



ANUARIO DEL JUEGO EN ESPAÑA 2024

El juego en España
y su aportación social

CEJUEGO
CONSEJO EMPRESARIAL DEL JUEGO

ANUARIO DEL JUEGO EN ESPAÑA 2024

No está permitida la reproducción total o parcial de este libro, ni su tratamiento informático, ni la transmisión de ninguna forma o cualquier medio, ya sea éste electrónico, mecánico, por fotocopia, por registro u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito de los titulares del *copyright*. Reservados todos los derechos, incluido el derecho de venta, alquiler, préstamo o cualquier otra forma de cesión del uso del ejemplar.

© 2024 CEJUEGO

© 2024 José Antonio Gómez Yáñez

© 2024 ODEC diseño de la aplicación *online*

Autores:

José Antonio Gómez Yáñez

Socio de Estudio de Sociología Consultores.

Titulado Superior del CIS (Por oposición) (en excedencia).

Profesor Asociado de Sociología (2001-2021) de la Universidad Carlos III.

Editora:

María Gómez Gonzalez

Diseño aplicación *online*:

Víctor Díaz Barba

Analista ODEC.

Agradecimientos:

Taboada Castro, Almudena. Dirección de Operaciones de Juego de SELAE.

Delgado Chesa, Óscar. Director de *Joc Privat*.

Henar, Fernando. Presidente de CEJ.

Escribano, Luis. Secretario General de ANMARE.

Lacarra Albizu, Juan. Secretario General de ANESAR.

Mayoral Amaro, Jesús. Director de Operaciones de Juego de SELAE.

Moreno Garrido, Julián. Director de Planificación y Procesos de SELAE.

Sánchez Fernández, José Luis. Jefe del Departamento de Calidad y Responsabilidad Social Corporativa de SELAE.

Diseño y maquetación:

Fº. **Javier Perea Unceta:** fjpu.es

Datos de contacto:

José Antonio Gómez Yáñez: jagy@estudiosociología.es

Impreso en España / *Printed in Spain*

Edita: CEJUEGO.

DL: 978-84-09-66173-2

DL: M-41094-2012

ÍNDICE

PRESENTACIÓN	05
EL JUEGO COMO SECTOR ECONÓMICO	09
LAS CIFRAS DE LOS JUEGOS	22
ANEXOS	38
EL PROBLEMA DE LAS FUENTES	43
GLOSARIO	45

Consejo editorial

Marta Vidal Esteve, Presidenta de Servimatic y Presidenta de CEJUEGO.

Luis Miguel Cabeza de Vaca, Director de Relaciones Institucionales de CODERE y Vicepresidente de CEJUEGO.

Angel Díaz Carbajosa, Copresidente del Grupo DC.

Carlos Duelo Riu, Director de Relaciones Institucionales de Cirsá.

Francisco I. Feijóo, Director de Relaciones Institucionales de Luckia.

Pedro García Cuestas, Secretario General y Director de Relaciones Institucionales de Grupo Orenes.

Alejandro Landaluze, Director General de CEJUEGO.

LA INDUSTRIA DEL JUEGO EN ESPAÑA:

- **Transparencia.**
- **Autoría:** Este estudio ha sido dirigido por el Dr. en Sociología D. José Antonio Gómez Yáñez, socio de Estudio de Sociología Consultores; profesor de Sociología en la Universidad Carlos III (2000-2021) y miembro de su Instituto de Política y Gobernanza. Titulado Superior del Centro de Investigaciones Sociológicas (por oposición, número 1 de su promoción), Premio Extraordinario de Doctorado. Ha sido Vocal Asesor en el Gabinete de la Presidencia del Gobierno, Associate Director en Millward Brown Spain.
- **Ha sido financiado por CEJUEGO**, asociación que integra a las principales empresas del sector del juego en España.
- Es la 13ª edición de este estudio, destinado **a dar a conocer a la sociedad, administraciones, comunidad científica y medios de comunicación social, los datos económicos del juego en España.**
- La **edición online** de este Anuario está a cargo de ODEC.

PRESENTACIÓN

Forma parte de la Responsabilidad Social Corporativa de cada sector económico esclarecer ante la opinión pública, medios de comunicación e instituciones los datos de su actividad, su dimensión económica y su impacto social. En el caso del juego esta responsabilidad es mayor, ya que, pese a todo, es un sector muy desconocido y sobre él se vierten sorprendentes prejuicios y opiniones carentes de fundamento.

