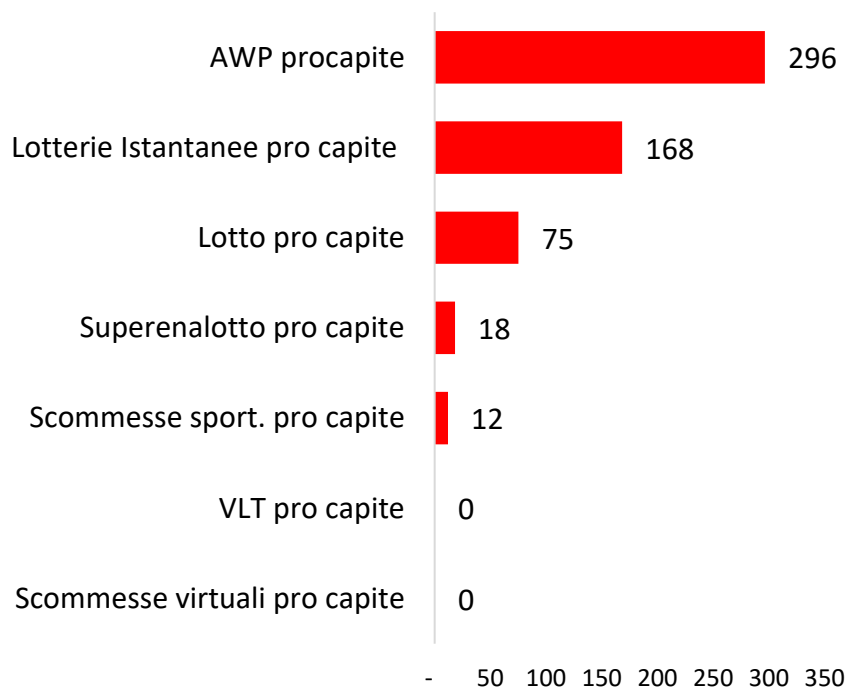
# SCHEMA INDAGINE GIOCO D'AZZARDO

## COMUNE DI NARNI



<b>Abitanti</b>	<b>19.055</b>
<b>Reddito medio pro capite</b>	<b>€ 12.982</b>
<b>Giocate totali pro capite</b>	<b>€ 574</b>
<b>% sul reddito</b>	<b>4%</b>
<b>Soggetti RIES</b>	<b>23</b>
<b>Giocate EGM pro capite</b>	<b>€ 296</b>
<b>% sul reddito</b>	<b>2%</b>

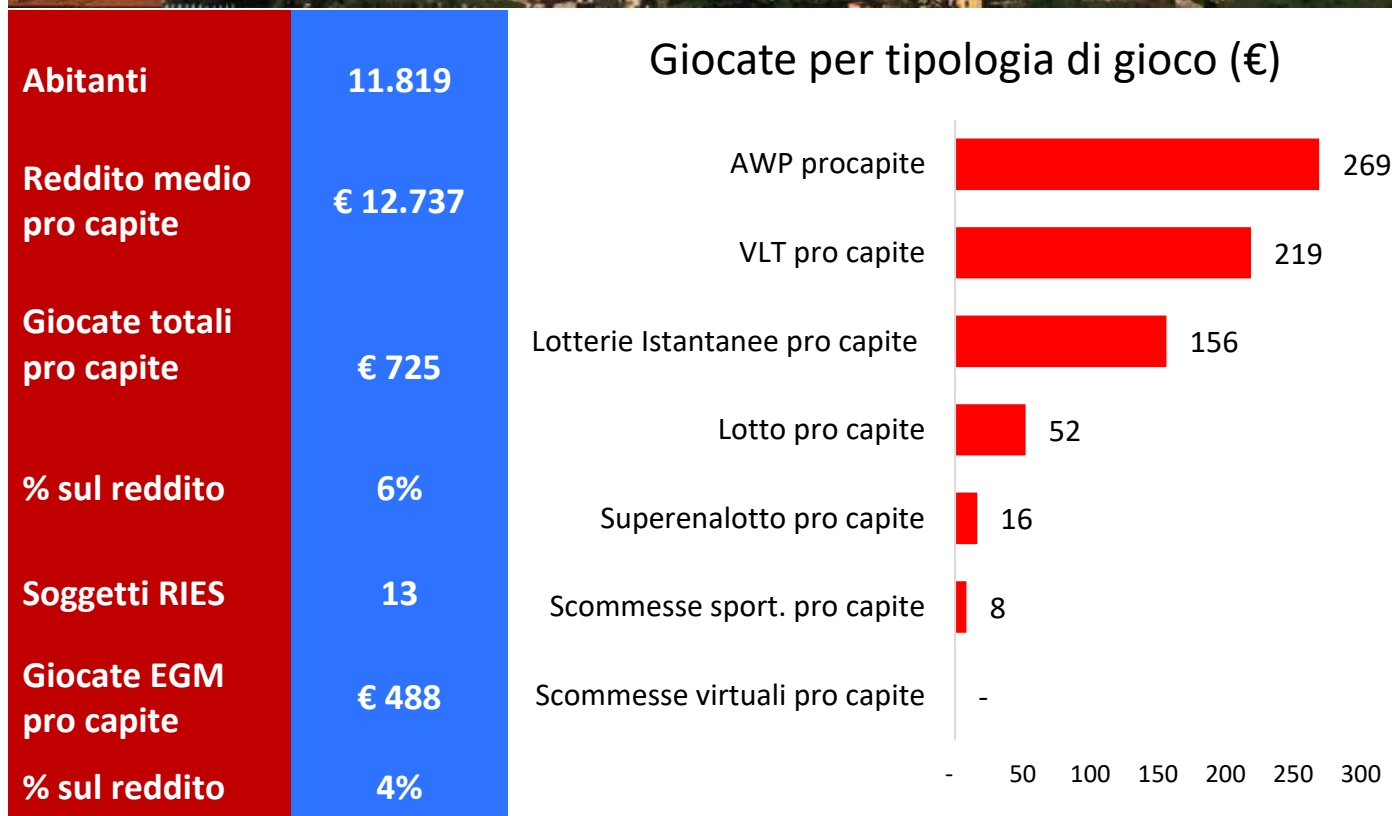
### Giocate per tipologia di gioco (€)



**Commento:** Nel Comune di Narni nel 2019, sono stati giocati 10.941.330 €, circa il 4% del reddito, una percentuale inferiore rispetto ad altri Comuni umbri. Le giocate pro capite sono minori del dato regionale. Nonostante il basso valore delle giocate, oltre il 50% di esse è rappresentato da giocate in apparecchi da gioco elettronici EGM, ovvero AWP. La presenza sul territorio del Comune di 23 soggetti autorizzati RIES, tra cui mancano esercizi con VLT, sicuramente condiziona il numero delle giocate, vista l'aggressività di tali tipologie di gioco.

# SCHEMA INDAGINE GIOCO D'AZZARDO

## COMUNE DI AMELIA



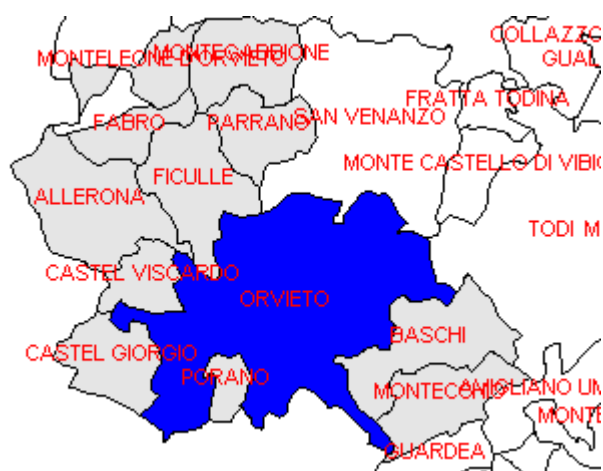
**Commento:** Nel Comune di Amelia nel 2019, sono stati giocati 8.570.825 €, circa il 6% del reddito, una percentuale inferiore rispetto ad altri Comuni umbri. Le giocate pro capite sono al di sotto del dato medio regionale. Oltre il 60% delle giocate è rappresentato da giocate in apparecchi da gioco elettronici EGM, ovvero AWP e VLT, che mostrano valori di giocate inferiori al dato medio regionale. La presenza sul territorio del Comune di 13 soggetti autorizzati RIES, tra cui esercizi con VLT, sicuramente condiziona il numero delle giocate, vista l'aggressività di tali tipologie di gioco.

## DISTRETTO SANITARIO ORVIETO - ZONA SOCIALE 12



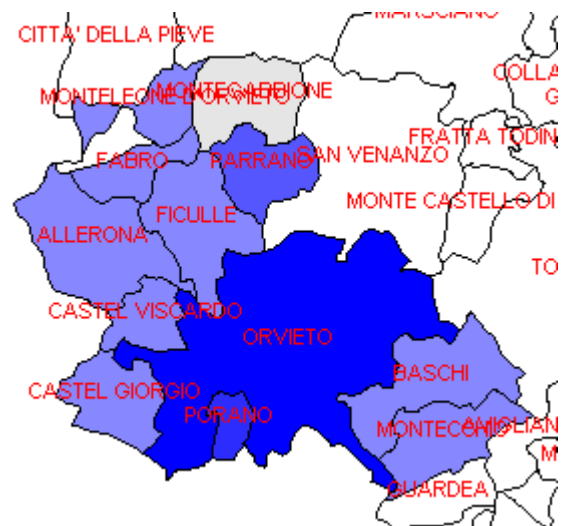
La Zona Sociale dell'Orvietano conta 40.635 abitanti suddivisi nei 12 Comuni come da tabella e mappa sottostanti.

Comune	Abitanti
Parrano	505
Montegabbione	1.191
Monteleone d'Orvieto	1.434
Ficulle	1.618
Montecchio	1.640
Allerona	1.763
Porano	1.945
Castel Giorgio	2.105
Baschi	2.673
Fabro	2.752
Castel Viscardo	2.861
Orvieto	20.148



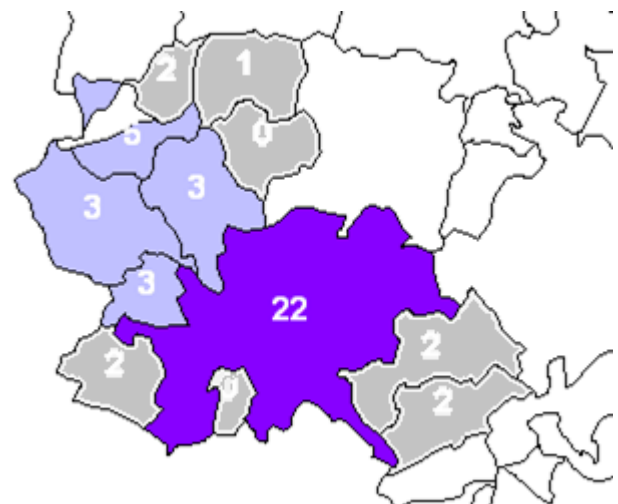
Nella Zona Sociale il reddito medio pro capite è di 13.493 €, in linea con il dato medio regionale.

Comune	Reddito pro capite (€)
Montegabbione	11.085
Baschi	12.084
Allerona	12.089
Fabro	12.160
Monteleone d'Orvieto	12.242
Castel Giorgio	12.258
Ficulle	12.468
Castel Viscardo	12.611
Montecchio	12.770
Parrano	13.169
Porano	13.478
Orvieto	14.622



Nella Zona Sociale ci sono 45 soggetti autorizzati RIES.

Comune	Soggetti RIES
Parrano	-
Porano	-
Montegabbione	1
Baschi	2
Castel Giorgio	2
Montecchio	2
Monteleone d'Orvieto	2
Allerona	3
Castel Viscardo	3
Ficulle	3
Fabro	5
Orvieto	22

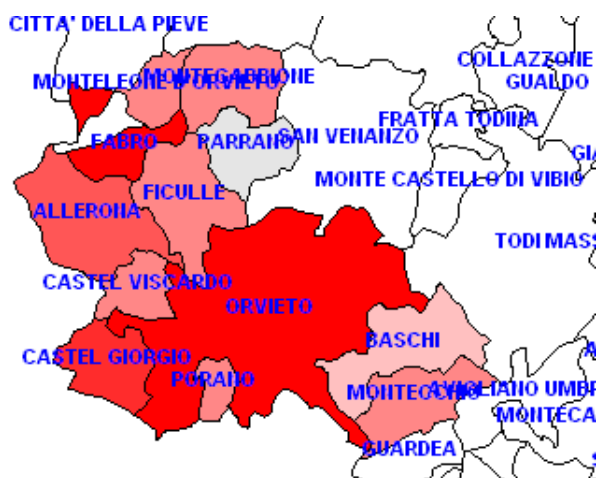




Nella Zona Sociale sono stati giocati 37.682.823 €, pari al 7% del reddito.

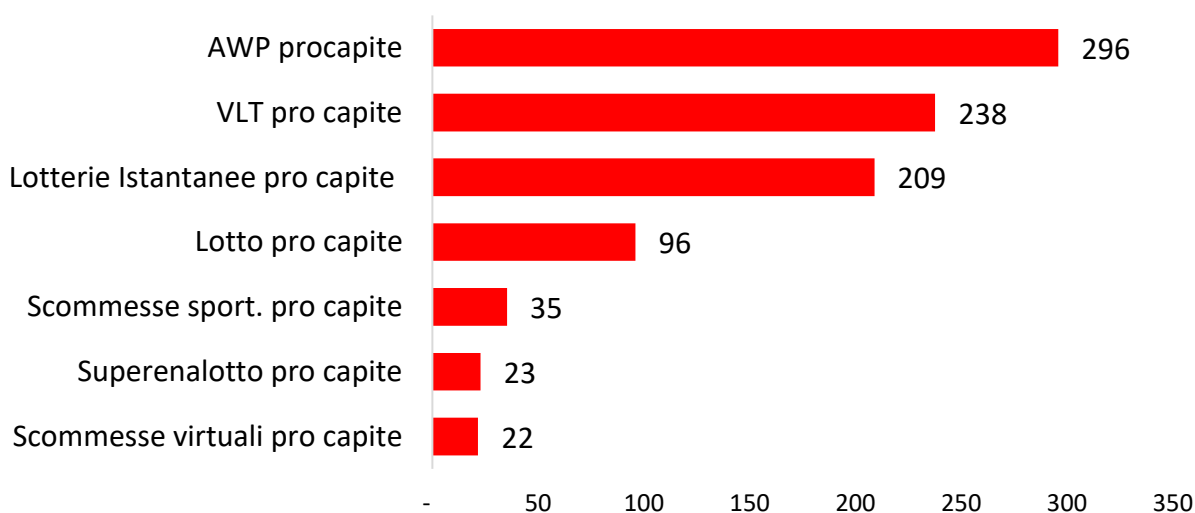
La giocata media procapite è pari a 927 €, di poco al di sotto del valore regionale, con una discreta variabilità tra i Comuni, tra cui Orvieto e Fabri che superano di poco il valore medio regionale.

Comune	Giocata totale pro capite (€)
Parrano	-
Baschi	242
Montecchio	342
Monteleone d'Orvieto	363
Porano	408
Castel Viscardo	423
Ficulle	560
Montegabbione	596
Allerona	636
Castel Giorgio	1.098
Fabro	1.234
Orvieto	1.266



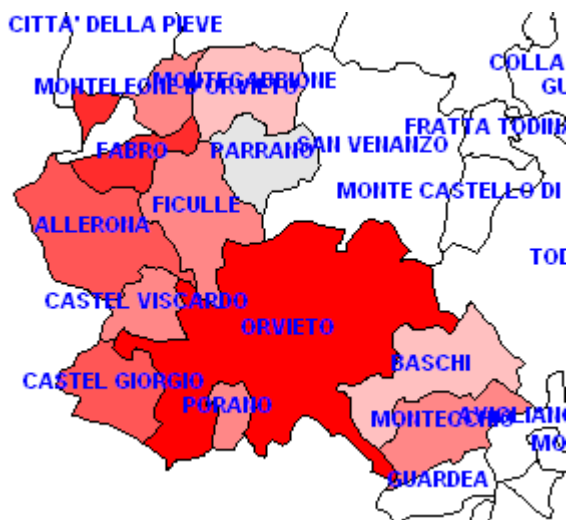
La maggior parte delle giocate si distribuisce negli EGM, tra AWP e VLT, che mostrano importi delle giocate inferiori al dato regionale. In linea con il valore medio pro capite regionale è l'importo delle giocate in lotterie istantanee che segue gli EGM.

### Giocate per tipologia di gioco (€)



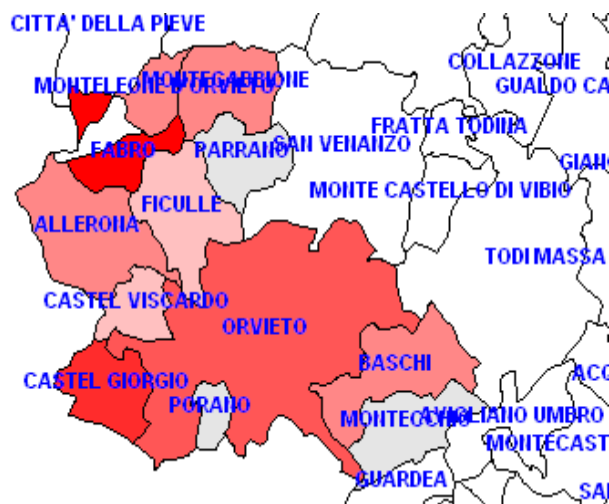
Per quel che riguarda le giocate in EGM, VLT e AWP, il valore medio pro capite è pari a 533 €, al di sotto del valore regionale, con una certa variabilità tra i Comuni. Un picco, in linea con il dato regionale, si evidenzia nel Comune di Orvieto.

Comune	Giocate EGM pro capite (€)
Parrano	-
Baschi	95
Montegabbione	181
Monteleone d'Orvieto	223
Ficulle	239
Castel Viscardo	282
Montecchio	326
Porano	333
Allerona	451
Castel Giorgio	467
Fabro	561
Orvieto	754



Per quel che riguarda le lotterie istantanee, la giocata media pro capite della Zona Sociale è pari a 209 €, in linea col dato regionale, seppur si evidenzia una certa variabilità tra i Comuni, con i Comuni di Fabro e Castel Giorgio che mostrano valori doppi rispetto alla media regionale.

Comune	Lotterie Istantanee pro capite (€)
Montecchio	-
Parrano	-
Porano	50
Castel Viscardo	63
Ficulle	69
Monteleone d'Orvieto	127
Allerona	132
Baschi	136
Montegabbione	187
Orvieto	246
Castel Giorgio	403
Fabro	473



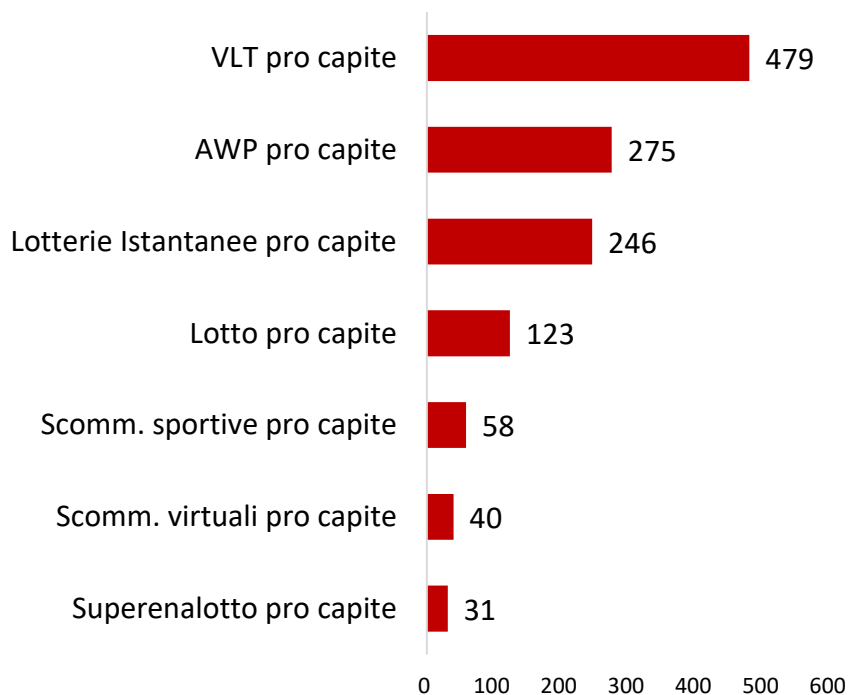
# SCHEMA INDAGINE GIOCO D'AZZARDO

## COMUNE DI ORVIETO



<b>Abitanti</b>	<b>20.148</b>
<b>Reddito medio pro capite</b>	<b>€ 14.622</b>
<b>Giocate totali pro capite</b>	<b>€ 1.266</b>
<b>% sul reddito</b>	<b>9%</b>
<b>Soggetti RIES</b>	<b>22</b>
<b>Giocate EGM pro capite</b>	<b>€ 754</b>
<b>% sul reddito</b>	<b>5%</b>

### Giocate per tipologia di gioco (€)



**Commento:** Nel Comune di Orvieto, nel 2019, sono stati giocati 25.506.841 €, circa il 9% del reddito. Le giocate pro capite sono leggermente superiori del dato medio regionale. Quasi il 60% delle giocate sono rappresentate da giocate in apparecchi da gioco elettronici EGM, ovvero AWP e VLT, con le VLT che mostrano valori di giocate superiori rispetto al dato medio regionale, mentre le AWP sono inferiori. La presenza sul territorio del Comune di 22 soggetti autorizzati RIES, la metà di quelli autorizzati in tutta la Zona Sociale, tra cui esercizi con VLT, sicuramente condiziona il numero delle giocate, vista l'aggressività di tali tipologie di gioco.