CEJUEGO asume desde hace años esta responsabilidad con su Anuario y con Juego y Sociedad. En el **Anuario** tratamos de ofrecer toda la información sobre la **dimensión económica del sector**, en términos de recursos que efectivamente destina la sociedad española al juego, el **empleo** que genera directa o indirectamente y su aportación a

“ El sector del juego debe asumir que si no dice a lo que se dedica otros lo dirán, y no le gustará lo que digan ”

la sociedad en forma de **impuestos y cotizaciones sociales**, que se traducen en **servicios para los ciudadanos y seguridad para las pensiones del sistema público**.

La lectura de los datos lleva a pensar que el sector del juego, sobre todo en su vertiente de juego de entretenimiento, debería **plantear algunas consideraciones al conjunto de la sociedad**. Tal vez haya que recordar aquella frase de la comunicación: *“si tu no dices lo que haces alguien lo hará, y lo que diga no te gustará”*. **El juego debe decir lo que hace**. Como dice Shakira, *“que nadie escriba mi relato por mí”* (El Mundo, 03-09-2024).

En primer lugar, un cierto reconocimiento social, es decir, un cierto llamamiento a los medios de comunicación que, al final, son clave al configurar la opinión pública e imagen de un sector. El juego ofrece **ilusión y entretenimiento a sus clientes**. Quienes van a un local de juego buscan entretenimiento, quienes compran lotería o un “rasca” buscan ilusión, y son **clientes, como los de cualquier otro sector**. Al prestar este servicio a sus clientes genera empleo, debe **organizar estructuras empresariales que requieren empleados cualificados** (46.287 en el juego de entretenimiento), cumple las normativas nacionales, autonómicas y municipales. Y, cabe insistir, ofrece a sus clientes ilusión y entretenimiento. Tiene más de **seis millones de clientes**, y sus empresas no serían rentables si no lo hiciera con profesionalidad.

“ Las empresas de juego ofrecen ilusión y entretenimiento a sus seis millones de clientes ”

Para ofrecer entretenimiento a sus clientes, las empresas privadas de juego hacen un enorme esfuerzo por **mejorar sus productos**. Tras las máquinas recreativas en bares (500 € de premio máximo) o en salones y bingos hay un **esfuerzo de I+D**, basta ver su evolución exterior. En apenas nada se parece una máquina actual a las de hace cinco años. Los casinos, los bingos y los salones son **locales agradables, donde sus clientes se encuentran a gusto**.

“ Tras las máquinas que se ven en bares y locales de juego o del juego online hay un gran esfuerzo en I+D ”

En segundo lugar, las empresas de juego cumplen con las **normativas, muchas y muy complejas**. **Lo que impone costes organizativos**. A veces, se tiene la impresión de que su cumplimiento acaba generando como una sombra. Cabría pedir a las Administraciones que fueran **claras cuándo comunican los resultados de algunas de sus**

actividades de inspección, no es lo mismo que falte o no se encuentre un papel en un local que una falta grave o el juego ilegal, con el que recurrentemente se mezcla al sector. Cabe señalar que, por ejemplo, los salones de juego afrontan inversiones de 25.000 € cada uno para atender a las demandas de control de entrada para impedir el acceso de menores y autoprohibidos. Tal vez podrían establecerse **medidas que repercutieran sobre quienes traten de entrar en un local de juego sabiendo que son menores o autoprohibidos**, hay una responsabilidad compartida.

Entre las normativas de gran complejidad están las fiscales. Algún sector, los bingos, soportan una **fiscalidad a todas luces excesiva**. Cómo decirlo, hubo locales que tuvieron que cerrar porque no podían pagar los impuestos municipales, que los hacían no rentables. La **complejidad de la normativa fiscal es abrumadora**, como muestran las cifras que se recoge en el Anuario.

Igualmente, las **normativas sobre homologación de las máquinas** podrían homogeneizarse, la dispersión normativa en este terreno implica costes muy elevados y retrasos en la gestión de los equipos.

“ El juego debe salir al paso de discursos anclados en el pasado ”

Se trata sólo de ideas, desde un sector que sostiene **46.287 empleos directos**, con una **elevada proporción de mujeres**; que contribuye a la economía de **más de 100.000 bares medianos o pequeños**, sostiene **casi 40.000 empleos en la hostelería**, paga casi **1.200 Mill. € anuales en impuestos especiales** y, además, aporta las cotizaciones sociales de sus empleados que contribuyen al pago de las pensiones de todos. Como sector, creo que se puede decir todo esto con legítimo orgullo, saliendo al paso de discursos que parecen anclados en el pasado y no acaban de asumir que la sociedad española “sabe jugar” y que el sector del juego es **un sector económico del entretenimiento**.

Marta Vidal
Presidenta de CEJUEGO

Las grandes cifras del juego en España

Juegos de ilusión JUEGO PÚBLICO		Juegos de entretenimiento JUEGO PRIVADO	
SELAE	ONCE	Presencial	Online
Lotería de Navidad, El Niño, Sábados, jueves, primitivas, La Quiniela	Cupones, rascas, juegos activos	Casinos, bingos, salones, máquinas en hostelería, apuestas	Apuestas, póquer, juegos de casino, slots, bingo
CLIENTES (MILL.)			
25,9	8,8 cupones 3,6 rascas	6,2	1,6
JUEGO REAL (GGR/MARGEN) (CANTIDADES JUGADAS-PREMIOS) (MILL. €)			
3.948	1.142	4.629	1.269
VENTAS / CANTIDADES JUGADAS (MILL. €)			
9.956	2.624	17.390	4.060
IMPUESTOS Y TASAS ESPECIALES SOBRE EL JUEGO (MILL. €)			
47	Exento	1.030	164
IMPUESTOS COMUNES (SOCIEDADES, IAE, ETC.) Y COTIZACIONES SOCIALES (MILL. €)			
731	16	592	Indeterminado
APORTACIÓN DE BENEFICIOS AL ESTADO			
2.189			
APORTACIÓN A ENTIDADES SOCIALES (MILL. €)			
25	89	22	
IMPUESTOS + COTIZACIONES SOCIALES + APORTACIONES A ENTIDADES SOCIALES			
803	105	1.644	164
EMPLEOS			
12.504	19.879	44.387	1.900
EMPLEOS EN HOSTELERÍA			
		39.946	
INVERSIÓN EN PUBLICIDAD (MILL. €)			
59	59		88



- En 2023 se jugaron **11.045 Mill. €** en “**juego real**”.
- Supone el **0,74% del PIB**.
 - El 0,34% corresponde a los juegos de suerte y apuestas mutuas de SELAE y la ONCE.
 - El 0,40% al juego de entretenimiento.
- El juego real en las loterías y apuestas de **SELAE alcanzó 3.948 Mill. €**, en cupones, rascas y juegos de la **ONCE el gasto real fue de 1.142 Mill. €**.
- En el juego de entretenimiento presencial el **juego real** ascendió a **4.629 Mill. €** y en **online 1.269**.
- En juego de suerte (SELAE y la ONCE) el **gasto por habitante fue de 144,5 €**; en juego de entretenimiento fue de **165,5 €**.
- El juego **online** mantiene su ritmo de crecimiento, representa el **11,5% del juego real global**.
- El empleo en las empresas privadas que gestionan el juego de entretenimiento presencial y online supone **46.287 puestos de trabajo**.
- El juego, en general, sostiene casi **183.000 empleos indirectos** en otros sectores productivos.
- Los operadores de **máquinas “B” recreativas** aportan a la hostelería el equivalente al coste laboral de **39.946 empleos**.
- Las empresas privadas de juego presencial aportaron **1.031 Mill. en impuestos especiales** sobre el juego, las de **juego online aportaron 163,7 Mill. €**.
- Las empresas privadas de juego presencial aportan **592,2 Mill. € en impuestos comunes** a todas las empresas y en cotizaciones sociales.
- El total de **impuestos y cotizaciones sociales** que aportan las empresas privadas de juego presencial supone el **34,8% de sus ingresos**.

1. EL JUEGO COMO SECTOR ECONÓMICO

1.1. EL JUEGO EN LA ECONOMÍA ESPAÑOLA

El juego real, es decir, la diferencia entre las cantidades jugadas y los premios representó, en 2023, el **0,74% del PIB**, lejos del 0,83% que alcanzó en 2019. Globalmente, el juego real sumó 11.045 Mill. €.