# DISTRETTO SANITARIO PERUGINO - ZONA SOCIALE 2



La Zona Sociale del Perugino conta 193.954 abitanti distribuiti su tre Comuni.

Comune	Abitanti
Torgiano	6.607
Corciano	21.391
Perugia	165.956



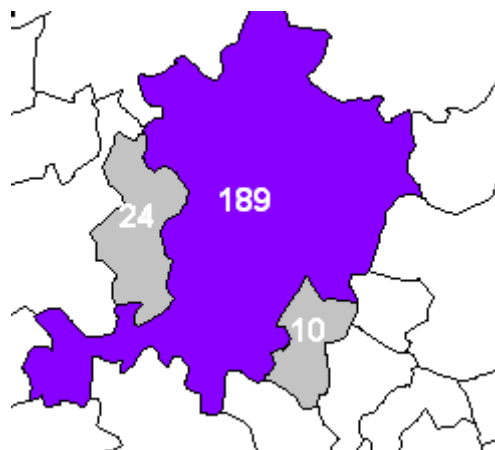
Il reddito medio pro capite nella Zona Sociale è di 15.277 €, al di sopra del valore medio regionale.

Comune	Reddito pro capite (€)
Torgiano	13.948
Corciano	15.013
Perugia	15.364



Nella Zona Sociale del Perugino ci sono 223 soggetti autorizzati RIES, con forte concentrazione nel Comune di Perugia.

Comune	Soggetti RIES
Corciano	24
Perugia	189
Torgiano	10



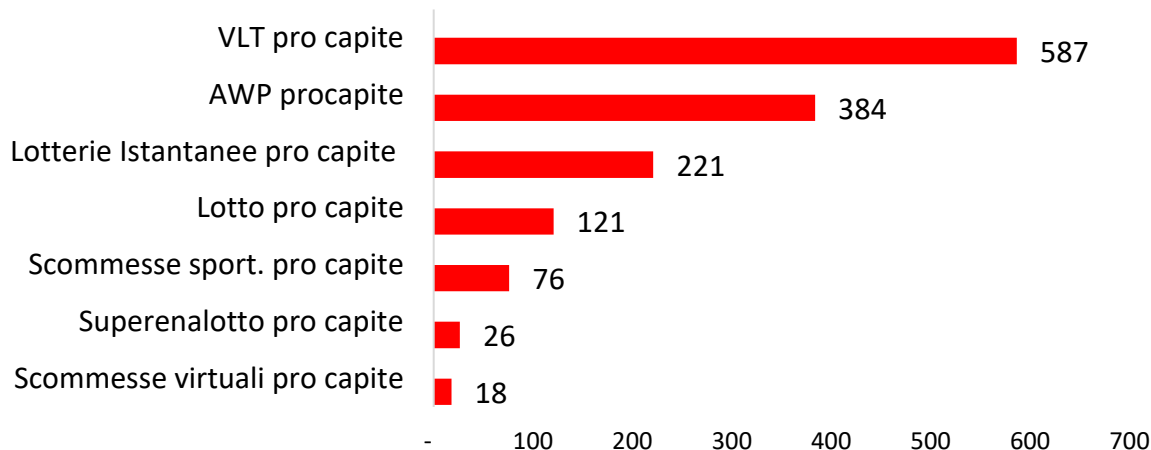
Nel 2019 nella Zona Sociale del Perugino sono stati giocati 282.019.509 €, il 10% del reddito della Zona Sociale. La giocata pro capite è pari a 1.454 €, maggiore del valore medio regionale. Supera tale valore la giocata pro capite nel Comune di Perugia e resta sopra la media regionale anche quella riferita al Comune di Corciano.

Comune	Giocata totale pro capite (€)
Torgiano	568
Corciano	1.337
Perugia	1.504



La maggior parte delle giocate si distribuisce negli EGM, tra VLT e AWP, con le VLT che mostrano importi delle giocate decisamente superiori rispetto al dato regionale, mentre le AWP sono in linea con la media regionale. Anche le lotterie istantanee mostrano un valore leggermente superiore alla media regionale e seguono per importo quelle negli EGM.

### Giocate per tipologia di gioco (€)



La giocata media pro capite in EGM, AWP e VLT, è pari a 970 €, assorbendo gran parte della giocata totale pro capite. Il Comune di Perugia mostra un dato molto al di sopra di quello regionale ed anche di quello della Zona Sociale.

Comune	Giocate EGM pro capite (€)
Torgiano	389
Corciano	766
Perugia	1.020



Per quel che riguarda le lotterie istantanee, la giocata media pro capite è pari a 221 €, leggermente al di sopra del dato regionale. Nel Comune di Corciano si mantiene al di sopra della media regionale e della Zona Sociale.

Comune	Lotterie Istantanee pro capite (€)
Torgiano	99
Perugia	218
Corciano	277



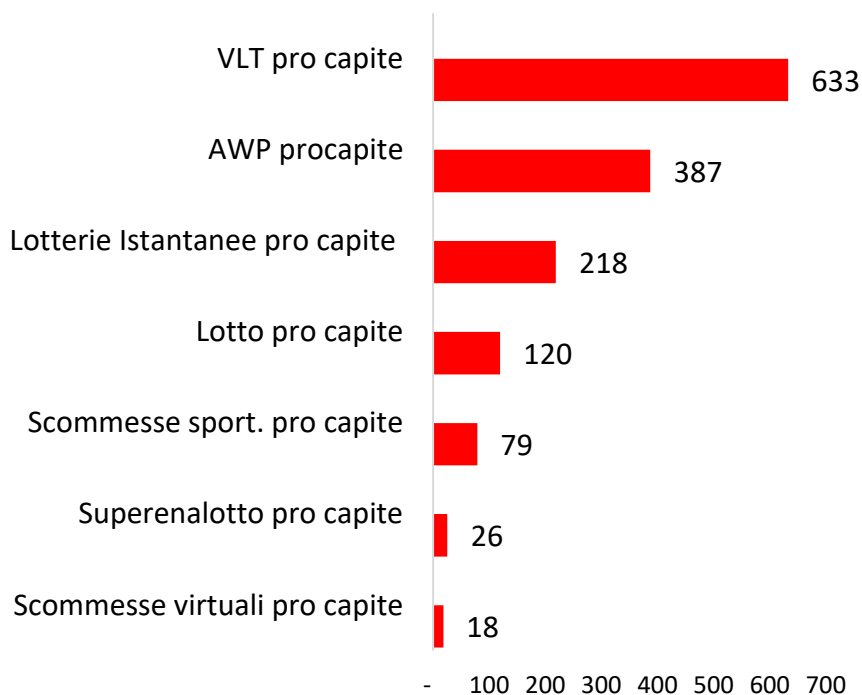
# SCHEMA INDAGINE GIOCO D'AZZARDO

## COMUNE DI PERUGIA



<b>Abitanti</b>	<b>165.956</b>
<b>Reddito medio pro capite</b>	<b>€ 15.364</b>
<b>Giocate totali pro capite</b>	<b>€ 1.504</b>
<b>% sul reddito</b>	<b>10%</b>
<b>Soggetti RIES</b>	<b>189</b>
<b>Giocate EGM pro capite</b>	<b>€ 1.020</b>
<b>% sul reddito</b>	<b>7%</b>

### Giocate per tipologia di gioco (€)



**Commento:** Nel Comune di Perugia nel 2019, sono stati giocati 249.673.944 €, circa il 10% del reddito, una percentuale elevata. Le giocate pro capite sono decisamente superiori del dato medio regionale. Oltre il 60% delle giocate è rappresentato da giocate in apparecchi da gioco elettronici EGM, ovvero AWP e VLT, con le VLT che mostrano valori di giocate quasi doppi rispetto al dato medio regionale, mentre le AWP sono in linea. La presenza sul territorio del Comune di 189 soggetti autorizzati RIES, la maggioranza di quelli autorizzati in tutta la Zona Sociale, tra cui esercizi con VLT, sicuramente condiziona il numero delle giocate, vista l'aggressività di tali tipologie di gioco.

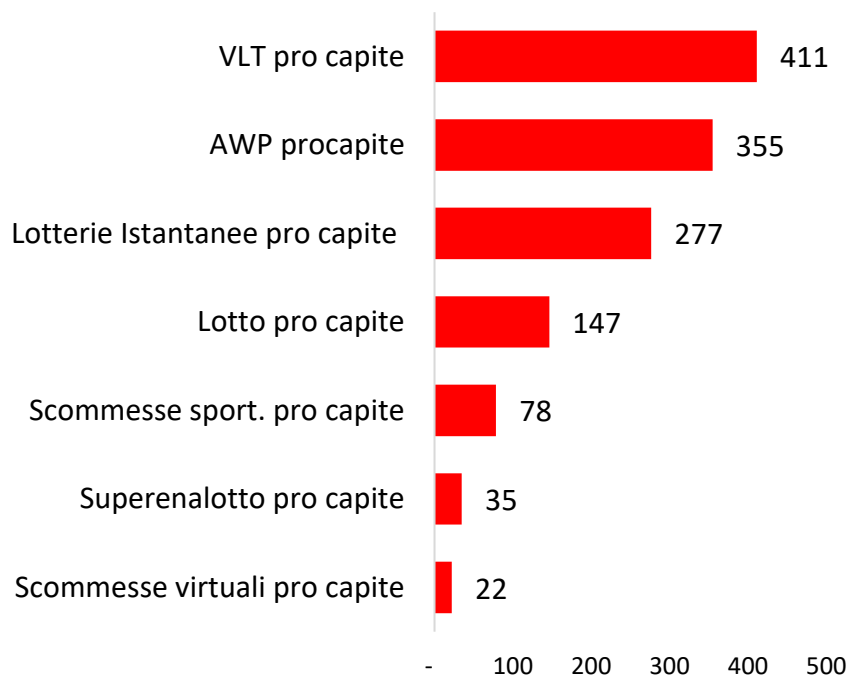
# SCHEMA INDAGINE GIOCO D'AZZARDO

## COMUNE DI CORCIANO



<b>Abitanti</b>	<b>21.391</b>
<b>Reddito medio pro capite</b>	<b>€ 15.013</b>
<b>Giocate totali pro capite</b>	<b>€ 1.337</b>
<b>% sul reddito</b>	<b>9%</b>
<b>Soggetti RIES</b>	<b>24</b>
<b>Giocate EGM pro capite</b>	<b>€ 766</b>
<b>% sul reddito</b>	<b>5%</b>

### Giocate per tipologia di gioco (€)



**Commento:** Nel Comune di Corciano nel 2019, sono stati giocati 28.595.762 €, circa il 9% del reddito, una percentuale elevata. Le giocate pro capite sono decisamente superiori del dato medio regionale. Oltre il 50% delle giocate è rappresentato da giocate in apparecchi da gioco elettronici EGM, ovvero AWP e VLT, con le VLT che mostrano valori di giocate più elevate rispetto al dato medio regionale, mentre le AWP sono leggermente al di sotto. La presenza sul territorio del Comune di 24 soggetti autorizzati RIES, tra cui esercizi con VLT, sicuramente condiziona il numero delle giocate, vista l'aggressività di tali tipologie di gioco.



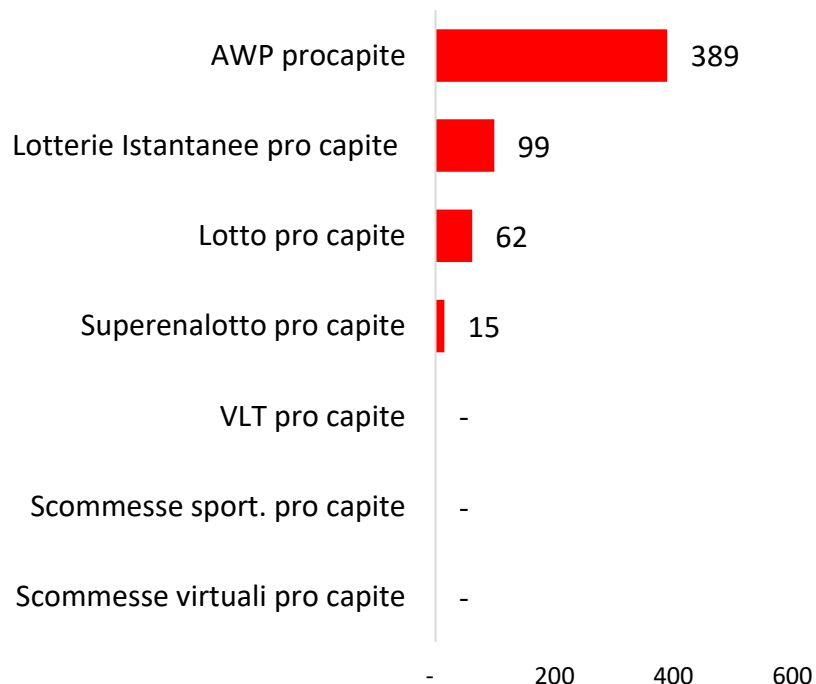
# SCHEMA INDAGINE GIOCO D'AZZARDO

## COMUNE DI TORGIANO



<b>Abitanti</b>	<b>6.607</b>
<b>Reddito medio pro capite</b>	<b>€ 13.948</b>
<b>Giocate totali pro capite</b>	<b>€ 568</b>
<b>% sul reddito</b>	<b>4%</b>
<b>Soggetti RIES</b>	<b>10</b>
<b>Giocate EGM pro capite</b>	<b>€ 389</b>
<b>% sul reddito</b>	<b>3%</b>

### Giocate per tipologia di gioco (€)



**Commento:** Nel Comune di Torgiano nel 2019, sono stati giocati 3.749.802 €, circa il 4% del reddito, una percentuale più bassa degli altri Comuni della Zona Sociale. Le giocate pro capite sono inferiori al dato medio regionale. Oltre il 60% delle giocate è rappresentato da giocate in apparecchi da gioco elettronici EGM, ovvero AWP, che mostrano valori di giocate in linea con il dato medio regionale. La presenza sul territorio del Comune di 10 soggetti autorizzati RIES, tra cui non sono presenti esercizi con VLT, sicuramente favorisce un valore più basso delle giocate negli EGM, noti per la loro aggressività, rispetto ad altri Comuni.

# DISTRETTO SANITARIO SPOLETO - ZONA SOCIALE 9



La Zona Sociale di Spoleto conta 47.276 abitanti suddivisi come da tabella e mappa sottostanti.

Comune	Abitanti
Campello sul Clitunno	2.354
Castel Ritaldi	3.209
Giano dell'Umbria	3.858
Spoleto	37.855



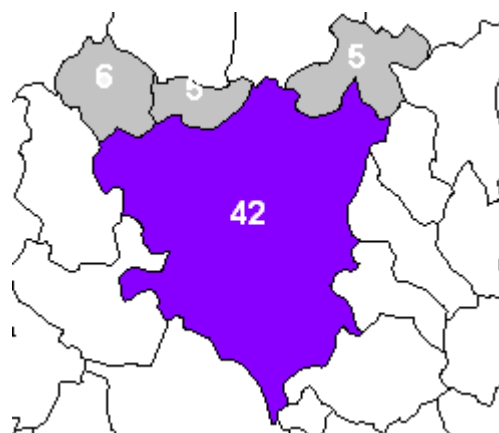
Il reddito pro capite è di 12.867 €, leggermente al di sotto del valore medio regionale.

Comune	Reddito pro capite (€)
Castel Ritaldi	11.654
Giano dell'Umbria	11.887
Spoletto	12.975
Campello sul Clitunno	14.378



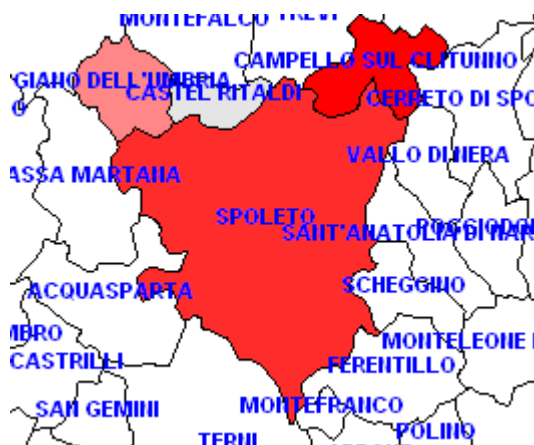
Nella Zona Sociale ci sono 58 soggetti autorizzati RIES.

Comune	Soggetti RIES
Campello sul Clitunno	5
Castel Ritaldi	5
Giano dell'Umbria	6
Spoletto	42



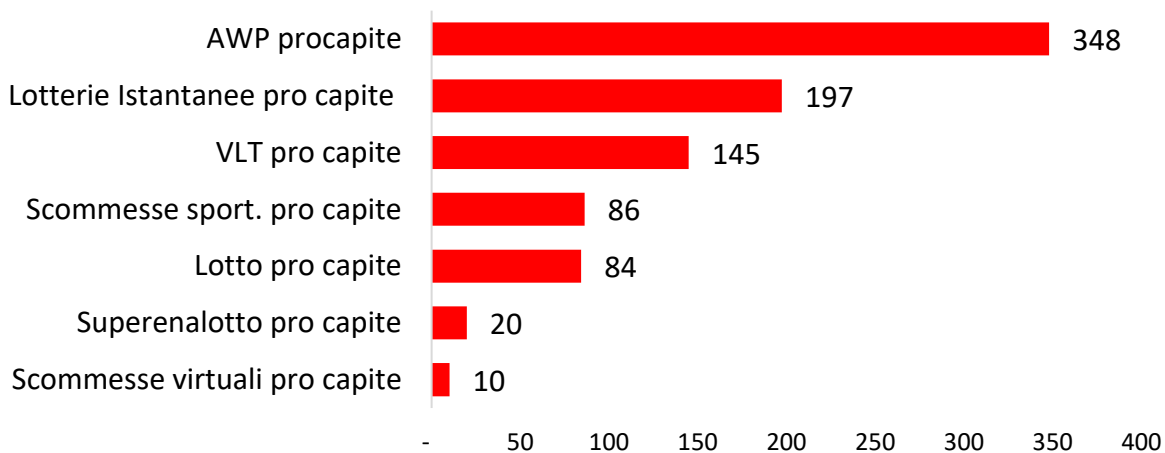
Nel 2019 nella Zona Sociale sono stati giocati 42.451.863 €, il 7% del reddito della Zona Sociale. La giocata media pro capite è pari a 898 €, al di sotto del valore medio regionale, ma con una certa variabilità tra i Comuni. Nel Comune di Campello sul Clitunno si nota un valore di giocata media prossimo a quello regionale e più elevato rispetto al valore medio della Zona Sociale.

Comune	Giocata totale pro capite (€)
Castel Ritaldi	535
Giano dell'Umbria	777
Spoletto	929
Campello sul Clitunno	1.098



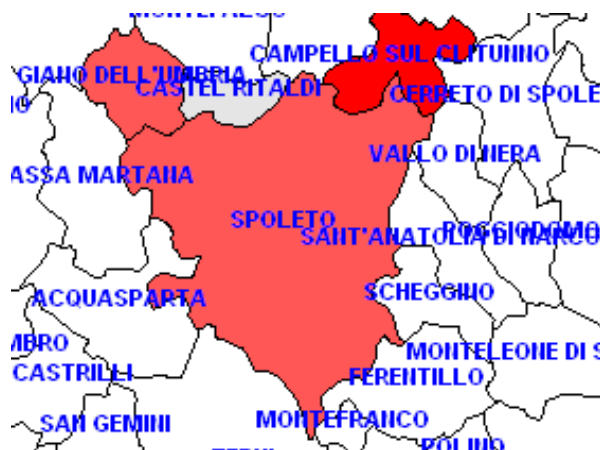
Le giocate si distribuiscono prevalentemente nelle AWP, con una giocata pro capite di poco inferiore al valore regionale. Seguono le lotterie istantanee e dalle VLT, i cui importi delle giocate sono inferiori al valore medio regionale.

## Giocate per tipologia di gioco (€)



La giocata media pro capite in EGM, AWP e VLT, è pari a 493 €, al di sotto della media regionale.

Comune	Giocate EGM pro capite (€)
Castel Ritaldi	357
Giano dell'Umbria	479
Spoletto	500
Campello sul Clitunno	589



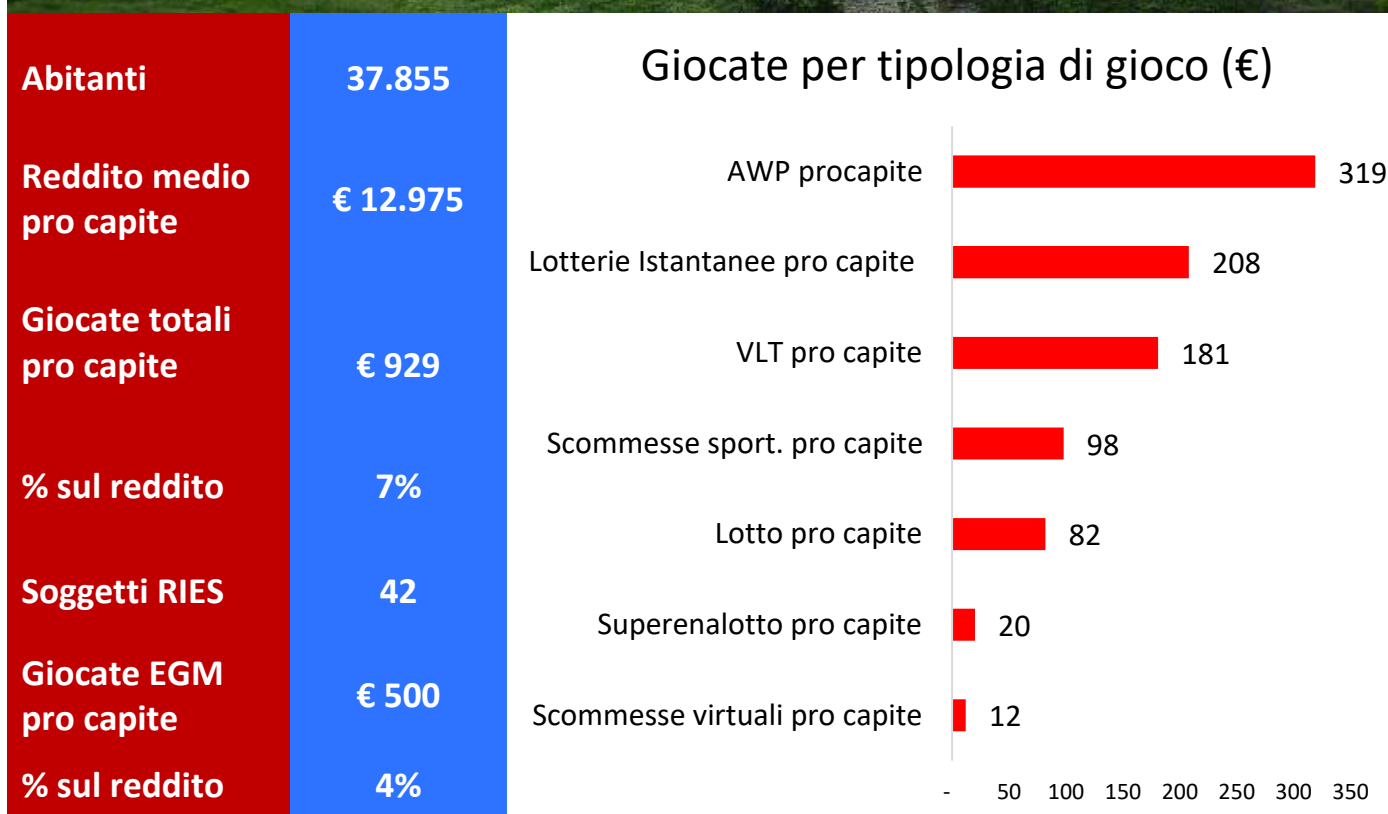
Per quel che riguarda le lotterie istantanee, la giocata media pro capite è pari a 197 €, in linea con il valore medio regionale. Un leggero aumento delle giocate si nota nel Comune di Campello sul Clitunno.

Comune	Lotterie Istantanee pro capite (€)
Giano dell'Umbria	113
Castel Ritaldi	125
Spoletto	208
Campello sul Clitunno	256



# SCHEMA INDAGINE GIOCO D'AZZARDO

## COMUNE DI SPOLETO



**Commento:** Nel Comune di Spoleto nel 2019, sono stati giocati 35.152.902 €, circa il 7 % del reddito, una percentuale elevata. Le giocate pro capite sono di poco inferiori al dato medio regionale. Oltre il 50% delle giocate è rappresentato da giocate in apparecchi da gioco elettronici EGM, ovvero AWP e VLT, che mostrano, in entrambi i casi, valori di giocate al di sotto del dato medio regionale. La presenza sul territorio del Comune di 42 soggetti autorizzati RIES, tra cui esercizi con VLT, sicuramente condiziona il numero delle giocate, vista l'aggressività di tali tipologie di gioco.

## DISTRETTO SANITARIO TERNI - ZONA SOCIALE 10



La Zona Sociale di Terni conta 131.221 abitanti distribuiti come nella tabella e mappa sottostanti.

Comune	Abitanti
Polino	226
Montefranco	1.283
Ferentillo	1.859
Arrone	2.715
Acquasparta	4.670
Stroncone	4.781
San Gemini	4.938
Terni	110.749



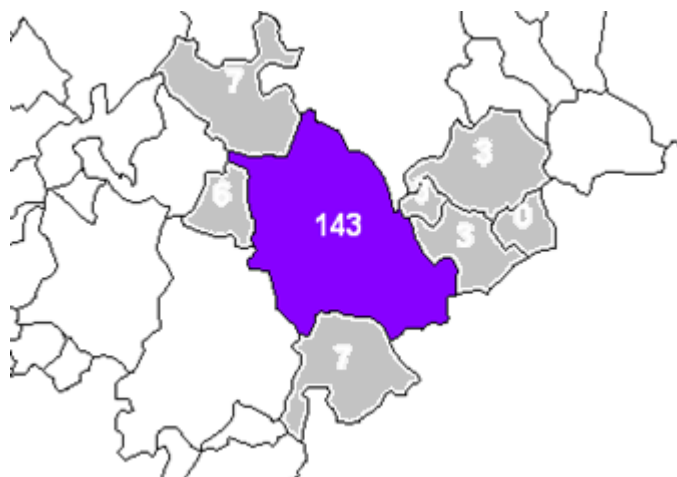
Il reddito pro capite nella Zona Sociale è di 13.678 €, nella media del dato regionale.

Comune	Reddito pro capite (€)
Acquasparta	11.700
Arrone	11.763
Ferentillo	12.077
Montefranco	12.158
Stroncone	12.584
Terni	13.884
San Gemini	14.010
Polino	14.469



Nella Zona Sociale sono presenti in totale 172 soggetti RIES, di cui la quasi totalità nel Comune di Terni.

Comune	Soggetti RIES
Polino	-
Arrone	3
Ferentillo	3
Montefranco	3
San Gemini	6
Acquasparta	7
Stroncone	7
Terni	143



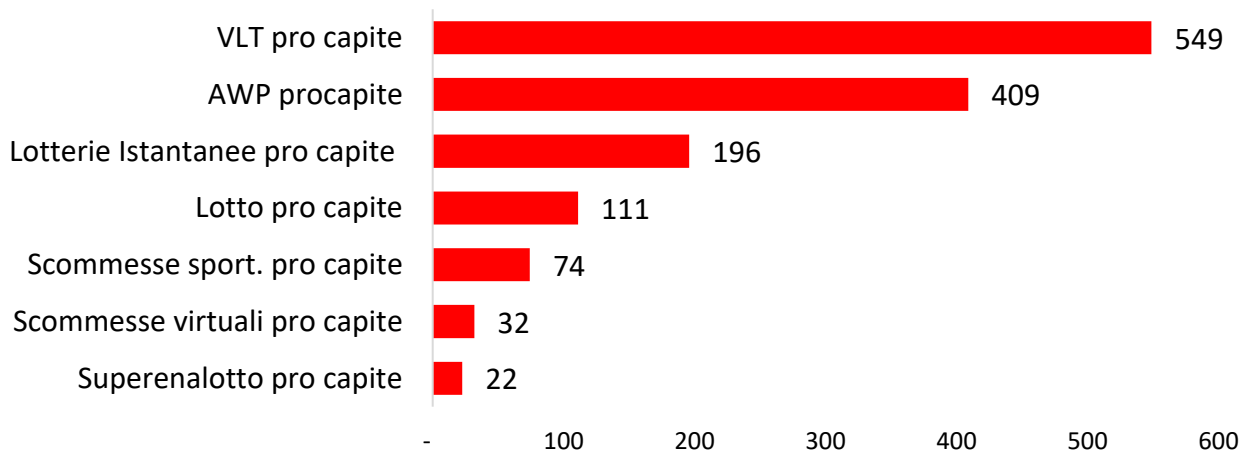
Nella Zona Sociale di Terni sono stati giocati, nel 2019, 186.704.894 €, pari al 10% del reddito. La giocata media pro capite è pari a 1.423 €, al di sopra del valore regionale. Spiccano, al di sopra del valore medio di Zona e regionale, i Comuni di Montefranco e Terni.

Comune	Giocata totale pro capite (€)
Polino	-
San Gemini	302
Arrone	423
Stroncone	463
Ferentillo	575
Acquasparta	902
Montefranco	1.490
Terni	1.577



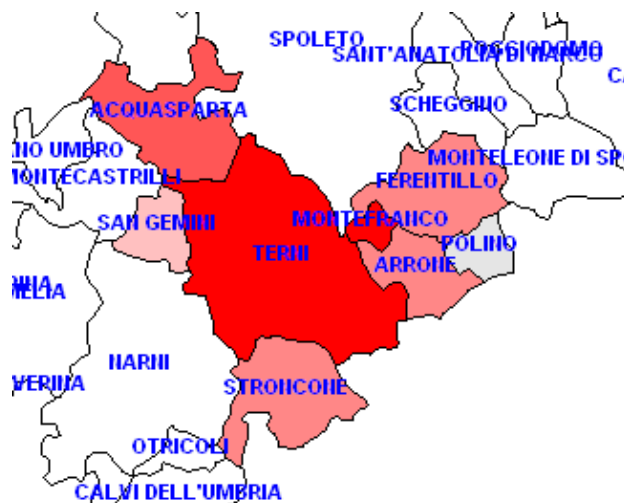
Le giocate si distribuiscono prevalentemente nelle EGM, VLT e AWP, che mostrano entrambe dei valori superiori a quelli medi regionali, soprattutto le VLT. In linea con la media regionale, la giocata procapite nelle lotterie istantanee.

### Giocate per tipologia di gioco (€)



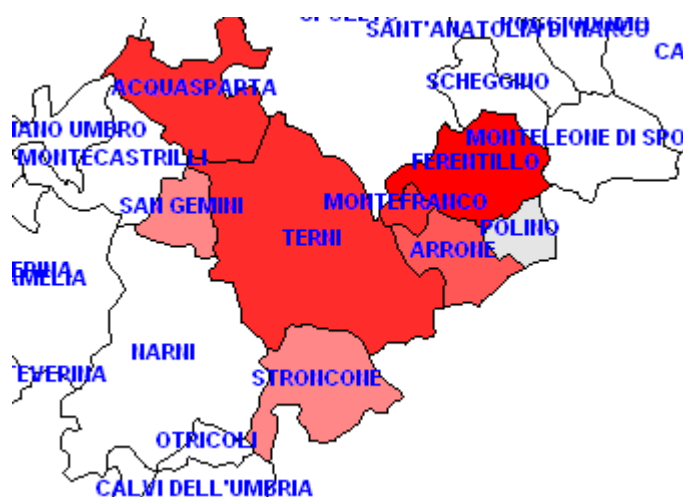
La giocata media pro capite nelle EGM è pari a 958 €, superiore al valore regionale. I Comuni di Terni e Montefranco mostrano valori più elevati di quello regionale e Terni anche di quello della Zona Sociale.

Comune	Giocate EGM pro capite (€)
Polino	-
San Gemini	138
Arrone	210
Ferentillo	279
Stroncone	338
Acquasparta	649
Montefranco	934
Terni	1.066



Per quel che riguarda le lotterie istantanee, la gioca pro capite è pari a 196 €, nella media regionale, con il valore più elevati nel Comune di Ferentillo. I Comuni di Montefranco e Terni restano sopra la media di Zona anche in questo caso.

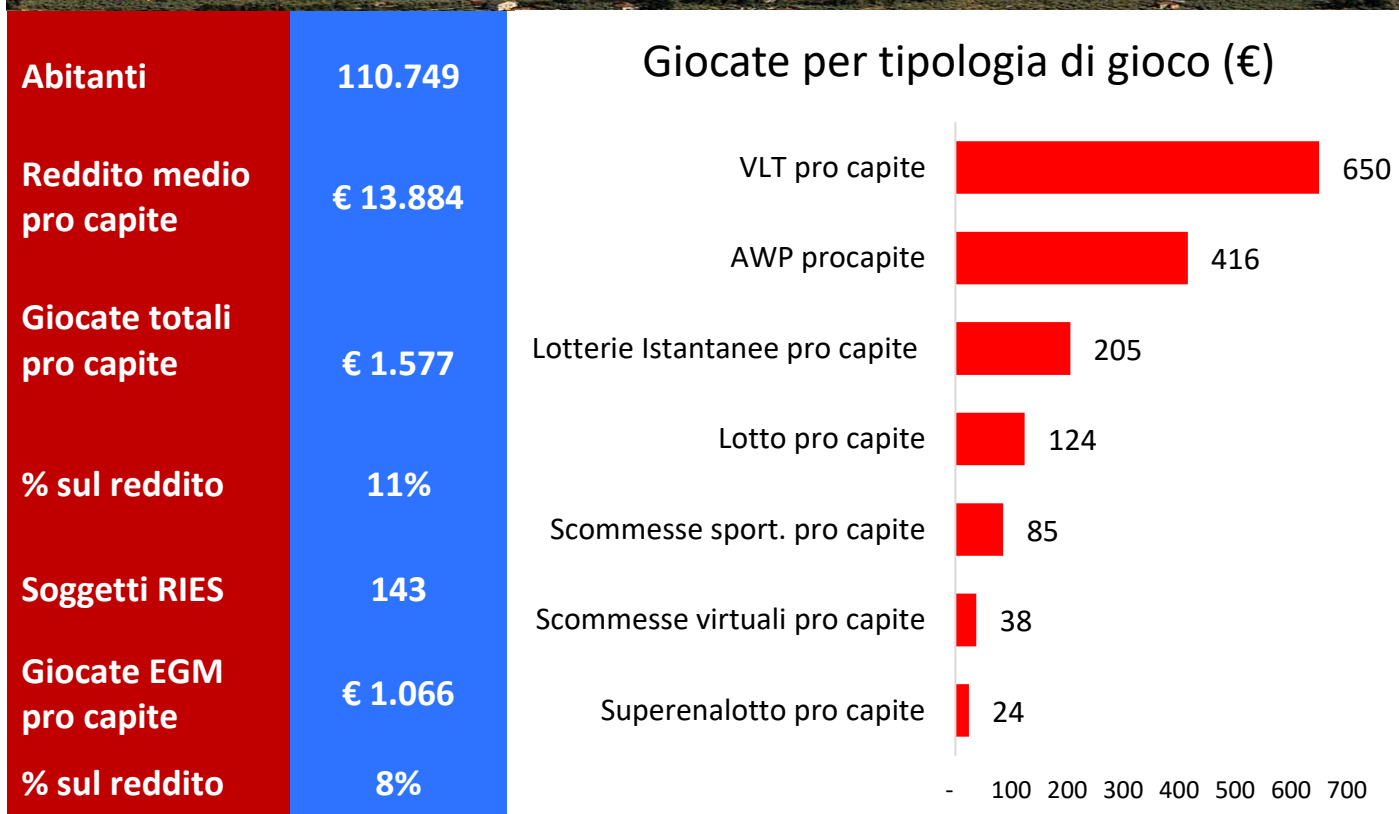
Comune	Lotterie Istantanee pro capite (€)
Polino	-
Stroncone	88
San Gemini	103
Arrone	137
Acquasparta	192
Terni	205
Montefranco	217
Ferentillo	263





# SCHEMA INDAGINE GIOCO D'AZZARDO

## COMUNE DI TERNI



**Commento:** Nel Comune di Terni nel 2019, sono stati giocati 174.658.731 €, circa l'11 del reddito, una percentuale elevata. Le giocate pro capite sono nettamente superiori al dato medio regionale. Oltre il 60% delle giocate è rappresentato da giocate in apparecchi da gioco elettronici EGM, ovvero VLT e AWP, che mostrano, in entrambi i casi, valori di giocate al di sopra del dato medio regionale, soprattutto le VLT che quasi lo raddoppiano. La presenza sul territorio del Comune di 143 soggetti autorizzati RIES, la quasi totalità degli esercizi autorizzati nella Zona Sociale, tra cui esercizi con VLT, sicuramente condiziona il numero delle giocate, vista l'aggressività di tali tipologie di gioco.

# DISTRETTO SANITARIO TRASIMENO - ZONA SOCIALE 5



La Zona Sociale del Trasimeno conta 57.435 abitanti distribuiti come da tabella e mappa sottostanti.

Comune	Abitanti
Paciano	979
Piegaro	3.549
Tuoro sul Trasimeno	3.786
Panicale	5.515
Passignano sul Trasimeno	5.672
Città della Pieve	7.709
Magione	14.802
Castiglione del Lago	15.423



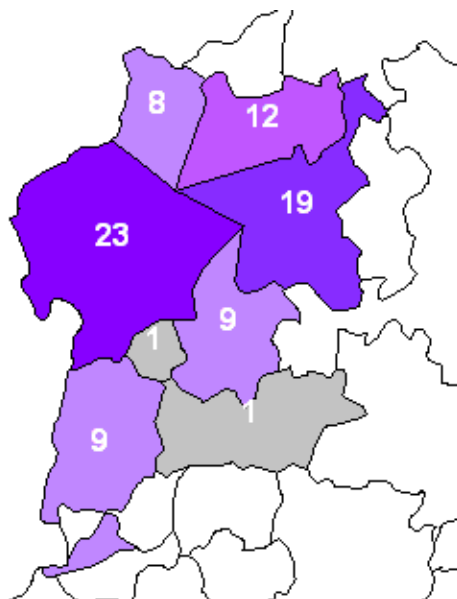
Nella Zona Sociale il reddito medio pro capite è di 12.748 €, leggermente al di sotto del valore regionale.

Comune	Reddito pro capite (€)
Tuoro sul Trasimeno	11.685
Castiglion del Lago	12.307
Panicale	12.332
Paciano	12.937
Piegaro	13.041
Magione	13.043
Passignano sul Trasimeno	13.140
Città della Pieve	13.439



Nella Zona Sociale sono presenti 82 soggetti autorizzati RIES.

Comune	Soggetti RIES
Paciano	1
Piegaro	1
Tuoro sul Trasimeno	8
Città della Pieve	9
Panicale	9
Passignano sul Trasimeno	12
Magione	19
Castiglion del Lago	23



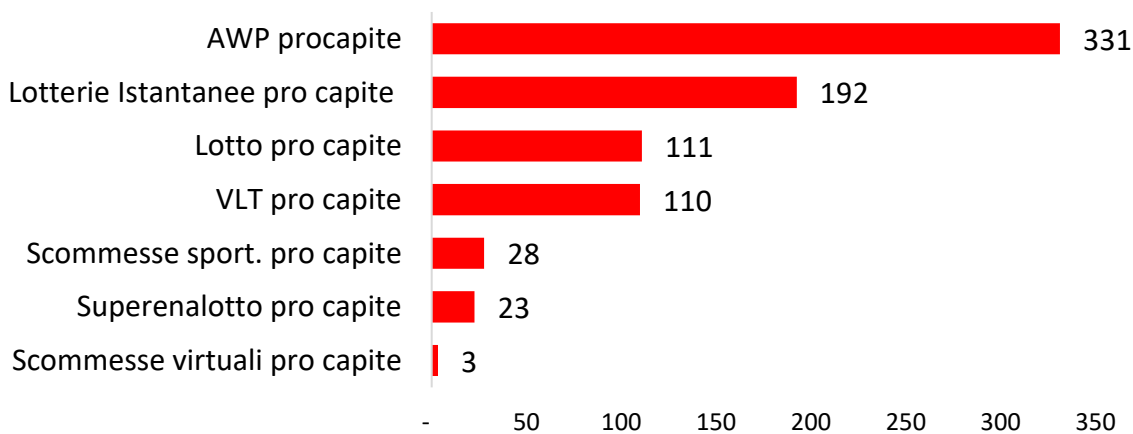
Nella Zona Sociale sono stati giocati, nel 2019, 46.042.901 € pari al 6% del reddito. La giocata media pro capite è pari a 802 €, al di sotto del valore regionale. Il Comune di Castiglion del Lago mostra un valore prossimo a quello regionale.