“ El gasto en juego supone el 0,74 % del PIB ”

El sector se divide en dos mitades algo desiguales. **El gestionado por el sector público, SELAE y la ONCE**, que gravita sobre las loterías y la **Quiniela**, representa el **0,34% del PIB**, algo por debajo de 2019 (0,37%). La otra mitad es el **juego de entretenimiento**, gestionado por **empresas privadas**, que alcanzó el **0,40% del PIB**, por debajo del 0,47% que representaba en 2019.

En cifras de juego real, el juego gestionado por el sector público supuso 5.148 Mill. €, mientras que el juego de entretenimiento gestionado por empresas privadas supuso 5.897 Mill. €, sumando el juego presencial y *online*. **La recuperación postcovid ha sido mucho más ágil en el juego gestionado por SELAE y la ONCE que en el juego de entretenimiento** (en términos de PIB).

“ El gasto en juego de entretenimiento equivale al 0,40% del PIB ”

En 2023, el gasto por habitante en juego de suerte (loterías nacionales y primitivas de SELAE y cupones y rascas de la ONCE) y quinielas supuso 144,5 €/hab. entre 18 y 75 años, el gasto en juego de entretenimiento fue algo superior, 165,5 €/hab.⁽¹⁸⁻⁷⁵⁾. **En comparación con 2019, el gasto por habitante en loterías y quinielas de SELAE y en cupones y rascas de la ONCE creció en 10,3 €/año; pero el mismo indicador en juego de entretenimiento sólo lo hizo en 3,2 €/año.**

En términos de aportación a la economía nacional ambas vertientes del juego hacen **contribuciones sustanciales**:

- El **empleo** sostenido por el juego organizado por SELAE y la ONCE alcanzó, en 2023, 32.383 puestos de trabajo, comprendiendo sus servicios centrales, además de empleados en sus administraciones y vendedores. Esta cifra se eleva a 32.491 si se incluye Loterías de Catalunya (28 empleados).

“ El juego de entretenimiento da empleo a 46.287 personas, y sostiene 39.246 puestos de trabajo en hostelería ”

- En empleo sostenido por las empresas de juego de entretenimiento alcanzó 46.287 puestos de trabajo en atención al público y distribución. Además, sostiene 39.946 empleos en hostelería a través de la participación de los bares en el rendimiento de las máquinas “B” que tienen instaladas.
- En **impuestos y cotizaciones sociales**, la aportación de las empresas privadas casi duplica a la de SELAE y la ONCE. El juego de entretenimiento aportó en 2023 casi 1.600 Mill. €, mientras que el juego gestionado por **SELAE y la ONCE** aportó menos de 900 Mill. €. La diferencia estriba en la **posición privilegiada de ambas respecto a los impuestos especiales sobre el juego, de los que están exentas excepto la Quiniela y Quíntuple Plus de SELAE, y la casi exención de impuestos o deducciones sustanciales de las cotizaciones sociales del personal vendedor de la ONCE.**

1.2. LA OFERTA DE JUEGO

La oferta de juegos es amplísima, tanto desde el sector público (loterías de boletos y primitivas varias veces a la semana o todos los días, cuyos **resultados de retransmiten diariamente a través de La 1**) como desde el sector privado (desde locales o con oferta *online*). Tanto presencial como *online*.

Centrándonos en el juego físico, presencial, la oferta de juego del sector público se basa en amplias redes comerciales. Hay **10.892 puntos de venta de los productos de SELAE** (administraciones y red complementaria) y unos **35.000 de juegos de la ONCE**: casi 20.000 vendedores con áreas de venta reservas, casi 2.000 quioscos y una red complementaria de unos 15.000 puntos de venta en oficinas de Correos, grandes almacenes, etc. En Cataluña, **Loterías de Catalunya** dispone de **3.530 puntos de venta**.