Comune	Giocata totale pro capite (€)
Piegaro	71
Paciano	231
Magione	624
Città della Pieve	719
Tuoro sul Trasimeno	737
Passignano sul Trasimeno	770
Panicale	907
Castiglion del Lago	1.208



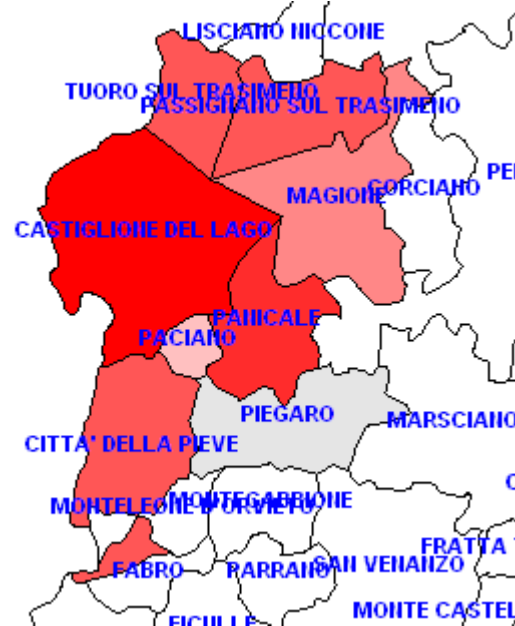
Le giocate si riferiscono soprattutto alle AWP, con un valore della giocata pro capite al di sotto del dato regionale. Seguono le lotterie istantanee, con una giocata in linea con quella regionale, ed il lotto. Meno rappresentate in questa Zona Sociale le VLT.

### Giocate per tipologia di gioco (€)



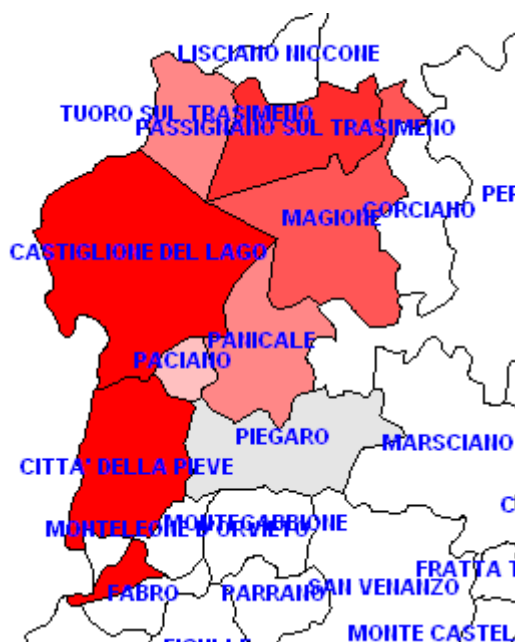
La giocata pro capite in EGM, AWP e VLT, è pari a 441 €, al di sotto del valore regionale. Spicca, però, il Comune di Castiglion del Lago con un valore pro capite della giocata pari alla media regionale.

Comune	Giocate EGM pro capite (€)
Piegaro	17
Paciano	123
Magione	308
Città della Pieve	314
Tuoro sul Trasimeno	435
Passignano sul Trasimeno	439
Panicale	467
Castiglion del Lago	742



Per quel che riguarda le lotterie istantanee, la giocata pro capite è pari a 192 €, in linea con la media regionale. Spiccano, al di sopra del valore di Zona e regionale, i Comuni di Città della Pieve e Castiglion del Lago.

Comune	Lotterie Istantanee pro capite (€)
Piegaro	32
Paciano	63
Panicale	147
Tuoro sul Trasimeno	150
Magione	166
Passignano sul Trasimeno	186
Castiglion del Lago	249
Città della Pieve	279



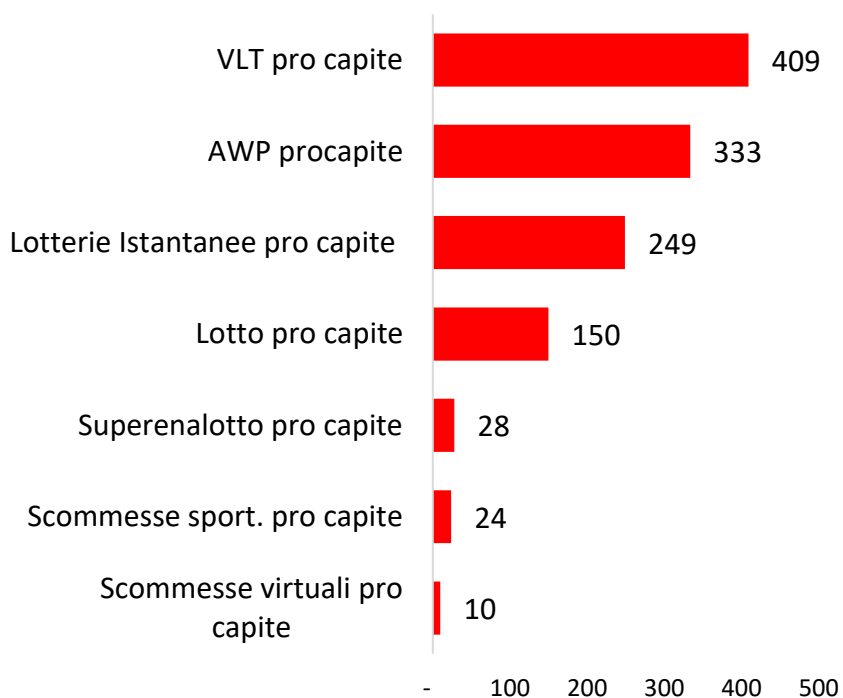
# SCHEMA INDAGINE GIOCO D'AZZARDO

## COMUNE DI CASTIGLION DEL LAGO



<b>Abitanti</b>	<b>15.423</b>
<b>Reddito medio pro capite</b>	<b>€ 12.307</b>
<b>Giocate totali pro capite</b>	<b>€ 1.208</b>
<b>% sul reddito</b>	<b>10%</b>
<b>Soggetti RIES</b>	<b>23</b>
<b>Giocate EGM pro capite</b>	<b>€ 742</b>
<b>% sul reddito</b>	<b>6%</b>

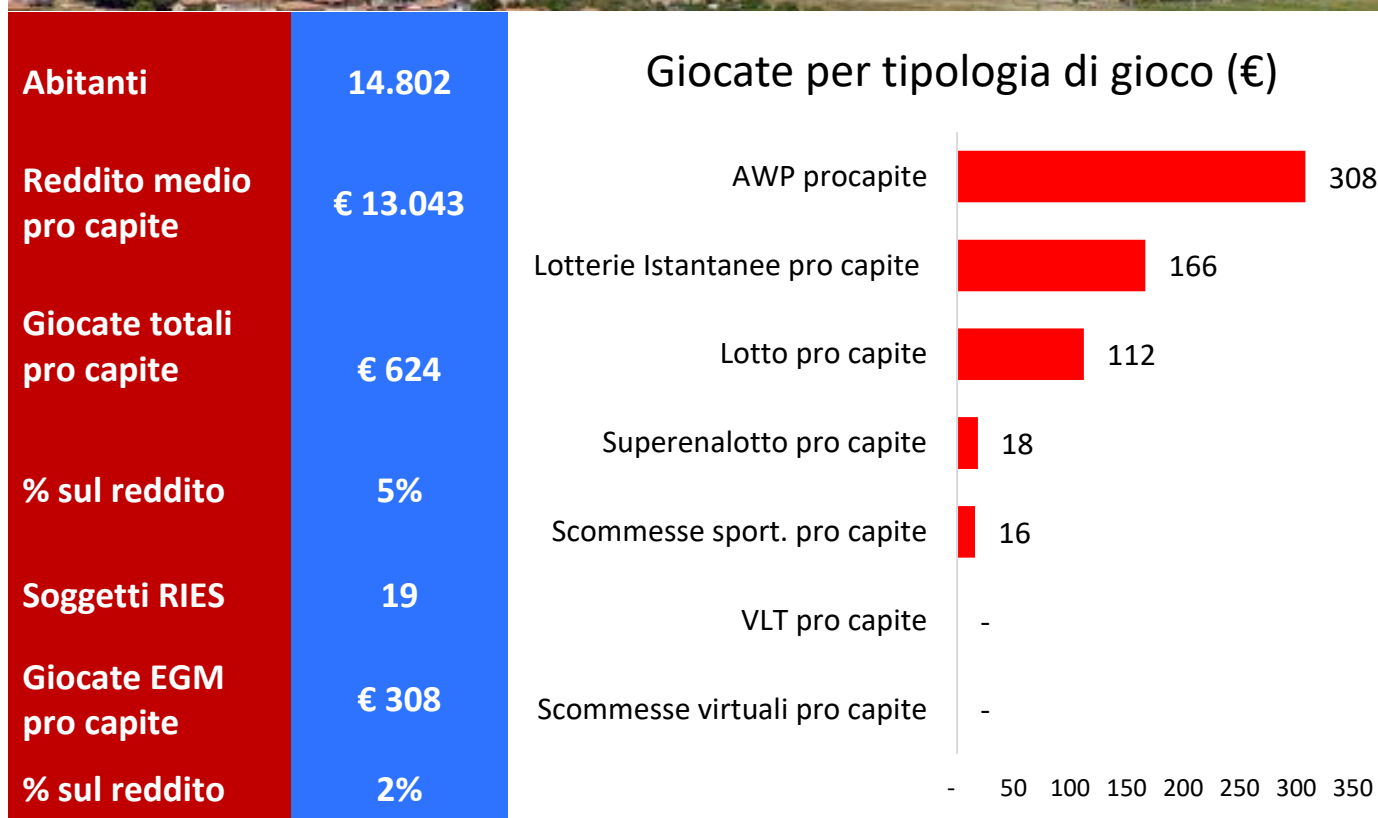
### Giocate per tipologia di gioco (€)



**Commento:** Nel Comune di Castiglione del Lago nel 2019, sono stati giocati 18.623.809 €, circa l'11 del reddito, una percentuale elevata. Le giocate pro capite sono in linea con il dato medio regionale. Oltre il 60% delle giocate è rappresentato da giocate in apparecchi da gioco elettronici EGM, ovvero VLT e AWP, con le VLT che mostrano valori di giocate al di sopra del dato medio regionale, mentre le AWP sono in linea con il valore regionale. La presenza sul territorio del Comune di 23 soggetti autorizzati RIES, tra cui esercizi con VLT, sicuramente condiziona il numero delle giocate, vista l'aggressività di tali tipologie di gioco.

# SCHEMA INDAGINE GIOCO D'AZZARDO

## COMUNE DI MAGIONE



**Commento:** Nel Comune di Magione nel 2019, sono stati giocati 9.235.829 €, circa il 5% del reddito, una percentuale minore di altri Comuni della Zona. Le giocate pro capite sono al di sotto del dato medio regionale. Quasi il 50% delle giocate è rappresentato da giocate in apparecchi da gioco elettronici EGM, ovvero AWP, che mostrano valori di giocate al di sotto del dato medio regionale. La presenza sul territorio del Comune di 19 soggetti autorizzati RIES, tra cui mancano esercizi con VLT, sicuramente condiziona il numero delle giocate, vista l'aggressività di tali tipologie di gioco, ma meno che in altri Comuni.

# SCHEMA INDAGINE GIOCO D'AZZARDO

## COMUNE DI CITTA' DELLA PIEVE

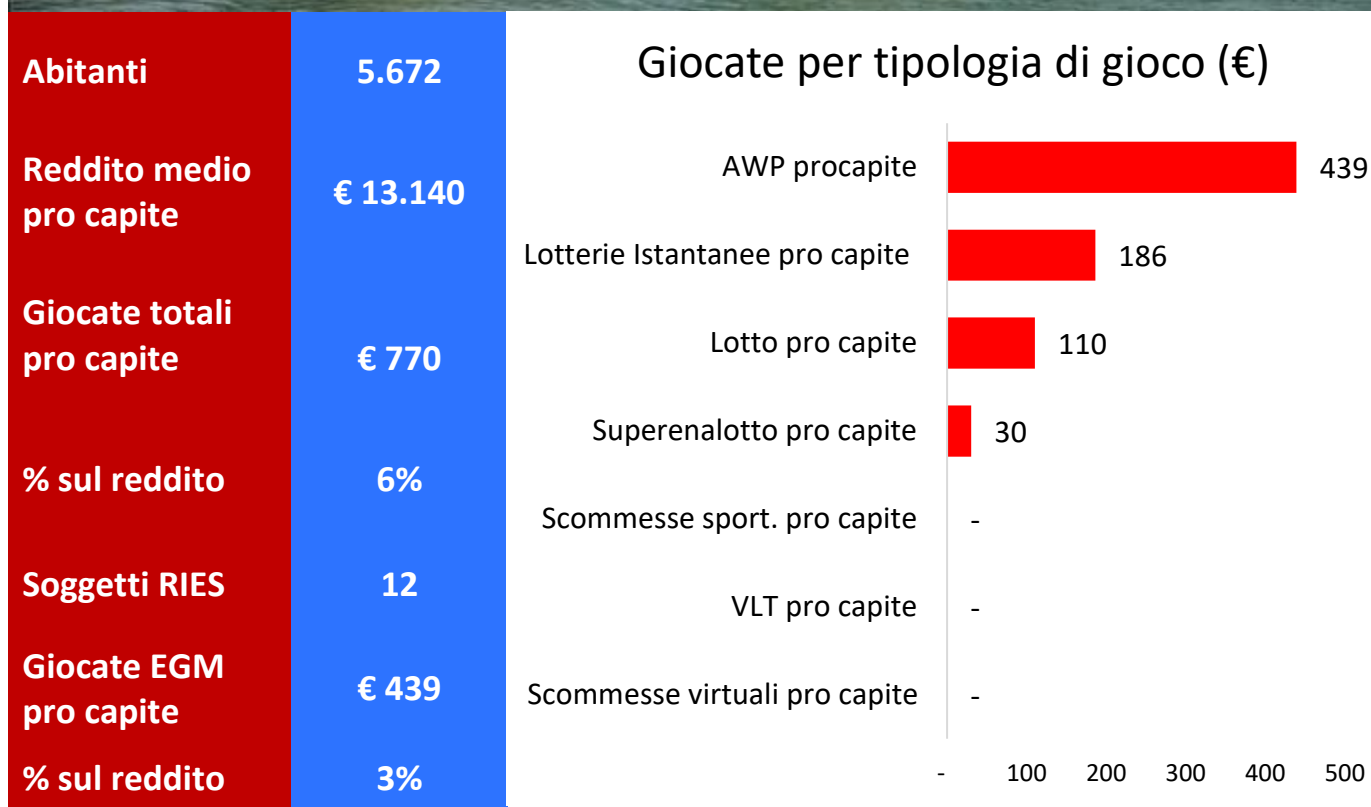


**Commento:** Nel Comune di Città della Pieve nel 2019, sono stati giocati 5.544.149 €, circa il 5% del reddito, una percentuale minore di altri Comuni della Zona. Le giocate pro capite sono in linea con il dato medio regionale. Quasi il 50% delle giocate è rappresentato da giocate in apparecchi da gioco elettronici EGM, ovvero AWP, che mostrano valori di giocate al di sotto del dato medio regionale. Più elevato rispetto al dato medio regionale è, invece, l'importo delle giocate nelle lotterie istantanee. La presenza sul territorio del Comune di 9 soggetti autorizzati RIES, tra cui mancano esercizi con VLT, sicuramente condiziona il numero delle giocate, vista l'aggressività di tali tipologie di gioco, ma meno che in altri Comuni. Assenti anche punti gioco per scommesse virtuali e sportive.



# SCHEMA INDAGINE GIOCO D'AZZARDO

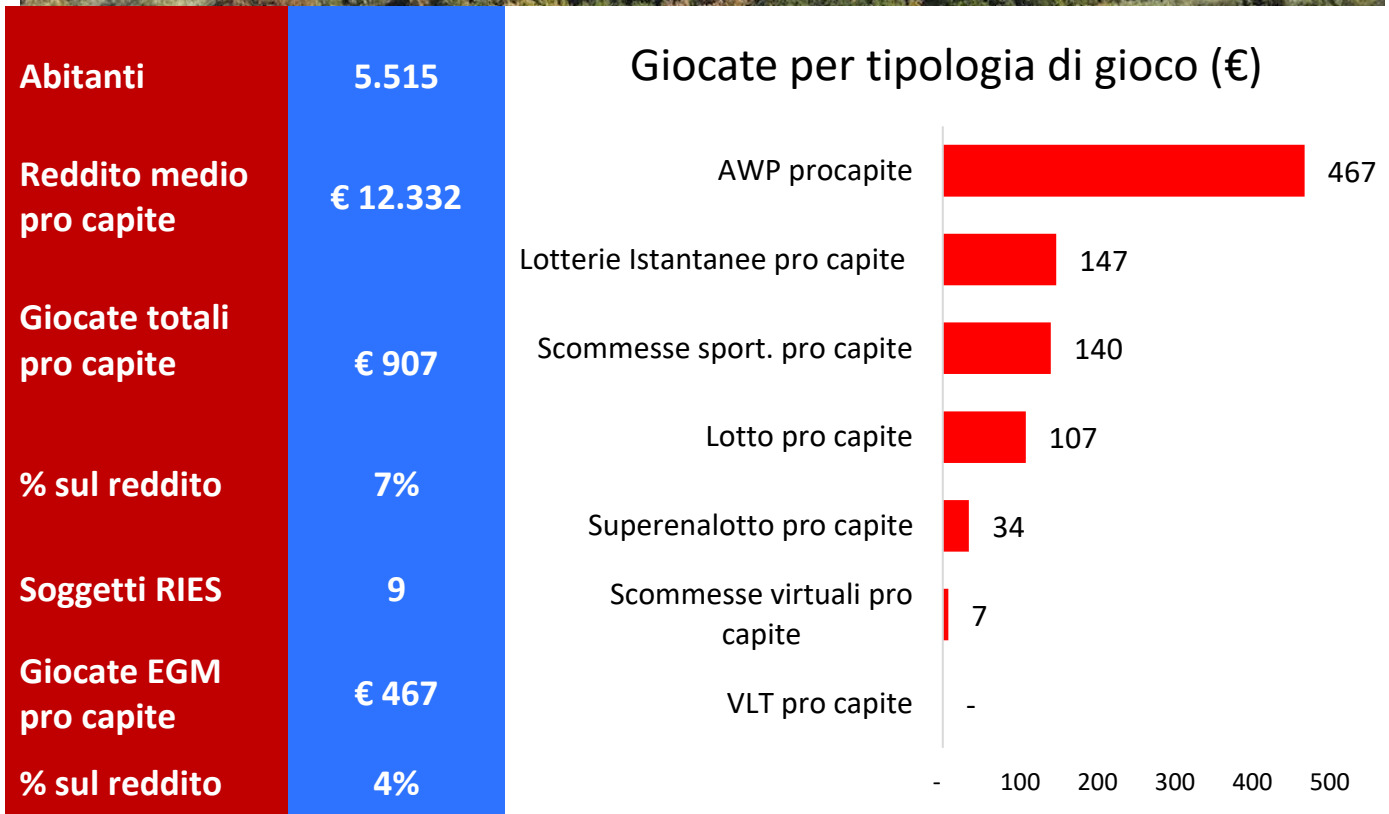
## COMUNE DI PASSIGNANO SUL TRASIMENO



**Commento:** Nel Comune di Passignano sul Trasimeno, sono stati giocati 4.367.257 €, circa il 6% del reddito, una percentuale più bassa di altri Comuni. Le giocate pro capite sono più basse del dato medio regionale. Quasi il 50% delle giocate è rappresentato da giocate in apparecchi da gioco elettronici EGM, ovvero AWP, che, da sole, mostrano valori di giocate al di sopra del dato medio regionale. La presenza sul territorio del Comune di 12 soggetti autorizzati RIES, tra cui mancano esercizi con VLT, sicuramente condiziona il numero delle giocate, vista l'aggressività di tali tipologie di gioco. Assenti anche punti gioco per scommesse virtuali e sportive.

# SCHEMA INDAGINE GIOCO D'AZZARDO

## COMUNE DI PANICALE



**Commento:** Nel Comune di Panicale, sono stati giocati 5.004.831 €, circa il 6% del reddito, una percentuale più bassa di altri Comuni della Zona Sociale. Le giocate pro capite sono di poco inferiori rispetto al dato medio regionale. Quasi il 50% delle giocate è rappresentato da giocate in apparecchi da gioco elettronici EGM, ovvero AWP, che, da sole, mostrano valori di giocate al di sopra del dato medio regionale. La presenza sul territorio del Comune di 9 soggetti autorizzati RIES, tra cui mancano esercizi con VLT, sicuramente condiziona il numero delle giocate, vista l'aggressività di tali tipologie di gioco.

## DISTRETTO SANITARIO VALNERINA - ZONA SOCIALE 6



La Zona Sociale della Valnerina conta 11.713 abitanti distribuiti come da tabella e mappa sottostanti.

Comune	Abitanti
Poggiodomo	100
Vallo di Nera	353
Scheggino	463
Sant'Anatolia di Narco	563
Monteleone di Spoleto	582
Preci	700
Cerreto di Spoleto	1.038
Cascia	3.099
Norcia	4.815



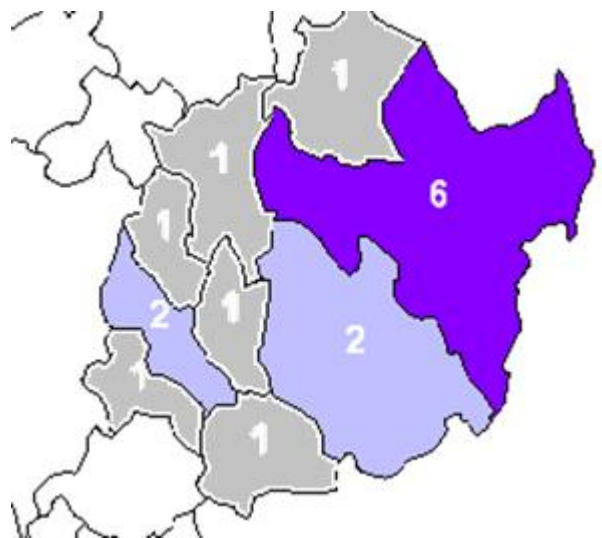
Il reddito medio pro capite è di 10.684 €, il più basso rispetto alla media regionale.

Comune	Reddito pro capite (€)
Monteleone di Spoleto	8.454
Cascia	10.235
Norcia	10.555
Preci	11.106
Cerreto di Spoleto	11.260
Sant'Anatolia di Narco	11.703
Vallo di Nera	11.773
Scheggino	13.111
Poggiodomo	14.069



Nella Zona Sociale ci sono 16 soggetti autorizzati RIES.

Comune	Soggetti RIES
Cerreto di Spoleto	1
Monteleone di Spoleto	1
Poggiodomo	1
Preci	1
Scheggino	1
Vallo di Nera	1
Cascia	2
Sant'Anatolia di Narco	2
Norcia	6



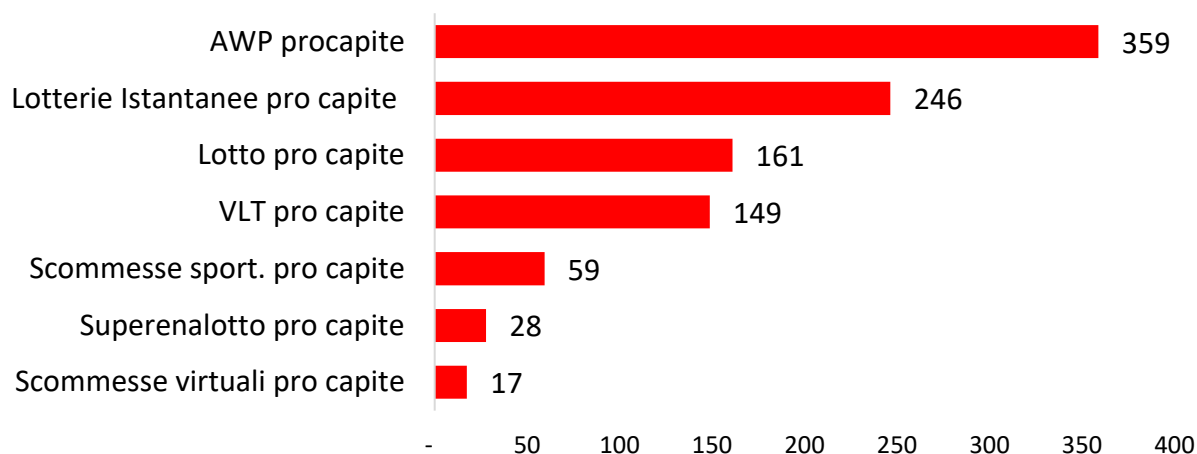
Nella Zona Sociale, nell'anno 2019, sono stati giocati 11.947.416 € pari al 10% del reddito, una percentuale piuttosto elevata. La giocata pro capite è pari a 1.020 €, nella media del dato regionale. Molto elevata, il doppio rispetto alla giocata pro capite regionale e di Zona, è quella del Comune di Sant'Anatolia di Narco. Anche il Comune di Norcia mostra un dato maggiore di quello di Zona e regionale.

Comune	Giocata totale pro capite (€)
Poggiodomo	-
Vallo di Nera	45
Scheggino	317
Preci	428
Monteleone di Spoleto	533
Cascia	856
Cerreto di Spoleto	959
Norcia	1.321
Sant'Anatolia di Narco	2.069



Le giocate si distribuiscono prevalentemente nelle AWP, che mostrano un valore pro capite in linea con la media regionale, e nelle lotterie istantanee che, invece, mostrano un valore leggermente superiore a quello regionale. Seguono le giocate al lotto ed alle VLT, meno presenti.

## Giocate per tipologia di gioco (€)



La giocata pro capite in EGM, AWP e VLT, è pari a 508 €, più basso del dato regionale, con un picco di giocate nel Comune di Sant'Anatolia di Narco, in cui la giocata raddoppia rispetto al dato di Zona e supera anche il dato regionale.

Comune	Giocate EGM pro capite (€)
Poggiodomo	-
Scheggino	5
Vallo di Nera	44
Preci	220
Cascia	300
Monteleone di Spoleto	417
Norcia	690
Cerreto di Spoleto	691
Sant'Anatolia di Narco	998



Per quel che riguarda le lotterie istantanee, la giocata pro capite è pari a 246 €, maggiore del dato regionale, con un picco molto elevato nel Comune di Sant'Anatolia di Narco sia rispetto al valore di Zona che a quello regionale.

Comune	Lotterie Istantanee pro capite (€)
Poggiodomo	-
Vallo di Nera	-
Monteleone di Spoleto	70
Preci	158
Cerreto di Spoleto	186
Scheggino	212
Cascia	233
Norcia	240
Sant'Anatolia di Narco	1.010



**Commento alla Zona Sociale:** La Zona Sociale della Valnerina è caratterizzata da estrema variabilità nelle giocate, con dei valori elevati rispetto alle caratteristiche della Zona stessa. Si evidenziano dei picchi anomali soprattutto nel Comune di Sant'Anatolia di Narco.

## Sezione 4 - Conclusioni

Partendo dalla descrizione demografica della Regione Umbria, è possibile notare come la popolazione sia maggiormente distribuita attorno alla Zona Sociale del Perugino, ad eccezione dell'Alto Chiascio, con un gradiente in diminuzione che va da nord a sud della Regione, dove la Zona Sociale più popolosa è quella di Terni. La Valnerina si attesta come la Zona meno popolata della Regione, seguita da quella di Orvieto e Spoleto. La popolazione immigrata si concentra prevalentemente nelle zone del Perugino e Ternano. Le percentuali minori di immigrati si rintracciano, invece, nelle Zone di Alto Chiascio, Narni Amelia, Valnerina e Orvieto.

Il reddito medio pro-capite è pari a 13.545,24 €; il valore più elevato si riscontra nel Perugino, a cui segue Terni, Alto Tevere, Orvieto e Foligno, tutti con valori sopra la media. Il reddito più basso si riscontra in Valnerina, seguita da Alto Chiascio, Narni Amelia e Media Valle del Tevere. Considerando la popolazione a basso reddito (inferiore a 10.000 €), le percentuali più elevate, nelle prime tre posizioni, restano assegnate alle stesse Zone con reddito pro-capite più basso (Valnerina, Alto Chiascio, Narni Amelia) ad eccezione della quarta in cui si attesta la Zona di Orvieto che, nonostante in reddito pro-capite elevato, mostra anche una percentuale più elevata di contribuenti a basso reddito, aspetto che potrebbe far ipotizzare un'ampia forbice nella distribuzione del reddito. Le percentuali minori di popolazione a basso reddito si presentano in Alto Tevere, Perugino, Terni e Assisano. Pertanto, incrociando i due dati, Valnerina, Alto Chiascio e Narni Amelia rappresentano le Zone Sociali con reddito più basso, mentre Perugino, Terni ed Alto Tevere quelle con reddito più alto.

Considerando il tasso medio di occupazione, i livelli più bassi si riscontrano nella Zona di Narni Amelia, Valnerina e Terni, mentre i livelli più elevati si evidenziano nel Perugino, Spoleto, Alto Tevere e Assisano. Per quel che riguarda la Valnerina, che mostra un primato negativo anche nel tasso di occupazione, va sicuramente considerata la posizione geografica, in quanto zona montana ed il fatto che si tratti di un'area soggetta a non poche difficoltà dovute agli eventi sismici. Inoltre, potrebbe essere utile, nella lettura di questi dati, riferirsi anche alla quota di popolazione anziana che potrebbe ricadere nella popolazione inattiva e quindi diminuire la forza lavoro, così come si potrebbe ipotizzare una minore presenza di fasce giovani. Inoltre, come precedentemente evidenziato, si tratta di zone a minor presenza di immigrati, generalmente più giovani ed in cerca di lavoro. Sicuramente sarebbe degna di approfondimento la situazione di Terni, che si piazza terzultima nel tasso di occupazione nonostante trattasi di una zona urbana, molto diversa da Valnerina e Narni Amelia. L'occupazione di per sé non consente di stimare in maniera puntuale la condizione socioeconomica, in quanto sarebbe stato utile associarla ai livelli di disoccupazione al fine di delineare meglio la quota di forza lavoro a maggior rischio di disuguaglianza, ed al livello medio di istruzione, parametri per i quali, però, non si dispone di dati aggiornati, come precedentemente affermato. In ogni caso, tali informazioni forniscono una descrizione utile della situazione regionale.

Passando alle considerazioni relative ai dati sul gioco d'azzardo, le giocate mostrano nell'anno 2019 una leggera diminuzione rispetto al 2018 (Agenzia delle Dogane e dei Monopoli, 2020b) passando da 1.055.354.387,30€ del 2018 a 1.032.209.582,26€ del 2019. Vi è anche una leggera flessione delle giocate in AWP (da 365.427.768,72€ del 2018 a 347.014.620,92€ del 2019) e VLT (da 321.749.163,77€ del 2018 a 307.366.036,04€ del 2019) mentre gli altri tipi di gioco mostrano una certa stabilità o una tendenza all'aumento nelle giocate.

Considerando, inoltre, i dati relativi ai soggetti autorizzati RIES presentati nell'ultimo Rapporto epidemiologico regionale (Osservatorio Regionale Dipendenza, 2018), si è assistito nell'anno 2019 ad una riduzione di tali esercizi sul territorio regionale, che sono passati da un totale 1.397 nel 2016, a 1.286 nel 2017, a 1.192 al 18/02/2020. Si noti che, tra le diverse tipologie di esercizi, la riduzione risulta a carico soprattutto di soggetti come bar o esercizio assimilabile (da 882 nel 2017 a 826 nel 2020) e rivendita tabacchi e/o ricevitoria lotto (da 186 nel 2017, a 164 nel 2020), che rappresentano le tipologie di esercizio più diffuse ed anche accessibili ad ogni persona, come anche bambini, adolescenti o anziani. La diminuzione dell'offerta, come noto dalla letteratura approfondita, rappresenta il primo deterrente per il gioco tramite EGM e non solo, con una conseguente riduzione delle giocate e anche dei rischi per la popolazione, soprattutto alla luce del

ruolo centrale di AWP e, ancor più, delle VLT nel determinare il disturbo da gioco d'azzardo. È dimostrata, infatti, anche dal presente elaborato, la relazione positiva esistente tra numero dei soggetti RIES e importo delle giocate, confermando quanto emerso dalla letteratura esaminata per cui maggiori sono le opportunità di gioco presenti su un territorio e maggiore è l'importo delle giocate stesse.

Dalle analisi effettuate, la distribuzione dei soggetti autorizzati RIES segue la numerosità della popolazione tra le diverse Zone Sociali, per cui essi sono maggiormente presenti nei territori più popolati, tranne per qualche eccezione, come l'Alto Tevere e l'Alto Chiascio da un lato, che seppur presentino indici demografici più bassi, mostrano maggior numero di esercizi autorizzati, e dall'altro lato l'Assisano, che, contrariamente, ha maggiore popolazione e minor numero di esercizi.

Per quanto riguarda le giocate pro-capite in tutti i tipi di gioco, la media regionale è 1.170 €; le cifre più elevate sono quelle di Perugia, Terni, Alto Tevere e Alto Chiascio, mentre i livelli più bassi di giocate si registrano nelle Zone di Narni Amelia, Trasimeno e Media Valle del Tevere. Dall'analisi della relazione tra giocate totali e reddito, si rintraccia una correlazione positiva, per cui le giocate sono maggiori nelle zone a più alto reddito, confermando quanto affermato dalla letteratura in merito al gioco della popolazione generale. Ci sono alcune eccezioni però, come, la Valnerina e l'Alto Chiascio che mostrano i livelli più bassi di reddito ma hanno anche dei valori elevati nelle giocate. Per queste Zone, di cui si è descritto un contesto socioeconomico più fragile, questi dati rappresentano un campanello d'allarme relativamente al maggior rischio di esposizione al gioco per le fasce di popolazione meno abbienti, più soggette ad un aumento del rischio per il disturbo da gioco. Ricordiamo, infatti, che, come nei dati presentati e coerentemente alla letteratura di riferimento, i gruppi a più alto reddito confermano tassi più elevati di partecipazione al gioco, ma va tenuto a mente che le conseguenze negative del gioco sono maggiori per i gruppi a basso reddito. Infatti, i tassi di gioco d'azzardo problematico sono più elevati tra i gruppi a basso reddito rispetto ai gruppi ad alto reddito. Riferendosi alla situazione socioeconomica di queste Zone, si potrebbe ipotizzare come coerente il riferimento alla letteratura che considera il gioco d'azzardo come l'opportunità, per alcune popolazioni, di correggere un basso status socioeconomico grazie ad un improvviso, e sperato, aumento della ricchezza.

Tale aspetto dovrebbe essere ulteriormente approfondito considerando il profilo dei giocatori problematici e patologico in carico ai SerD dei vari Distretti Sanitari.

Considerando gli importi suddivisi per tipologia di gioco, le giocate maggiori si concentrano tra VLT e AWP, seguite dalle lotterie istantanee che spesso si configurano come alternative di gioco in assenza di EGM. In particolare, la media delle giocate pro-capite in AWP e VLT è pari a 742 €. Perugia, Terni, Alto Tevere, Assisano e Alto Chiascio mostrano i livelli più elevati di giocate in EGM. La Zona di Narni Amelia si attesta come virtuosa anche in questo caso, con il livello più basso di giocate in EGM. Le VLT confermano quanto riportato nella letteratura in riferimento alla loro maggiore aggressività probabilmente connessa ad un jackpot più elevato. Quando il mercato offre questa modalità di gioco, aumenta l'importo delle giocate in maniera consistente, senza considerare il ruolo che tali apparecchi hanno nel facilitare un percorso di dipendenza.

Considerando la terza tipologia di gioco, oltre a VLT e AWP, ovvero le lotterie istantanee, la media delle giocate pro-capite è pari a 202 €. È interessante notare come in Valnerina, zona con il minor numero di soggetti RIES autorizzati ed un livello di giocate in tutti i giochi oltre la media, ci sia il livello più elevato di giocate nelle lotterie istantanee a livello regionale, indicando quindi che, anche in assenza di EGM, in questa zona le giocate sono abbastanza elevate.

Le analisi effettuate tenendo conto dei fattori di disuguaglianza, quali basso reddito, tasso di occupazione e popolazione immigrata, non risultano significative. Tali fattori, infatti, andrebbero confrontati prevalentemente con i dati relativi al gioco problematico e patologico, le cui prevalenze sono più elevate tra i gruppi a basso reddito rispetto ai gruppi ad alto reddito, in quanto, come afferma la letteratura citata, mentre la popolazione a più alto reddito mostra tassi più elevati di partecipazione al gioco, le conseguenze negative del gioco sono maggiori per i gruppi a basso reddito. Come detto, tutte le forme di gioco penalizzano in proporzione molto di più il reddito delle persone povere che non di quelle ricche, affossando ancora di più le persone già più vulnerabili dal punto di vista sociale. Pertanto, sarebbe interessante, per ogni Amministrazione Locale, riflettere sulla distribuzione nel proprio territorio dei punti gioco, verificando quanto tali attività siano



dislocate in zone svantaggiate a livello socioeconomico, per limitare le occasioni di coinvolgimento nel gioco, e quindi i rischi del disturbo da gioco d'azzardo, nella popolazione più fragile.

Affrontare e ridurre l'impatto delle disuguaglianze sociali sui comportamenti di dipendenza è importante per una serie di ragioni (Henkel, Zemlin, 2016). Da una parte, si tratta di offrire pari opportunità alla società e garantire giustizia sociale. D'altra parte, la ricerca sulla salute ha dimostrato che la disuguaglianza sociale influisce negativamente sui comportamenti legati alla salute (ad esempio alimentazione, esercizio fisico, fumo, consumo di alcolici ecc.) a tutte le età.

Un'altra questione è l'impiego di misure di prevenzione rivolte a gruppi specifici e socialmente svantaggiati. In termini di costi economici, una grande percentuale di persone con gravi problemi di salute legati all'alcol ed al fumo di tabacco proviene da gruppi sociali svantaggiati. Questo vale anche per le persone con problemi di dipendenza da sostanze e dal gioco d'azzardo. Di conseguenza, i gruppi socialmente svantaggiati tendono a richiedere un maggiore sostegno, portando a costi significativamente più elevati per il Sistema Sanitario. Queste considerazioni si applicano, in particolare, alla popolazione con livelli di istruzione più bassi, disoccupata e che mostra scarso benessere sociale (Henkel, Zemlin, 2016). Affinché una misura di prevenzione sia efficace, deve raggiungere tutti i potenziali gruppi target, impiegando diverse strategie per raggiungere lo stesso obiettivo.

La dimensione del gioco d'azzardo e le profonde ingiustizie sociali che lo attraversano impongono, dunque, una riflessione fondamentale: prima di essere un attributo dell'individuo, la responsabilità nel gioco deve essere dello Stato, delle Regioni e delle Amministrazioni Locali, e dell'industria (Diecidue, Costa, 2018). L'introduzione del punto di vista dell'equità di salute può motivare e rinforzare la costruzione di una politica condivisa di interruzione e inversione della curva epidemica del fenomeno del gioco problematico. Quando lo Stato, le Regioni, le Amministrazioni Locali e gli stakeholders si interrogano sull'equità della salute, si preoccupano di identificare i meccanismi attraverso cui nascono queste disuguaglianze e sotto la responsabilità di chi, in modo da valutare quanto i singoli meccanismi siano modificabili con idonee azioni. Certamente le misure regolatorie, sia nazionali sia locali, sono per definizione quelle che garantiscono maggiore equità, perché prescindono dalla collaborazione dell'individuo per la loro implementazione. Regolare l'offerta di giochi attraverso strumenti fiscali in funzione della loro propensione a innescare dipendenza è la misura più equitativa possibile dal punto di vista regolatorio (*ibidem*).

Senza dubbio, anche le scuole rappresentano luoghi ideali per promuovere salute in quanto consentono di raggiungere bambini e adolescenti provenienti da ogni fascia di popolazione. Le scuole possono, quindi, rappresentare una buona base per avviare misure di prevenzione volte a ridurre le disuguaglianze sociali che svolgono un ruolo nei comportamenti di dipendenza. Esiste un accordo generale della letteratura (Henkel, Zemlin, 2016) nel sostenere che i programmi di prevenzione nelle scuole dovrebbero avere un'attenzione particolare per le scuole professionali.

Inoltre, altro focus centrale è rappresentato dalla popolazione disoccupata ed a basso livello d'istruzione, ipotizzando il coinvolgimento di servizi chiave come i centri per l'impiego ed i servizi sociali comunali. La stessa capacità di azione verso l'equità è garantita dagli interventi regolativi sui contesti di vita per ridurre l'esposizione all'offerta di giochi riducendone l'offerta, come affermato nella letteratura citata in introduzione. Il presente studio mostra alcune limitazioni. Innanzi tutto, si sono avute alcune difficoltà nel reperimento di dati aggiornati, aspetto che non ha consentito di attenzionare correttamente i fattori di disuguaglianza e l'azione degli stessi. Nonostante ciò, sono emerse importanti considerazioni anche in termine di analisi delle disuguaglianze tra i vari territori della Regione.

Sebbene l'obiettivo dell'indagine fosse prevalentemente orientato ad analizzare la situazione complessiva del gioco d'azzardo, sarebbe utile approfondire le analisi effettuate considerando anche i dati di prevalenza regionale 2019 del disturbo da gioco d'azzardo e dell'attività del numero verde regionale suddivisi per Distretto e, quindi, Zona Sociale, reperendo, in particolare, informazioni sullo stato socioeconomico dei giocatori patologici e problematici.

In ultimo, il quadro descritto all'anno 2019 si riferisce ad una fase pre-epidemica rispetto all'emergenza Covid-19, per cui sarà molto importante monitorare l'andamento del gioco d'azzardo nell'anno in corso e nel

prossimo. Quanto emerso dai primi studi sul tema, riportati in precedenza, mostra come il gioco sia influenzato dalla modificazione delle opportunità di gioco e come la crisi economica possa rappresentare un motore per il mercato del gioco, aumentandone i rischi soprattutto per la popolazione più debole a livello socioeconomico e per quanti già presentano problematiche connesse al gioco.