EL JUEGO EN LA ECONOMÍA ESPAÑOLA

	Unidad	2019	2020	2021	2022	2023
Juego real	Mill. €	10.284	6.869	9.095	10.360	11.045
Juego real sobre PIB	(%)	0,83	0,61	0,74	0,75	0,74
Juegos de SELAE y ONCE	(% PIB)	0,37	0,30	0,35	0,36	0,34
- Juego real	Mill. €	4.655	3.411	4.363	4.930	5.148
- Gasto por habitante de 18 75 años	€ / año	134,2	97,6	124,7	139,5	144,5
- Impuestos y cotizaciones sociales						
- Especiales sobre el juego (SELAE)	Mill. €	51	41	44	40	46
- Sociedades, IVA, IAE, etc. (SELAE)	Mill. €	659	484	648	665	731
- Cotizaciones sociales	Mill. €	70	71	108	111	118
- Empleos		31.950	31.753	31.514	31.942	32.491
Juego de entretenimiento empresas privadas	(% PIB)	0,45	0,31	0,38	0,40	0,39
- Juego real	Mill. €	5.629	3.459	4.732	5.430	5.897
- Gasto por habitante de 18 75 años	€ / año	162,3	99,0	135,3	153,6	165,5
- Impuestos y cotizaciones sociales						
- Especiales sobre el juego	Mill. €	1.303	797	958	1.142	1.194
- Sociedades, IVA, IAE, etc.	Mill. €	119	69	85	97	111
- Cotizaciones sociales	Mill. €	274	272	272	280	296
- Empleos en servicios al cliente y fabricación		45.898	45.307	44.811	45.611	46.287
- Empleos sostenidos en hostelería		49.396	36.007	55.665	40.761	39.946

La oferta de juego de entretenimiento se concreta en 56 casinos (con distintas clasificaciones administrativas) y salas con oferta de sus juegos, 327 bingos y 3.600 salones de juego. La oferta de máquinas “B” recreativas en hostelería consiste en 108.280 bares, que registran un sustancial descenso desde hace años dados los nuevos patrones de los locales de hostelería.

La oferta de juego *online* la abastecen 78 operadores, en su mayoría ofrecen juegos de casino (49) y apuestas (43).

Además, dos hipódromos tienen programaciones regulares con apuestas internas, así como los dedicados a carreras al trote en el Circuito Balear y en Antela (Orense).

1.3. EL JUEGO REAL SEGÚN OPERADORES Y JUEGOS

Conviene una nota previa para **evitar equívocos**. La economía de las empresas de juego es complicada y poco conocida, se sintetiza en un cuadro en el **anexo 1**. Las cantidades jugadas pueden ser las ventas (loterías, bingo, etc.) pero hay juegos en que lo que se juega rota por la mesa (juegos de casino) o a través del rejugado de pequeñas devoluciones o premios (máquinas), estos conceptos se denominan *handle* o *coin in*, pero no son

relevantes. Lo relevante, en estos juegos, es la diferencia entre las cantidades con las que los clientes comienzan a jugar y con las que acaban, que pueden ser positivas o negativas. El saldo entre ambas cantidades es el **GGR (Gross Gaming Revenue)**, que son los ingresos netos de las empresas, también denominado “juego real”. El juego soporta una **tributación especial**, a través de una densa batería de impuestos, que se deducen del GGR. Con el margen resultante, las **empresas pagan sus costes de funcionamiento -incluyendo retribuciones y cotizaciones sociales de los empleados-, así como los impuestos generales sobre las empresas (IVA, IAE, etc.) y cotizaciones sociales**. Deducidos estos gastos, queda el **beneficio antes de impuestos**, sobre los que se aplica el **Impuesto de Sociedades**. Esta deducción da lugar al beneficio neto, que sirve para retribuir la inversión o se destina a reservas que financien nuevas inversiones. Evidentemente, **el beneficio neto no debe confundirse con el margen entre las cantidades jugadas y los premios**, que es, como queda dicho, el ingreso de las empresas.

Los datos globales expuestos en el epígrafe 1.2. encubren una dinámica de cambio en el sector del juego, observable en la evolución de los operadores y “grupos” de juegos. Globalmente, el juego real -diferencia entre cantidades jugadas y premios- ascendió en 2023 a 11.045 Mill. €, un incremento del 6,6% respecto a 2022, con diferencias en las distintas vertientes del sector.