Quanto emerso rappresenta, concludendo, una fonte di informazioni molto utile per le programmazioni locali e per i decisori, al fine di costruire progetti di sviluppo che tengano conto dei possibili costi sociali che un territorio potrebbe dover fronteggiare a seguito di un'ulteriore crescita incontrollata del mercato del gioco. Questo scenario, infatti, potrebbe incrementare l'effetto di moltiplicatore negativo della domanda mostrato dal gioco d'azzardo, sottraendo denaro alla spesa per beni e servizi e non incentivando la produzione di ricchezza nel territorio. In tal senso, risulta necessaria una strategia che non penalizzi l'economia del settore, ma che tuteli la salute dei cittadini in primis.

## Bibliografia

- Agenzia delle Dogane e dei Monopoli, 2020. Dati di spesa ed erario, suddivisi per comune, relativi al gioco fisico 2019. [https://www.adm.gov.it/portale/documents/20182/4721625/2019+FISICO++Ripartizione+Giocato+Vincite+Erario+Tipo+Gioco+comuni\\_02032020.pdf/a3e8ecaf-b690-411a-bfe4-b73d266fbf53](https://www.adm.gov.it/portale/documents/20182/4721625/2019+FISICO++Ripartizione+Giocato+Vincite+Erario+Tipo+Gioco+comuni_02032020.pdf/a3e8ecaf-b690-411a-bfe4-b73d266fbf53)
- Agenzia delle Dogane e dei Monopoli, 2020a. Elenco soggetti – Ries. Consultato il 18/02/2020 [https://www.adm.gov.it/portale/monopoli/giochi/apparecchi\\_intr/elenco\\_soggetti\\_ries](https://www.adm.gov.it/portale/monopoli/giochi/apparecchi_intr/elenco_soggetti_ries)
- Agenzia delle Dogane e dei Monopoli, 2020b. Dati di spesa ed erario, suddivisi per comune, relativi al gioco fisico 2018. [https://www1.adm.gov.it/ed/2018datierario\\_130919.pdf](https://www1.adm.gov.it/ed/2018datierario_130919.pdf)
- Auer M., Malischnig D., Griffiths M.D., 2020. Gambling before and during the COVID-19 Pandemic among european regular sports bettors: An empirical study using behavioral tracking data. *International Journal of Mental Health and Addiction*. <https://doi.org/10.1007/s11469-020-00327-8>
- Baggio S., Dupuis M., Richard J.B., Beck F., 2017. Addictive behaviors and healthcare renunciation for economic reasons in a French population-based sample. *International Journal of Drug Policy*. 49:1–7
- Bastiani L., Gori M., Colasante E., Siciliano V., Capitanucci D., Jarre P., Molinaro S., 2013. Complex factors and behaviors in the gambling population of Italy. *Journal of Gambling Studies*. 29(1):1-13.
- Beard E., Brown J., West R., Angus C., Brennan Holmes J., Kaner E., et al., 2016. Deconstructing the alcohol harm paradox: A population based survey of adults in England. *PLoS ONE*. 11(9).
- Blaszczynski A., Collins P., Fong D., Ladouceur R., Nower L., Shaffer H.J., Tavares H., Venisse J.L., 2011. Responsible gambling: general principles and minimal requirements. *Journal of Gambling Studies*. 27(4):565-73.
- Breen R.B., Zimmerman M., 2002. Rapid onset of pathological gambling in machine gamblers. *Journal of Gambling Studies*. 18(1):31-43.
- Buja A., Mortali C., Mastrobattista L., Minutillo A., Pichini S., Genetti B., Vian P., Andreotti A., Grotto G., V. Baldo, Pacifici R., 2019. Pathways connecting socioeconomic variables, substance abuse and gambling behaviour: a cross-sectional study on a sample of Italian high-school students. *British Medical Journal Open*. 9(e031737):1-11.
- Canale N., Vieno A., Lenzi M., Griffiths M.D., Borraccino A., Lazzeri G., Lemma P., Scacchi L., Santinello M., 2017. Income inequality and adolescent gambling severity: Findings from a large-scale italian representative survey. *Frontiers in Psychology*. 8(1318):1-12.
- Cerrai S., Resce G., Molinaro S. (a cura di), 2018. *Consumi d'azzardo 2017 - Rapporto di Ricerca sulla diffusione del gioco d'azzardo fra gli italiani attraverso gli studi IPSAD® ed ESPAD® Italia*. CNR Edizioni, Roma. <https://www.epid.ifc.cnr.it/wp-content/uploads/2019/09/Consumi-d'azzardo-2017.pdf>
- Chóliz M., 2018. Ethical Gambling: a necessary new point of view of gambling in public health policies. *Frontiers in Public Health* 6(12): 1-6, 2018
- Chóliz M., Sáiz-Ruiz J., 2016. Regulating gambling to prevent addiction: more necessary now than ever. *Adicciones*. 28(3):174-181.
- CNR-Ifc, 2020. *Il gioco d'azzardo al tempo del Covid-19*. Consultato <https://www.cnr.it/it/nota-stampa/n-9513/il-gioco-d-azzardo-al-tempo-del-covid-19>

- Colasante E., Gori M., Bastiani L., Siciliano V., Giordani P., Grassi M., Molinaro S., 2013. An assessment of the psychometric properties of Italian version of CPGI. *Journal of Gambling Studies*. 29(4):765–774.
- De Felice A., Martucci I., 2016. La spesa per consumi delle famiglie italiane tra crisi economica e gioco d'azzardo. *Rivista economica del Mezzogiorno*. 2-3:503-528.
- Decidue R., Costa G., 2018. Il gioco d'azzardo e le disuguaglianze sociali e di salute. *Medicina delle Dipendenze*. 8(30):50-53.
- Elgar F.J., Canale N., Wohl M.J.A., Lenzi M., Vieno A., 2018. Relative deprivation and disordered gambling in youths. *Journal of Epidemiological and Community Health*. 72:589–594.
- Ferris, J. A., Wynne, H.J., 2001. The Canadian problem gambling index. Ottawa, ON: Canadian Centre on Substance Abuse. Consultato <http://www.jogoremoto.pt/docs/extra/TECb6h.pdf>
- Fiasco M., 2018. Gioco industriale di massa, economia, pubbliche virtù. *Medicina delle Dipendenze*. 8(30):7-15.
- Friehe T., Mechtel M., 2017. Gambling to leapfrog in status? *Review of Economics of the Household*. 15(4):1291-1319.
- Haisley E., Mostafa R., Loewenstein G., 2008. Subjective relative income and lottery ticket purchases. *Journal of Behavioral Decision Making*. 21:283–295.
- Håkansson A., 2020. Changes in gambling behavior during the COVID-19 Pandemic—A web survey study in Sweden. *International Journal of Environmental Research and Public Health*. 17(4013):1-16.
- Harrigan K.A., Dixon M., 2009. PAR sheets probabilities, and slot machine play: implications for problem and non-problem gambling. *Journal of Gambling Issues*. 23:81-110.
- Harris A., Griffiths M.D., 2017. A critical review of the harm-minimisation tools available for electronic gambling. *Journal of Gambling Studies*. 33(1):187-221.
- Henkel D., Zemlin U., 2016. Social inequality and substance use and problematic gambling among adolescents and young adults: A review of epidemiological surveys in Germany. *Current Drug Abuse Reviews*. 9:26-48.
- Il Sole24ore, 2019. *Comune per comune, ecco chi ha un lavoro e chi no. Il tasso di occupazione in Italia*. Consultato <https://www.infodata.ilsole24ore.com/2019/04/16/39185/>
- ISTAT, 2020. *Popolazione residente in Umbria*. <http://dati.istat.it/>
- ISTAT, 2020a. *Popolazione immigrata residente in Umbria*. <http://dati.istat.it/>
- Kahneman D., Tversky A., 1979. Prospect theory: an analysis of decision under risk. *Econometrica*. 47:263-291.
- Langer E.J., 1975. The Illusion of Control. *Journal of Personality and Social Psychology*. 32 (2):311-328.
- Linnet J., Frøslev M., Ramsgaard S. et al., 2012. Impaired probability estimation and decision-making in pathological gambling poker players. *Journal of Gambling Studies*. 28(1):113-122.
- Lucchini F., Comi S., 2017. *I costi sociali del gioco d'azzardo problematico in Italia*. Università Milano Bicocca, Ce.R.Co. (Centro Studi Ricerche Consumi e Dipendenze), FeDerSerD (Federazione Italiana degli Operatori dei Dipartimenti e dei Servizi delle Dipendenze). Consultato su [http://www.dipendenzefvg.it/wp-content/uploads/2017/06/Rapporto-di-ricerca-costi-sociali\\_DEF-1.pdf](http://www.dipendenzefvg.it/wp-content/uploads/2017/06/Rapporto-di-ricerca-costi-sociali_DEF-1.pdf)

Mandolesi G., Pelligra V., 2018. L'economia della manipolazione e dell'inganno: il settore dell'azzardo in Italia. *Medicina delle Dipendenze*. 8(30):16-21.

Marsden J., Darke S., Hall W. et al., 2020. Mitigating and learning from the impact of COVID-19 infection on addictive disorders. *Addiction*. <https://doi.org/10.1111/add.15080>

Miller H., 2015. *Background paper. Risk factors for problem gambling: environmental, geographic, social, cultural, demographic, socio-economic, family and household*. Victorian Responsible Gambling Foundation.

Ministero della Salute, 2020. *Coronavirus: lockdown aumenta richieste aiuto ludopatici*. Consultato [http://www.salute.gov.it/portale/news/p3\\_2\\_1\\_1\\_1.jsp?lingua=italiano&menu=notizie&p=dalministero&id=4601](http://www.salute.gov.it/portale/news/p3_2_1_1_1.jsp?lingua=italiano&menu=notizie&p=dalministero&id=4601)

Ministero dell'Economia e delle Finanze - Dipartimento delle Finanze, 2020. *Analisi statistiche - Open Data Dichiarazioni. 2019 a.i. 2018 / IRPEF / Persone fisiche / Tutte le tipologie di contribuenti*. Consultato [https://www1.finanze.gov.it/finanze3/analisi\\_stat/index.php?search\\_class%5B0%5D=cCOMUNE&opendata=yes](https://www1.finanze.gov.it/finanze3/analisi_stat/index.php?search_class%5B0%5D=cCOMUNE&opendata=yes)

Molinaro S., Benedetti E., Scalese M., Bastiani L., Fortunato L., Cerrai S., Fotiou A., 2018. Prevalence of youth gambling and potential influence of substance use and other risk factors throughout 33 European countries: first results from the 2015 ESPAD study. *Addiction*, 113(10):1862-1873.

Osservatorio Regionale Dipendenze – Regione Umbria (a cura di), 2018. *Il gioco d'azzardo patologico in Umbria. Rapporto epidemiologico 2018*. Consultato <https://www.regione.umbria.it/documents/18/280176/Rapporto+GAP+2018/e9d35e37-b8d5-418a-a34a-294b5b7e4a3b>

Price A., 2020. Online gambling in the midst of COVID-19: A nexus of mental health concerns, substance use and financial stress. *International Journal of Mental Health and Addiction*. <https://doi.org/10.1007/s11469-020-00366-1>

Quiggin J., 1991. On the optimal design of lotteries. *Economica*. 59(229):1–16.

Regione Umbria, 2018. *Piano regionale 2017 – 2018 per la prevenzione, cura e riabilitazione del disturbo da gioco d'azzardo*. Consultato <https://www.regione.umbria.it/documents/18/4602380/PIANO+REGIONALE+GIOCO+D%27AZZARDO/5b90cdc6-8ed2-4ff2-94d9-84d63b3989e9>

Resce G., Lagravinese R., Benedetti E., Molinaro S., 2019. Income-related inequality in gambling: evidence from Italy. *Review of Economics of the Household*. 17:1107–1131.

Rolando S., Beccaria F., 2019. “Got to gamble, but I’ve got no money”. A qualitative analysis of gambling careers in South Italy. *International Gambling Studies*. 19(9):106-124.

Sarti S., Triventi M., 2012. Gambling: the iniquity of a voluntary tax. The relationship between socioeconomic position and propensity of gambling. *Stato e mercato*. 3:503–534.

Schüll N.D., 2012. *Addiction by design: machine gambling in Las Vegas*. Princeton University Press.

Slutske W.S., Deutsch A.R., Statham D.J., Martin N.G., 2015. Local Area Disadvantage and Gambling Involvement and Disorder: Evidence for Gene-Environment Correlation and Interaction. *Journal of Abnormal Psychology*. 124(3):606–622.

- Slutske W.S., Piasecki T.M., Deutsch A.R., Statham D.J., Martin N.G., 2019. Potential causal influence of neighborhood disadvantage on Disordered Gambling: Evidence from a multilevel discordant twin design. *Clinical Psychological Science*. 7(3):582–596.
- Terrell D., 1994. A test of the gambler's fallacy: Evidence from pari-mutuel games. *Journal of Risk and Uncertainty*. 8:309–317.
- Thewissen S.H., Kenworthy L., Nolan B., Roser M., Smeeding T., 2015. *Rising Income Inequality and Living Standards in OECD Countries: How does the Middle Fare?* LIS Working Paper Series. Oxford: Institute for New Economic Thinking, Oxford Martin School.
- Turner N.E., 2020. Covid-19 and Gambling in Ontario. *Journal of Gambling Issues*. 44:1-3.
- UPB (Ufficio Parlamentare di Bilancio), 2018. *La fiscalità nel settore dei giochi. Focus tematico n. 6/3 maggio 2018*. Roma. Consultato [https://www.upbilancio.it/wp-content/uploads/2018/05/Focus\\_6\\_2018.pdf](https://www.upbilancio.it/wp-content/uploads/2018/05/Focus_6_2018.pdf)
- Van der Maas M., 2016. Problem gambling, anxiety and poverty: an examination of the relationship between poor mental health and gambling problems across socio-economic status. *International Gambling Studies*. 16(2):281–295.
- Vasiliadis S., Jackson A., Christensen D. et al., 2013. Physical accessibility of gaming opportunity and its relationship to gaming involvement and problem gambling: a systematic review. *Journal of Gambling Studies*. 28:1-46.
- Wardle H., Bramley S., Norrie C., Manthorpe J., 2019. What do we know about gambling-related harm affecting migrants and migrant communities? A rapid review. *Addictive Behaviors*. 93:180–193.
- Welte J.W., Barnes G.M., Tidwell M.O. et al., 2017. Predictors of problem gambling in the US. *Journal of Gambling Studies*. 33(2):327-242.
- Williams R.J., Rehm J., Stevens R.M.G., 2011. *The social and economic impacts of gambling*. Final Report prepared for the Canadian Consortium for Gambling Research.
- Worthington A., Brown K., Crawford M., Pickernell D., 2007. Gambling participation in Australia: findings from the national household expenditure survey. *Review of Economics of the Household*. 5(2):209–221.
- Xouridas S., Jasny J., Becker T., 2016. An ecological approach to electronic gambling machines and socioeconomic deprivation in Germany. *Journal of Gambling Issues*. 33:82-102.
- Yücel M., Carter A., Harrigan K., van Holst R.J., Livingstone C., 2018. Catturati dal gioco d'azzardo: un problema legato alla “natura umana” o alla progettazione delle macchine? *Medicina delle Dipendenze*. 8(30): 30-31.

## Appendice

### Distretto Sanitario Alto Chiascio – Zona Sociale 7

#### Popolazione e tasso di occupazione

Comune	Abitanti	Stranieri residenti	% popolazione straniera residente	Tasso di occupazione (%)
COSTACCIARO	1.159	71	6,13	60,11
FOSSATO DI VICO	2.708	452	16,69	60,86
GUALDO TADINO	14.949	1.427	9,55	61,66
GUBBIO	31.547	1.908	6,05	61,57
SCHEGGIA E PASCELUPO	1.333	90	6,75	54,56
SIGILLO	2.366	104	4,40	62,60
Totale	54.062	4.052	7,50	60,23

#### Reddito

Comune	Numero contribuenti	Reddito imponibile 2019-anno 2018 (€)	Reddito pro-capite (€)	% contribuenti basso reddito
COSTACCIARO	861	14.354.131	12.384,93	28,92
FOSSATO DI VICO	1.835	31.900.128	11.779,96	28,12
GUALDO TADINO	10.653	180.328.433	12.062,91	28,70
GUBBIO	22.854	398.299.623	12.625,59	30,18
SCHEGGIA E PASCELUPO	971	15.281.458	11.463,96	33,37
SIGILLO	1.723	30.713.197	12.981,06	28,79
Totale	38.897	670.876.970	12.409,40	26,67

Numero Soggetti RIES autorizzati; raccolta delle giocate totali e nei vari tipi di gioco; giocate pro-capite totali e per EGM (AWP e VLT) – in Euro

Comune	Numero Soggetti RIES	VLT	AWP	Lotterie istantanee	Lotto	Scommesse sportive a quota fissa	Scommesse virtuali	Superenalotto	Giocate Totale	Vincita totale	Erario totale	Spesa totale	Giocate totali pro-capite	Giocate pro-capite EGM
COSTACCIARO	4	-	490.900,13	485.481,57	251.228,00	-	-	40.294,50	1.272.474,76	884.756,09	224.278,19	387.349,91	1.097,91	423,55
FOSSATO DI VICO	8	-	1.616.357,09	717.557,97	258.922,00	-	-	70.503,50	2.674.680,81	1.849.837,91	509.511,66	823.802,27	987,70	596,88
GUALDO TADINO	25	6.922.364,11	7.207.747,18	3.813.001,91	1.982.115,00	967.347,35	228.498,50	394.548,00	21.594.962,25	21.312.575,18	3.083.295,31	279.508,21	1.444,58	945,22
GUBBIO	61	5.385.185,19	15.348.232,23	7.220.976,41	3.893.368,00	4.210.401,40	759.634,35	1.373.201,50	38.549.838,79	28.039.859,42	5.883.140,83	10.504.119,40	1.221,98	657,22
SCHEGGIA E PASCELUPO	4	-	227.084,72	334.466,84	317.550,50	-	-	32.688,50	914.095,72	626.724,95	152.074,60	287.337,55	685,74	170,36
SIGILLO	4	-	1.291.760,20	357.882,42	323.681,00	-	-	41.308,00	2.020.250,15	1.396.604,26	387.550,31	623.574,42	853,87	545,97
Totale	106	12.307.549,30	26.182.081,55	12.929.367,12	7.026.864,50	5.177.748,75	988.132,85	1.952.544,00	67.026.302,48	54.110.357,81	10.239.850,90	12.905.691,76	1.239,80	711,95

Distretto Sanitario Alto Tevere – Zona Sociale 1

Popolazione e tasso di occupazione

Comune	Abitanti	Stranieri residenti	% popolazione straniera residente	Tasso di occupazione (%)
CITERNA	3.432	280	8,16	69,06
CITTA' DI CASTELLO	39.439	4.053	10,28	67,66
LISCIANO NICCONE	602	121	20,10	48,90
MONTE SANTA MARIA TIBERINA	1.156	98	8,48	61,64
MONTONE	1.618	176	10,88	64,44
PIETRALUNGA	2.057	144	7,00	59,38
SAN GIUSTINO	11.227	878	7,82	69,92
UMBERTIDE	16.645	2.611	15,69	67,05
Totale	76.176	8.361	10,98	63,51



## Reddito

Comune	Numero contribuenti	Reddito imponibile 2019- anno 2018 (€)	Reddito pro-capite (€)	% contribuenti basso reddito
CITERNA	2.586	46.188.809	13.458,28	23,55
CITTA' DI CASTELLO	29.747	554.681.954	14.064,30	23,64
LISCIANO NICCONE	443	6.892.812	11.449,85	33,63
MONTE SANTA MARIA TIBERINA	866	14.187.569	12.272,98	28,29
MONTONE	1.218	20.193.933	12.480,80	28,74
PIETRALUNGA	1.571	24.175.376	11.752,74	30,43
SAN GIUSTINO	8.491	157.862.690	14.060,99	22,05
UMBERTIDE	11.845	215.679.179	12.957,60	25,13
Totale	56.767	1.039.862.322	13.650,79	24,15

## Numero Soggetti RIES autorizzati; raccolta delle giocate totali e nei vari tipi di gioco; giocate pro-capite totali e per EGM (AWP e VLT) – in Euro

Comune	Numero Soggetti RIES	VLT	AWP	Lotterie istantanee	Lotto	Scommesse sportive a quota fissa	Scommesse virtuali	Superenalotto	Giocate Totali	Vincita totale	Erario totale	Spesa totale	Giocate totali pro-capite	Giocate pro- capite EGM
CITERNA	5	-	1.030.188,33	199.812,46	143.627,00	-	-	24.864,00	1.403.089,31	955.473,79	277.668,97	447.097,54	408,83	300,17
CITTA' DI CASTELLO	82	18.949.434,94	26.868.713,44	8.679.798,32	3.693.575,00	1.305.043,35	591.387,95	790.859,00	61.270.156,92	45.831.527,79	9.370.906,93	15.427.532,32	1.553,54	1.161,75
LISCIANO NICCONE	2	-	410.654,95	143.134,63	18.357,50	-	7.173,00	40.297,50	632.857,60	422.185,71	127.082,13	210.258,36	1.051,26	682,15
MONTE SANTA MARIA TIBERINA	-	-	-	4.211,64	-	-	-	-	4.311,86	1.784,60	747,15	2.527,26	3,73	-
MONTONE	2	-	321.676,88	-	-	-	-	-	322.569,88	222.500,00	68.763,44	100.465,00	199,36	198,81
PIETRALUNGA	4	-	864.700,36	175.225,45	195.850,50	89.220,65	307.215,65	65.462,00	1.702.445,37	1.203.417,91	270.758,15	498.424,76	827,64	420,37
SAN GIUSTINO	23	4.911.687,08	8.597.196,11	2.434.656,50	1.224.520,50	350.107,65	2.384,00	237.131,50	17.814.624,71	13.058.532,68	2.848.953,86	4.752.516,85	1.586,77	1.203,25
UMBERTIDE	43	-	10.982.718,53	4.180.798,87	4.178.182,00	743.016,75	246.546,95	491.191,00	20.922.613,32	14.640.640,35	3.735.441,43	6.278.011,64	1.256,99	659,82
Totale	161	23.861.122,02	49.075.848,60	15.817.637,87	9.454.112,50	2.487.388,40	1.154.707,55	1.649.805,00	104.072.668,97	76.336.062,83	16.700.322,06	27.716.833,73	1.366,21	957,48

## Distretto Sanitario Assisano – Zona Sociale 3

### Popolazione e tasso di occupazione

Comune	Abitanti	Stranieri residenti	% popolazione straniera residente	Tasso di occupazione (%)
ASSISI	28.314	3.068	10,84	62,74
BASTIA UMBRA	21.781	2.278	10,46	65,66
BETTONA	4.347	439	10,10	63,78
CANNARA	4.355	453	10,40	64,92
VALFABBRICA	3.361	307	9,13	60,09
Totale	62.158	6.545	10,53	63,44

### Reddito

Comune	Numero contribuenti	Reddito imponibile 2019-anno 2018 (€)	Reddito pro-capite (€)	% contribuenti basso reddito
ASSISI	19.922	374.721.363	13.234,49	26,41
BASTIA UMBRA	15.431	285.885.603	13.125,46	25,55
BETTONA	3.102	53.628.646	12.336,93	27,60
CANNARA	3.176	53.830.021	12.360,51	27,99
VALFABBRICA	2.447	38.217.671	11.370,92	30,45
Totale	44.078	806.283.304	12.971,51	26,53

### Numero Soggetti RIES autorizzati; raccolta delle giocate totali e nei vari tipi di gioco; giocate pro-capite totali e per EGM (AWP e VLT) – in Euro

Comune	Numero Soggetti RIES	VLT	AWP	Lotterie istantanee	Lotto	Scommesse sportive a quota fissa	Scommesse virtuali	Superenalotto	Giocate Totali	Vincita totale	Erario totale	Spesa totale	Giocate totali pro-capite	Giocate pro-capite EGM
ASSISI	32	9.806.903,48	10.667.976,17	5.508.264,89	4.280.855,00	1.492.605,90	204.773,25	699.063,50	32.861.513,34	24.643.519,57	4.749.350,17	8.214.522,51	1.160,61	723,14
BASTIA UMBRA	20	14.388.530,51	6.776.866,01	5.836.859,60	2.620.756,50	2.749.250,45	369.301,10	585.290,50	33.862.093,07	26.269.334,63	4.099.737,81	7.591.850,99	1.554,66	971,74
BETTONA	3	-	871.854,93	508.098,31	269.776,00	-	-	89.194,00	1.746.182,09	1.189.896,94	325.881,56	556.415,88	401,70	200,56
CANNARA	3	-	991.502,01	1.123.361,32	335.383,00	139.722,00	2.222,00	66.528,50	2.665.112,89	1.853.992,96	452.115,19	810.993,83	611,97	227,67
VALFABBRICA	10	-	1.980.921,38	419.042,21	222.000,50	102.395,15	996,50	48.550,00	2.781.935,64	1.920.460,09	536.287,75	860.363,87	827,71	589,38
Totale	68	24.195.433,99	21.289.120,50	13.395.626,33	7.728.771,00	4.483.973,50	577.292,85	1.488.626,50	73.916.837,03	55.877.204,19	10.163.372,48	18.034.147,08	1.189,18	731,76

## Distretto Sanitario Foligno – Zona Sociale 8

### Popolazione e tasso di occupazione

Comune	Abitanti	Stranieri residenti	% popolazione straniera residente	Tasso di occupazione (%)
BEVAGNA	4.955	372	7,51	63,52
FOLIGNO	57.059	7.295	12,79	63,73
GUALDO CATTANEO	5.892	766	13,00	62,25
MONTEFALCO	5.535	533	9,63	60,33
NOCERA UMBRA	5.672	600	10,58	60,83
SELLANO	1.027	78	7,59	57,43
SPELLO	8.565	460	5,37	64,93
TREVI	8.349	949	11,37	63,90
VALTOPINA	1.351	138	10,21	59,43
Totale	98.405	11.191	11,37	61,82

### Reddito

Comune	Numero contribuenti	Reddito imponibile 2019- anno 2018 (€)	Reddito pro-capite (€)	% contribuenti basso reddito
BEVAGNA	3.644	62.540.983,00	12.621,79	30,10
FOLIGNO	39.991	781.573.254,00	13.697,63	25,82
GUALDO CATTANEO	4.367	69.162.701,00	11.738,41	31,74
MONTEFALCO	4.021	67.306.163,00	12.160,10	30,02
NOCERA UMBRA	4.080	65.970.925,00	11.630,98	29,95
SELLANO	797	12.050.945,00	11.734,12	30,74
SPELLO	6.207	117.117.858,00	13.674,01	24,92
TREVI	5.868	104.216.948,00	12.482,57	27,62
VALTOPINA	954	15.473.967,00	11.453,71	27,88
Totale	69.929	1.295.413.744	13.164,10	27,05

Numero Soggetti RIES autorizzati; raccolta delle giocate totali e nei vari tipi di gioco; giocate pro-capite totali e per EGM (AWP e VLT) – in Euro

Comune	Numero Soggetti RIES	VLT	AWP	Lotterie istantanee	Lotto	Scommesse sportive a quota fissa	Scommesse virtuali	Superenalotto	Giocate Totali	Vincita totale	Erario totale	Spesa totale	Giocate totali pro-capite	Giocate pro-capite EGM
BEVAGNA	6	-	2.103.571,90	1.332.297,37	375.850,00	378.679,80	32.031,50	111.905,50	4.377.909,58	3.086.699,49	746.921,48	1.290.461,62	883,53	424,54
FOLIGNO	70	19.102.715,72	20.515.047,94	11.025.373,83	7.348.990,00	7.239.763,90	1.254.666,00	1.323.851,50	68.604.375,20	54.082.996,16	9.205.804,97	14.514.562,07	1.202,34	694,33
GUALDO CATTANEO	7	-	1.335.955,72	554.503,99	232.766,00	125.193,90	18.564,60	103.813,00	2.379.322,29	1.612.435,65	438.146,77	766.485,34	403,82	226,74
MONTEFALCO	2	-	1.623.352,51	478.404,95	278.459,50	159.983,65	-	76.765,50	2.628.335,78	1.781.025,64	488.718,83	846.816,92	474,86	293,29
NOCERA UMBRA	6	-	1.606.449,32	1.054.487,97	326.356,50	-	-	98.369,50	3.108.664,38	2.139.281,55	577.228,89	968.674,12	548,07	283,22
SELLANO	3	-	134.533,54	29.686,65	14.595,00	-	-	-	179.399,73	128.495,61	35.277,15	50.767,58	174,68	131,00
SPELLO	6	-	2.633.120,41	1.394.807,62	504.213,00	86.513,55	43.238,10	124.698,00	4.808.065,59	3.292.373,07	885.446,40	1.515.233,34	561,36	307,43
TREVI	17	3.470.290,09	4.648.311,02	2.429.274,20	640.599,00	546.587,60	136.661,45	220.933,00	12.179.989,08	9.061.036,76	1.817.064,49	3.115.682,96	1.458,86	972,40
VALTOPINA	4	-	1.069.446,68	85.263,64	16.313,50	-	-	-	1.174.158,10	815.652,34	244.553,42	358.487,72	869,10	791,60
Totale	121	22.573.005,81	35.669.789,04	18.384.100,22	9.738.142,50	8.536.722,40	1.485.161,65	2.060.336,00	99.440.219,73	75.999.996,27	14.439.162,40	23.427.171,67	1.010,52	591,87

Distretto Sanitario Media Valle del Tevere – Zona Sociale 4

Popolazione e tasso di occupazione

Comune	Abitanti	Stranieri residenti	% popolazione straniera residente	Tasso di occupazione (%)
COLLAZZONE	3.448	370	10,73	64,27
DERUTA	9.705	964	9,93	65,40
FRATTA TODINA	1.855	242	13,05	62,70
MARSCIANO	18.574	2.491	13,41	62,50
MASSA MARTANA	3.673	471	12,82	57,98
MONTE CASTELLO DI VIBIO	1.514	165	10,90	59,31
SAN VENANZO	2.198	238	10,83	62,99
TODI	16.434	1.778	10,82	59,68
Totale	57.401	6.719	11,71	61,85

## Reddito

Comune	Numero contribuenti	Reddito imponibile 2019- anno 2018 (€)	Reddito pro-capite (€)	% contribuenti basso reddito
COLLAZZONE	2.458	40.372.436,00	11.708,94	29,70
DERUTA	6.813	120.573.179,00	12.423,82	25,10
FRATTA TODINA	1.274	21.817.285,00	11.761,34	25,20
MARSCIANO	13.046	232.397.793,00	12.511,99	26,68
MASSA MARTANA	2.580	44.781.384,00	12.192,05	29,61
MONTE CASTELLO DI VIBIO	1.136	18.374.935,00	12.136,68	30,02
SAN VENANZO	1.687	28.168.007,00	12.815,29	28,87
TODI	11.887	213.484.007,00	12.990,39	29,44
Totale	40.881	719.969.026	12.542,80	27,72

## Numero Soggetti RIES autorizzati; raccolta delle giocate totali e nei vari tipi di gioco; giocate pro-capite totali e per EGM (AWP e VLT) – in Euro

Comune	Numero Soggetti RIES	VLT	AWP	Lotterie istantanee	Lotto	Scommesse sportive a quota fissa	Scommesse virtuali	Superenalotto	Giocate Totali	Vincita totale	Erario totale	Spesa totale	Giocate totali pro-capite	Giocate pro- capite EGM
COLLAZZONE	9	-	2.760.567,05	808.800,05	722.600,50	29.981,70	6.869,50	96.879,50	4.441.434,35	3.058.403,65	842.101,94	1.382.612,66	1.288,12	800,63
DERUTA	18	1.119.292,07	5.481.131,25	1.499.950,16	2.090.920,50	620.565,75	221.665,40	203.190,50	11.309.336,84	8.066.516,60	1.874.790,10	3.240.128,95	1.165,31	680,11
FRATTA TODINA	2	-	428.777,65	112.113,41	41.991,50	-	-	21.180,50	606.911,73	415.361,42	120.189,23	191.045,03	327,18	231,15
MARSCIANO	21	7.501.152,96	5.706.213,05	1.923.055,15	1.598.249,00	289.128,25	309.732,35	369.113,00	17.807.902,22	13.686.460,25	2.452.901,70	4.119.776,47	958,75	711,07
MASSA MARTANA	4	-	365.280,42	132.296,51	56.953,50	-	-	18.562,00	575.278,99	387.015,60	111.414,51	188.038,99	156,62	99,45
MONTE CASTELLO DI VIBIO	1	-	327.135,51	35.561,28	17.002,50	-	-		380.812,22	258.718,78	77.848,05	121.749,93	251,53	216,07
SAN VENANZO	4	-	405.753,93	34.050,00	46.067,50	-	-	22.702,00	510.328,28	361.960,48	104.834,28	148.285,62	232,18	184,60
TODI	18	2.853.208,07	4.219.906,11	3.215.936,57	1.832.693,50	496.575,40	260.261,80	408.309,50	13.400.633,52	11.886.140,21	2.020.944,72	1.513.512,37	815,42	430,40
Totale	77	11.473.653,10	19.694.764,97	7.761.763,13	6.406.478,50	1.436.251,10	798.529,05	1.139.937,00	49.032.638,15	38.120.576,99	7.605.024,53	10.905.150,02	854,21	542,99

## Distretto Sanitario Narni Amelia – Zona Sociale 11

### Popolazione e tasso di occupazione

<b>Comune</b>	<b>Abitanti</b>	<b>Stranieri residenti</b>	<b>% popolazione straniera residente</b>	<b>Tasso di occupazione (%)</b>
ALVIANO	1.438	68	4,73	55,71
AMELIA	11.819	1.014	8,58	60,19
ATTIGLIANO	1.978	385	19,46	53,99
AVIGLIANO UMRBO	2.473	185	7,48	56,62
CALVI DELL'UMBRIA	1.784	148	8,30	55,65
GIOVE	1.897	119	6,27	52,77
GUARDEA	1.780	97	5,45	58,21
LUGNANO IN TEVERINA	1.434	85	5,93	50,93
MONTECASTRILLI	5.055	372	7,36	60,09
NARNI	19.055	1.554	8,16	58,29
OTRICOLI	1.798	179	9,96	57,56
PENNA IN TEVERINA	1.068	98	9,18	57,85
Totale	51.579	4.304	8,34	56,49

## Reddito

Comune	Numero contribuenti	Reddito imponibile 2019- anno 2018 (€)	Reddito pro-capite (€)	% contribuenti basso reddito
ALVIANO	1.006	16.913.720,00	11.761,97	30,82
AMELIA	8.440	150.538.967,00	12.737,03	29,24
ATTIGLIANO	1.288	22.538.247,00	11.394,46	31,75
AVIGLIANO UMRBO	1.705	29.965.876,00	12.117,22	29,03
CALVI DELL'UMBRIA	1.299	20.750.095,00	11.631,22	36,95
GIOVE	1.292	21.838.284,00	11.512,01	31,73
GUARDEA	1.300	20.928.551,00	11.757,61	32,92
LUGNANO IN TEVERINA	1.057	16.593.747,00	11.571,65	33,21
MONTECASTRILLI	3.486	61.119.932,00	12.090,99	27,37
NARNI	13.360	247.374.104,00	12.982,11	27,49
OTRICOLI	1.242	20.788.781,00	11.562,17	31,72
PENNA IN TEVERINA	735	13.440.012,00	12.584,28	30,61
Totale	36.210	642.790.316	12.462,25	29,27

Numero Soggetti RIES autorizzati; raccolta delle giocate totali e nei vari tipi di gioco; giocate pro-capite totali e per EGM (AWP e VLT) – in Euro

Comune	Numero Soggetti RIES	VLT	AWP	Lotterie istantanee	Lotto	Scommesse sportive a quota fissa	Scommesse virtuali	Superenalotto	Giocate Totale	Vincita totale	Erario totale	Spesa totale	Giocate totali pro-capite	Giocate pro-capite EGM
ALVIANO	3	-	376.902,10	176.850,00	57.391,50	-	-	39.148,00	654.632,78	444.454,22	127.177,40	209.694,58	455,24	262,10
AMELIA	13	2.585.339,08	3.182.990,90	1.846.200,00	616.529,00	97.370,85	-	194.488,00	8.570.825,26	6.413.388,57	1.307.527,62	2.156.191,39	725,17	488,06
ATTIGLIANO	3	-	643.730,34	568.350,00	174.186,00	-	-	69.410,50	1.464.588,52	1.003.120,46	266.309,28	461.482,73	740,44	325,45
AVIGLIANO UMRBO	2	-	425.525,47	250.500,00	400.743,00	-	-	16.909,00	1.096.548,04	765.167,59	188.510,47	331.608,63	443,41	172,07
CALVI DELL'UMBRIA	3	-	452.180,70	127.800,00	13.957,00	-	-	24.996,50	621.389,48	422.974,49	124.502,69	197.926,79	348,31	253,46
GIOVE	3	-	1.932.111,71	1.107.600,00	68.597,50	-	-	27.437,50	3.202.563,07	2.147.665,18	621.715,24	1.053.312,01	1.688,23	1.018,51
GUARDEA	2	-	128.595,00	331.200,00	36.703,50	-	-	54.370,00	554.716,77	363.897,31	97.206,56	190.851,59	311,64	72,24
LUGNANO IN TEVERINA	1	-	657.081,32	169.800,00	67.120,50	-	-	-	896.336,56	613.700,86	175.330,45	282.385,01	625,06	458,22
MONTECASTRILLI	6	-	877.755,51	764.250,00	372.087,00	106.708,65	9,00	121.756,50	2.263.623,38	1.536.301,68	395.585,01	726.617,72	447,80	173,64
NARNI	23	-	5.649.637,89	3.209.100,00	1.434.481,00	229.796,75	2.839,65	347.424,00	10.941.330,01	7.503.959,62	2.009.157,56	3.435.044,22	574,20	296,49
OTRICOLI	3	-	802.095,83	273.000,00	203.563,50	-	-	7.895,50	1.291.882,78	881.272,48	243.942,87	410.064,55	718,51	446,10
PENNA IN TEVERINA	1	-	203.539,70	61.500,00	24.808,50	-	-	20.180,00	313.070,24	205.436,83	62.934,92	107.482,43	293,14	190,58
Totale	63	2.585.339,08	15.332.146,47	8.886.150,00	3.470.168,00	433.876,25	2.848,65	924.015,50	31.871.506,89	22.301.339,29	5.619.900,07	9.562.661,65	617,92	347,38



## Distretto Sanitario Orvieto – Zona Sociale 12

### Popolazione e tasso di occupazione

<b>Comune</b>	<b>Abitanti</b>	<b>Stranieri residenti</b>	<b>% popolazione straniera residente</b>	<b>Tasso di occupazione (%)</b>
ALLERONA	1.763	88	4,99	65,65
BASCHI	2.673	212	7,93	61,58
CASTEL GIORGIO	2.105	127	6,03	61,00
CASTEL VISCARDO	2.861	172	6,01	60,46
FABRO	2.752	366	13,30	62,73
FICULLE	1.618	176	10,88	54,06
MONTECCHIO	1.640	150	9,15	59,86
MONTEGABBIONE	1.191	207	17,38	53,61
MONTELEONE D'ORVIETO	1.434	117	8,16	59,08
ORVIETO	20.148	2.053	10,19	65,10
PARRANO	505	49	9,70	55,82
PORANO	1.945	106	5,45	61,53
Totale	40.635	3.823	9,41	60,04

## Reddito

Comune	Numero contribuenti	Reddito imponibile 2019- anno 2018 (€)	Reddito pro-capite (€)	% contribuenti basso reddito
ALLERONA	1.306	21.313.607,00	12.089,40	30,55
BASCHI	1.970	32.299.246,00	12.083,52	32,13
CASTEL GIORGIO	1.614	25.803.286,00	12.258,09	32,96
CASTEL VISCARDO	2.123	36.079.198,00	12.610,69	29,35
FABRO	2.003	33.463.306,00	12.159,63	27,66
FICULLE	1.196	20.174.085,00	12.468,53	30,69
MONTECCHIO	1.196	20.942.403,00	12.769,76	30,35
MONTEGABBIONE	818	13.202.756,00	11.085,44	34,84
MONTELEONE D'ORVIETO	1.006	17.555.385,00	12.242,25	28,23
ORVIETO	14.971	294.605.887,00	14.622,09	27,29
PARRANO	366	6.650.279,00	13.168,87	31,97
PORANO	1.367	26.214.215,00	13.477,75	29,63
Totale	29.936	548.303.653	13.493,38	28,88

Numero Soggetti RIES autorizzati; raccolta delle giocate totali e nei vari tipi di gioco; giocate pro-capite totali e per EGM (AWP e VLT) – in Euro