OFERTA DE JUEGO

	2019	2020	2021	2022	2023
Juego presencial					
Locales de venta de juegos públicos (loterías y apuestas mutuas)					
Juegos de SELAE	10.962	10.947	10.928	10.914	10.892
- Administraciones de SELAE	4.167	4.171	4.150	4.151	4.141
- Red complementaria	6.795	6.776	6.778	6.763	6.751
Juegos de la ONCE	≈ 35.000				
- Vendedores	18.967	18.502	18.935	19.058	19.548
- Kioskos	> 1.800	> 1.800	> 1.800	> 1.800	> 1.800
- Red complementaria de la ONCE	≈ 15.000	≈ 15.000	≈ 15.000	≈ 15.000	≈ 15.000
Loterías de Catalunya (Xarxa Comercial)		3.906	4.876	3.650	3.530
- Canal convencional		2.238	3.175	2.031	1.934
- Canal complementario		1.632	1.671	1.588	1.568
- Salas de bingo conectadas (SuperToc)		36	30	31	28
Hipódromos	8	8	8	9	9
- Carreras de caballos	2	2	2	2	2
- Trote	6	6	6	7	7
Locales de juegos de entretenimiento (abiertos)					
- Casinos	54	55	53	55	56
- Bingos	319	320	323	328	327
- Salones de juego	3.449	3.857	3.766	3.630	3.600
- Locales de apuestas	414	369	320	276	258
- Bares con máquinas B instalada	131.685	120.179	114.960	109.629	108.280
Juego online (operadores con actividad durante el año)			78	78	78
- Juegos de casino			55	54	49
- Apuestas			45	45	43
- Póker			9	9	9
- Bingo			3	3	3
- Concursos			2	2	2

Fuentes: Juego presencial, elaboración propia. Juego online, DGOJ informes anuales sobre el juego online.

“ El juego real ascendió a 11.045 Mill. €, un 6,6% más que en 2022 ”

Lo más llamativo es el incremento del juego *online* (28,4% si se mide a partir del GGR de los operadores, pero un 29,4% si se mide a partir de la diferencia entre las cantidades depositadas y retiradas), que alcanzó 1.269 Mill. €. La tendencia ascendente del canal *online* es una constante, común a todos los sectores económicos, los datos sugieren que aún no ha alcanzado su techo, aunque todo canal de comercialización lo alcanza en un momento u otro.

Los dos operadores públicos muestran crecimientos interanuales considerables: el 3,5% SELAE y de 8,3% la ONCE. Ambos se apoyan en dos productos “estrella” por su crecimiento: la lotería de Navidad y los juegos activos (variantes de loterías primitivas) y los rascas, respectivamente. SELAE gravita cada vez más sobre la Lotería de Navidad y la ONCE sustituye paulatinamente el declive sus

cupones con el ascenso de sus loterías primitivas (juegos activos) y “rascas” (loterías instantáneas). Al contrario, Loterías de Catalunya muestra una tendencia descendente.

“ El juego *online* creció un 28,4% entre 2022 y 2023 ”

En el juego de entretenimiento presencial el crecimiento es el 5,9%, con diferencias entre sus distintas vertientes: los casinos crecieron un 10,8% y las apuestas de contrapartida un 6,1%, pero las demás tuvieron crecimientos menores -o son fragmentos de la oferta de juegos poco relevantes-. En perspectiva, el juego de entretenimiento se acerca a los niveles de juego real (sin considerar la inflación) anteriores a la pandemia (2019). Las máquinas en bares siguen representando el 20,8% del juego real y son un soporte imprescindible para la pequeña hostelería mediante la participación de los bares en el rendimiento de las máquinas “B” recreativas.

EVOLUCIÓN DEL JUEGO REAL / GGR DE LAS EMPRESAS (MILL. €)