Comune	Numero Soggetti RIES	VLT	AWP	Lotterie istantanee	Lotto	Scommesse sportive a quota fissa	Scommesse virtuali	Superenalotto	Giocate Totali	Vincita totale	Erario totale	Spesa totale	Giocate totali pro-capite	Giocate pro-capite EGM
ALLERONA	3	-	795.466,81	233.550,00	88.799,50	-	-	-	1.120.625,59	756.561,20	218.731,17	363.421,00	635,64	451,20
BASCHI	2	-	252.806,20	363.150,00	-	-	-	27.088,00	645.994,30	432.652,01	116.130,25	213.220,58	241,67	94,58
CASTEL GIORGIO	2	-	983.570,29	849.300,00	85.936,50	255.160,55	75.416,95	54.850,50	2.311.039,16	1.643.400,08	377.372,77	667.370,12	1.097,88	467,25
CASTEL VISCARDO	3	-	805.862,04	180.300,00	171.795,50	-	-	48.380,00	1.210.761,41	823.254,56	237.610,22	386.922,80	423,20	281,67
FABRO	5	-	1.545.151,51	1.301.550,00	404.609,50	-	-	67.792,00	3.396.238,44	2.277.075,43	626.187,64	1.118.764,00	1.234,10	561,46
FICULLE	3	-	386.175,95	111.150,00	369.607,00	-	-	37.003,50	906.599,90	646.607,73	161.535,33	259.868,01	560,32	238,67
MONTECCHIO	2	-	535.231,87	-	23.771,50	-	-	-	560.510,86	383.851,38	118.128,97	176.450,34	341,77	326,36
MONTEGABBIONE	1	-	216.024,04	222.750,00	240.357,00	-	-	28.354,50	709.985,76	500.037,85	120.749,34	209.889,86	596,13	181,38
MONTELEONE D'ORVIETO	2	-	319.089,84	182.550,00	-	-	-	15.836,00	520.797,73	360.000,73	100.473,18	161.104,66	363,18	222,52
ORVIETO	22	9.657.857,77	5.533.856,94	4.949.100,00	2.487.403,50	1.177.428,85	802.511,75	623.501,00	25.506.841,67	19.506.262,72	3.304.711,27	5.998.177,00	1.265,97	754,01
PARRANO	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
PORANO	-	-	646.922,14	96.900,00	27.163,50	-	-	19.534,00	793.428,32	525.742,56	163.290,19	266.924,14	407,93	332,61
Totale	45	9.657.857,77	12.020.157,63	8.490.300,00	3.899.443,50	1.432.589,40	877.928,70	922.339,50	37.682.823,14	27.855.446,25	5.544.920,33	9.822.112,51	927,35	533,48

## Distretto Sanitario Perugino – Zona Sociale 2

### Popolazione e tasso di occupazione

Comune	Abitanti	Stranieri residenti	% popolazione straniera residente	Tasso di occupazione (%)
CORCIANO	21.391	2.062	9,64	67,97
PERUGIA	165.956	22.782	13,73	66,40
TORGIANO	6.607	484	7,33	68,02
Totale	193.954	25.328	13,06	67,46

### Reddito

Comune	Numero contribuenti	Reddito imponibile 2019-anno 2018 (€)	Reddito pro-capite (€)	% contribuenti basso reddito
CORCIANO	15.120	321.141.148,00	15.012,91	22,44
PERUGIA	118.731	2.549.813.756,00	15.364,40	24,92
TORGIANO	4.748	92.157.731,00	13.948,50	24,07
Totale	138.599	2.963.112.635	15.277,40	24,62

### Numero Soggetti RIES autorizzati; raccolta delle giocate totali e nei vari tipi di gioco; giocate pro-capite totali e per EGM (AWP e VLT) – in Euro

Comune	Numero Soggetti RIES	VLT	AWP	Lotterie istantanee	Lotto	Scommesse sportive a quota fissa	Scommesse virtuali	Superenalotto	Giocate Totali	Vincita totale	Erario totale	Spesa totale	Giocate totali pro-capite	Giocate pro-capite EGM
CORCIANO	24	8.800.354,26	7.589.594,71	5.918.929,60	3.133.896,50	1.677.660,85	470.207,50	744.633,00	28.595.762,01	21.709.377,13	3.944.715,30	6.884.336,65	1.336,81	766,21
PERUGIA	189	104.988.999,17	64.248.893,82	36.260.030,45	19.859.668,00	13.059.458,35	3.021.431,65	4.235.994,00	249.673.944,59	192.850.782,08	32.273.811,24	56.807.830,22	1.504,46	1.019,78
TORGIANO	10	-	2.573.256,58	653.931,07	407.881,50	-	-	99.242,00	3.749.802,84	2.589.147,16	735.820,58	1.159.406,92	567,55	389,47
Totale	223	113.789.353,43	74.411.745,11	42.832.891,12	23.401.446,00	14.737.119,20	3.491.639,15	5.079.869,00	282.019.509,44	217.149.306,37	36.954.347,12	64.851.573,79	1.454,05	970,34

## Distretto Sanitario Spoleto – Zona Sociale 9

### Popolazione e tasso di occupazione

Comune	Abitanti	Stranieri residenti	% popolazione straniera residente	Tasso di occupazione (%)
CAMPELLO SUL CLITUNNO	2.354	174	7,39	66,37
CASTEL RITALDI	3.209	302	9,41	60,38
GIANO DELL'UMBRIA	3.858	881	22,84	63,38
SPOLETO	37.855	4.127	10,90	63,95
Totale	47.276	5.484	11,60	63,52

### Reddito

Comune	Numero contribuenti	Reddito imponibile 2019-anno 2018 (€)	Reddito pro-capite (€)	% contribuenti basso reddito
CAMPELLO SUL CLITUNNO	1.811	33.846.242,00	14.378,18	25,68
CASTEL RITALDI	2.243	37.399.287,00	11.654,50	28,35
GIANO DELL'UMBRIA	2.669	45.858.549,00	11.886,61	28,55
SPOLETO	27.042	491.180.588,00	12.975,32	28,48
Totale	33.765	608.284.666	12.866,67	28,33

### Numero Soggetti RIES autorizzati; raccolta delle giocate totali e nei vari tipi di gioco; giocate pro-capite totali e per EGM (AWP e VLT) – in Euro

Comune	Numero Soggetti RIES	VLT	AWP	Lotterie istantanee	Lotto	Scommesse sportive a quota fissa	Scommesse virtuali	Superenalotto	Giocate Totali	Vincita totale	Erario totale	Spesa totale	Giocate totali pro-capite	Giocate pro-capite EGM
CAMPELLO SUL CLITUNNO	5	-	1.385.525,76	602.727,46	368.965,00	143.820,10	2.587,55	71.836,50	2.584.944,28	1.780.305,67	464.472,17	804.741,55	1.098,11	588,58
CASTEL RITALDI	5	-	1.147.179,77	401.754,33	127.796,00	-	-	35.699,50	1.718.075,08	1.182.871,73	334.637,36	535.125,74	535,39	357,49
GIANO DELL'UMBRIA	6	-	1.846.713,13	435.410,85	401.586,00	241.268,40	5.537,50	57.204,00	2.995.941,56	2.110.801,38	540.351,13	884.900,81	776,55	478,67
SPOLETO	42	6.851.302,39	12.072.724,82	7.891.544,65	3.086.713,50	3.692.489,30	468.866,55	769.992,50	35.152.902,90	26.076.146,93	5.101.734,39	9.073.309,60	928,62	499,91
Totale	58	6.851.302,39	16.452.143,48	9.331.437,29	3.985.060,50	4.077.577,80	476.991,60	934.732,50	42.451.863,82	31.150.125,71	6.441.195,05	11.298.077,70	897,96	492,92

## Distretto Sanitario Terni – Zona Sociale 10

### Popolazione e tasso di occupazione

Comune	Abitanti	Stranieri residenti	% popolazione straniera residente	Tasso di occupazione (%)
ACQUASPARTA	4.670	586	12,55	58,37
ARRONE	2.715	305	11,23	59,20
FERENTILLO	1.859	137	7,37	54,98
MONTEFRANCO	1.283	154	12,00	53,09
POLINO	226	10	4,42	51,54
SAN GEMINI	4.938	189	3,83	61,87
STRONCONE	4.781	396	8,28	59,61
TERNI	110.749	13.790	12,45	61,98
Totale	131.221	15.567	11,86	57,58

### Reddito

Comune	Numero contribuenti	Reddito imponibile 2019- anno 2018 (€)	Reddito pro-capite (€)	% contribuenti basso reddito
ACQUASPARTA	3.154	54.640.577,00	11.700,34	28,22
ARRONE	1.849	31.936.800,00	11.763,09	28,93
FERENTILLO	1.299	22.451.360,00	12.077,12	29,72
MONTEFRANCO	860	15.598.753,00	12.158,03	25,58
POLINO	154	3.269.898,00	14.468,58	20,13
SAN GEMINI	3.476	69.179.225,00	14.009,56	25,23
STRONCONE	3.381	60.164.011,00	12.583,98	27,18
TERNI	77.080	1.537.629.241,00	13.883,91	26,38
Totale	91.253	1.794.869.865	13.678,22	26,51

Numero Soggetti RIES autorizzati; raccolta delle giocate totali e nei vari tipi di gioco; giocate pro-capite totali e per EGM (AWP e VLT) – in Euro

Comune	Numero Soggetti RIES	VLT	AWP	Lotterie istantanee	Lotto	Scommesse sportive a quota fissa	Scommesse virtuali	Superenalotto	Giocate Totali	Vincita totale	Erario totale	Spesa totale	Giocate totali pro-capite	Giocate pro-capite EGM
ACQUASPARTA	7	-	3.032.079,61	894.750,00	120.796,50	45.591,70	-	84.427,50	4.210.679,66	2.866.549,60	834.933,43	1.343.175,24	901,64	649,27
ARRONE	3	-	570.840,13	371.700,00	148.062,50	-	-	50.968,50	1.147.614,89	808.580,14	213.958,42	339.163,12	422,69	210,25
FERENTILLO	3	-	518.474,13	489.000,00	38.941,00	-	-	20.233,50	1.069.806,62	761.846,11	194.392,55	307.798,58	575,47	278,90
MONTEFRANCO	3	-	1.198.177,02	278.700,00	156.462,00	207.857,10	18.039,00	46.495,50	1.911.036,12	1.344.854,15	342.208,57	565.985,45	1.489,51	933,89
POLINO	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
SAN GEMINI	6	-	680.041,23	508.800,00	246.235,00	-	-	50.834,00	1.491.829,64	1.016.828,69	270.163,02	474.868,77	302,11	137,72
STRONCONE	7	-	1.615.763,98	421.350,00	129.478,00	-	-	40.599,50	2.215.196,75	1.521.995,72	439.448,16	692.677,04	463,33	337,96
TERNI	143	72.024.021,68	46.044.693,33	22.741.500,00	13.731.184,00	9.465.222,05	4.154.883,55	2.654.978,00	174.658.731,22	135.448.793,08	22.308.931,40	39.195.231,96	1.577,07	1.066,09
Totale	172	72.024.021,68	53.660.069,43	25.705.800,00	14.571.159,00	9.718.670,85	4.172.922,55	2.948.536,50	186.704.894,90	143.769.447,49	24.604.035,55	42.918.900,16	1.422,83	957,80

Distretto Sanitario Trasimeno – Zona Sociale 5

Popolazione e tasso di occupazione

Comune	Abitanti	Stranieri residenti	% popolazione straniera residente	Tasso di occupazione (%)
CASTIGLION DEL LAGO	15.423	1.913	12,40	61,87
CITTA' DELLA PIEVE	7.709	802	10,40	61,76
MAGIONE	14.802	1.390	9,39	65,53
PACIANO	979	108	11,03	58,96
PANICALE	5.515	755	13,69	60,27
PASSIGNANO SUL TRASIMENO	5.672	577	10,17	63,28
PIEGARO	3.549	375	10,57	63,27
TUORO SUL TRASIMENO	3.786	501	13,23	60,76
Totale	57.435	6.421	11,18	61,96

## Reddito

Comune	Numero contribuenti	Reddito imponibile 2019- anno 2018 (€)	Reddito pro-capite (€)	% contribuenti basso reddito
CASTIGLION DEL LAGO	11.074	189.804.298,00	12.306,57	28,48
CITTA' DELLA PIEVE	5.547	103.603.026,00	13.439,23	26,88
MAGIONE	10.595	193.058.251,00	13.042,71	25,78
PACIANO	738	12.664.950,00	12.936,62	31,84
PANICALE	3.963	68.012.339,00	12.332,25	30,56
PASSIGNANO SUL TRASIMENO	4.089	74.530.183,00	13.140,02	28,30
PIEGARO	2.598	46.282.432,00	13.040,98	27,17
TUORO SUL TRASIMENO	2.717	44.241.175,00	11.685,47	30,55
Totale	41.321	732.196.654	12.748,27	27,87

## Numero Soggetti RIES autorizzati; raccolta delle giocate totali e nei vari tipi di gioco; giocate pro-capite totali e per EGM (AWP e VLT) – in Euro

Comune	Numero Soggetti RIES	VLT	AWP	Lotterie istantanee	Lotto	Scommesse sportive a quota fissa	Scommesse virtuali	Superenalotto	Giocate Totali	Vincita totale	Erario totale	Spesa totale	Giocate totali pro-capite	Giocate pro- capite EGM
CASTIGLION DEL LAGO	23	6.305.451,06	5.142.214,77	3.835.713,41	2.312.381,00	366.487,80	152.089,50	429.795,50	18.623.809,93	14.050.835,60	2.637.037,74	4.571.080,39	1.207,53	742,25
CITTA' DELLA PIEVE	9	-	2.423.284,37	2.149.868,63	808.921,00	-	-	135.950,50	5.544.149,62	3.833.378,79	992.377,83	1.709.485,51	719,18	314,34
MAGIONE	19	-	4.560.709,68	2.462.773,25	1.659.192,00	235.869,95	-	273.366,00	9.235.829,59	6.394.857,81	1.670.503,49	2.840.678,70	623,96	308,11
PACIANO	1	-	120.343,80	61.780,36	24.551,50	-	-	18.195,00	225.739,05	145.700,05	43.357,61	79.954,20	230,58	122,93
PANICALE	9	-	2.577.388,02	808.177,59	590.699,50	770.389,80	39.099,45	186.761,00	5.004.831,30	3.496.987,19	850.262,81	1.507.019,76	907,49	467,34
PASSIGNANO SUL TRASIMENO	12	-	2.491.815,51	1.056.600,67	625.847,50	-	-	171.071,00	4.367.257,83	2.987.876,69	829.249,88	1.378.984,06	769,97	439,32
PIEGARO	1	-	60.523,30	112.567,41	55.467,50	-	-	20.902,00	250.958,70	169.385,26	43.609,31	81.597,21	70,71	17,05
TUORO SUL TRASIMENO	8	-	1.647.513,18	568.523,50	286.695,50	217.992,30	-	60.105,50	2.790.325,43	1.933.035,95	506.201,82	856.243,89	737,01	435,16
Totale	82	6.305.451,06	19.023.792,63	11.056.004,82	6.363.755,50	1.590.739,85	191.188,95	1.296.146,50	46.042.901,45	33.012.057,34	7.572.600,49	13.025.043,72	801,65	441,01



## Distretto Sanitario Valnerina – Zona Sociale 6

### Popolazione e tasso di occupazione

Comune	Abitanti	Stranieri residenti	% popolazione straniera residente	Tasso di occupazione (%)
CASCIA	3.099	200	6,45	56,72
CERRETO DI SPOLETO	1.038	74	7,13	59,46
MONTELEONE DI SPOLETO	582	34	5,84	49,22
NORCIA	4.815	464	9,64	54,41
POGGIODOMO	100	4	4,00	63,41
PRECI	700	93	13,29	56,88
SANT'ANATOLIA DI NARCO	563	31	5,51	57,14
SCHEGGINO	463	59	12,74	60,21
VALLO DI NERA	353	37	10,48	60,00
Totale	11.713	996	8,50	57,50

### Reddito

Comune	Numero contribuenti	Reddito imponibile 2019- anno 2018 (€)	Reddito pro-capite (€)	% contribuenti basso reddito
CASCIA	2.162	31.716.855,00	10.234,55	33,95
CERRETO DI SPOLETO	744	11.687.826,00	11.259,95	31,59
MONTELEONE DI SPOLETO	406	4.920.022,00	8.453,65	44,83
NORCIA	3.244	50.820.259,00	10.554,57	33,42
POGGIODOMO	89	1.406.928,00	14.069,28	29,21
PRECI	508	7.773.992,00	11.105,70	33,27
SANT'ANATOLIA DI NARCO	400	6.588.699,00	11.702,84	30,25
SCHEGGINO	329	6.070.598,00	13.111,44	28,88
VALLO DI NERA	266	4.155.798,00	11.772,80	33,08
Totale	8.148	125.140.977	10.683,94	33,55

Numero Soggetti RIES autorizzati; raccolta delle giocate totali e nei vari tipi di gioco; giocate pro-capite totali e per EGM (AWP e VLT) – in Euro

Comune	Numero Soggetti RIES	VLT	AWP	Lotterie istantanee	Lotto	Scommesse sportive a quota fissa	Scommesse virtuali	Superenalotto	Giocate Totali	Vincita totale	Erario totale	Spesa totale	Giocate totali pro-capite	Giocate pro-capite EGM
CASCIA	2	-	928.626,37	721.053,94	558.296,00	225.347,05	139.720,90	65.379,00	2.653.657,92	1.851.972,29	418.440,28	800.723,44	856,29	299,65
CERRETO DI SPOLETO	1	-	717.076,48	193.349,78	48.489,00	-	-	33.039,50	995.817,50	669.530,15	198.830,48	325.522,88	959,36	690,83
MONTELEONE DI SPOLETO	1	-	242.714,53	40.832,61	9.946,00	-	-	15.779,00	310.165,42	211.208,92	63.738,85	98.752,47	532,93	417,04
NORCIA	6	1.741.946,41	1.580.592,11	1.153.447,03	1.192.400,50	469.875,25	64.587,50	137.153,50	6.361.035,57	4.795.949,53	871.243,43	1.564.674,24	1.321,09	690,04
POGGIODOMO	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
PRECI	1	-	153.775,75	110.447,52	28.996,00	-	-	4.712,50	299.333,12	202.505,29	54.538,57	96.771,08	427,62	219,68
SANT'ANATOLIA DI NARCO	2	-	561.936,72	568.515,12	2.534,00	-	-	27.387,50	1.164.712,30	1.171.523,58	212.515,17	-7.561,59	2.068,76	998,11
SCHEGGINO	1	-	2.544,11	98.276,12	45.929,00	-	-	-	146.956,64	106.238,30	21.091,33	40.687,23	317,40	5,49
VALLO DI NERA	1	-	15.695,44	-	-	-	-	-	15.737,79	10.778,25	3.304,69	5.090,11	44,58	44,46
Totale	16	1.741.946,41	4.202.961,51	2.885.922,12	1.886.590,50	695.222,30	204.308,40	283.451,00	11.947.416,26	9.019.706,31	1.843.702,80	2.924.659,86	1.020,01	507,55

## Totali per Azienda Sanitaria, Provincia e Regione

### Popolazione e tasso di occupazione

	Abitanti	Stranieri residenti	% popolazione straniera residente	Tasso di occupazione (%)
AUSL Umbria1	501.186	57.426	11,46	62,62
AUSL Umbria2	380.829	41.365	10,86	59,02
Provincia Perugia	656.382	74.859	11,40	61,77
Provincia Terni	225.633	23.932	10,61	58,24
Regione Umbria	882.015	98.791	11,20	60,50

### Reddito

	Numero contribuenti	Reddito imponibile 2019-anno 2018 (€)	Reddito pro-capite (€)	% contribuenti basso reddito
AUSL Umbria1	360.543	6.932.300.911	13.831,79	26,05
AUSL Umbria2	269.241	5.014.803.221	13.168,12	27,72
Provincia Perugia	470.698	8.932.972.291	13.609,41	26,48
Provincia Terni	159.086	3.014.131.841	13.358,56	27,61
Regione Umbria	629.784	11.947.104.132	13.545,24	26,76

### Numero Soggetti RIES autorizzati; raccolta delle giocate totali e nei vari tipi di gioco; giocate pro-capite totali e per EGM (AWP e VLT) – in Euro

Comune	Numero Soggetti RIES	VLT	AWP	Lotterie istantanee	Lotto	Scommesse sportive a quota fissa	Scommesse virtuali	Superenalotto	Giocate Totali	Vincita totale	Erario totale	Spesa totale	Giocate totali pro-capite	Giocate pro-capite EGM
AUSL Umbria1	717	191.932.562,90	209.677.353,36	103.793.290,39	60.381.428,00	29.913.220,80	7.201.490,40	12.606.928,00	622.110.857,52	474.605.565,53	89.235.517,58	147.438.440,10	1.241,28	801,32
AUSL Umbria2	475	115.433.473,14	137.337.267,56	73.683.709,63	37.550.564,00	24.894.659,00	7.220.161,55	8.073.411,00	410.098.724,74	310.096.061,32	58.492.916,20	99.953.583,55	1.076,86	663,74
Provincia Perugia	908	223.098.817,51	265.596.493,46	134.360.700,02	75.945.154,00	43.222.743,30	9.367.952,05	15.862.745,50	775.440.029,05	590.413.433,34	111.854.743,55	184.940.063,71	1.181,39	744,53
Provincia Terni	284	84.267.218,53	81.418.127,46	43.116.300,00	21.986.838,00	11.585.136,50	5.053.699,90	4.817.593,50	256.769.553,21	194.288.193,51	35.873.690,23	62.451.959,94	1.138,00	734,31
Regione Umbria	1.192	307.366.036,04	347.014.620,92	177.477.000,02	97.931.992,00	54.807.879,80	14.421.651,95	20.680.339,00	1.032.209.582,26	784.701.626,85	147.728.433,78	247.392.023,65	1.170,29	741,92