	2019	2020	2021	2022	2023	Evolución 2019-23 (%)
Total juego real (presencial y online)	10.284	6.869	9.095	10.360	11.045	7,4
Juego presencial	9.508	5.987	8.252	9.366	9.776	2,8
- Loterías y apuestas mutuas	4.655	3.411	4.363	4.930	5.148	10,6
- SELAE	3.527	2.673	3.292	3.813	3.948	11,9
- Lotería Nacional	1.717	1.237	1.654	1.709	1.949	13,5
- Loterías primitivas	1.715	1.368	1.561	2.034	1.923	12,1
- Apuestas mutuas deportivas	95	68	77	71	76	-20,1
- ONCE	1.062	684	1.015	1.055	1.142	7,6
- Cupones (total)	713	417	633	618	654	-8,2
- Loterías instantáneas	242	183	258	287	313	29,6
- Juegos activos	108	83	124	150	175	62,7
- EAJA	33	28	24	27	24	-26,7
- Sorteo de la Cruz Roja	33	26	32	35	33	0,5
- Juegos de entretenimiento	4.853	2.576	3.889	4.436	4.629	-4,6
- Casinos	375	150	206	356	394	5,1
- Bingos (Juego del bingo)	567	286	333	506	510	-10,1
- Salones	943	522	764	881	919	-2,6
- Máquinas "B" en bingos	97	49	62	93	112	15,4
- Máq. "B": casinos y loc. apuestas	6	4	5	5	5	-13,7
- Apuestas reg. Comunidades	366	290	301	369	392	7,0
- Hostelería (máq. "B" recreativas)	2.496	1.276	2.216	2.226	2.295	-8,1
- Apuestas internas en hipódromos	2	1	1	1	1	-39,4
Juego online (entretenimiento)	776	882	844	994	1.269	63,5
- Juego real (depósitos-retiradas)	712	815	797	924	1.195	67,9
- Regulado por el Estado (GGR)	748	851	815	963	1.236	65,2
- Apuestas	378	365	306	360	492	30,0
- Póquer	81	110	85	90	105	29,6
- Otros juegos de casino	116	155	166	198	240	106,7
- Máquinas / Slots	157	196	241	300	385	144,9
- Bingo	13	17	14	14	14	13,2
- Concursos	3	8	2			
- Regulado por las Comunidades (GGR)	28	31	28	31	32	16,6
- Apuestas reg. Comunidades	28	31	28	31	32	16,6

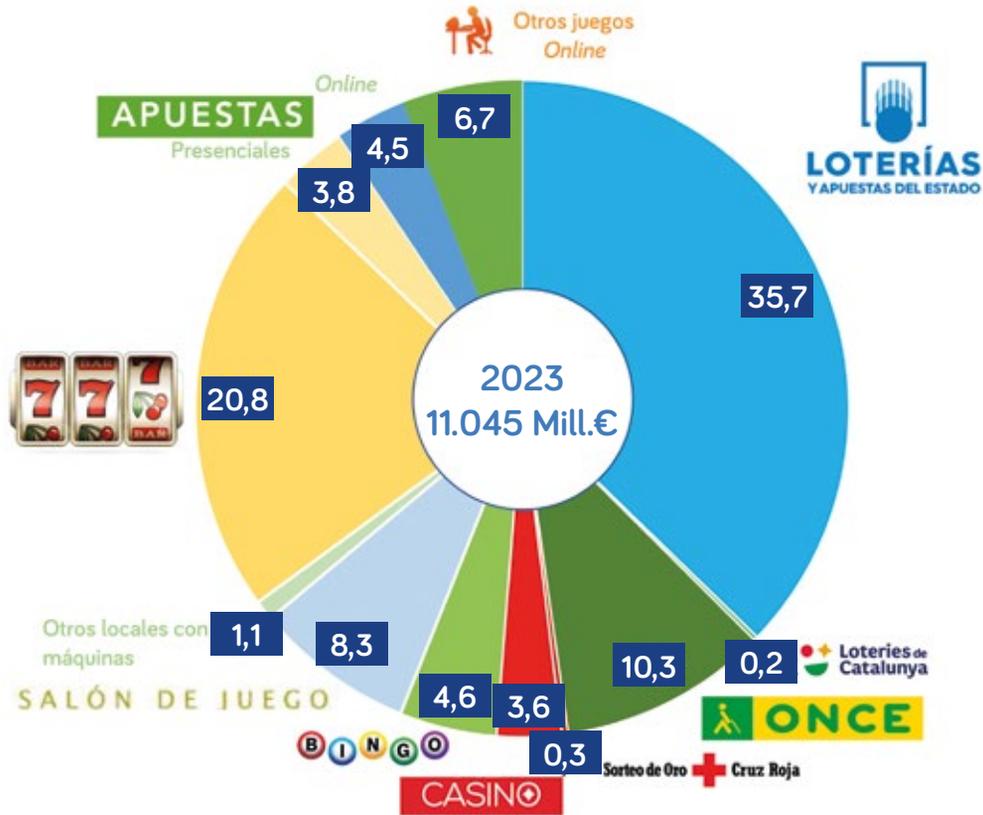
Fuentes: ver capítulos correspondientes y la reseña global de las fuentes.

JUEGO REAL / GGR DE LAS EMPRESAS (%)

	2019	2020	2021	2022	2023
Total juego real (presencial y online)	100	100	100	100	100
Juego presencial	92,5	87,2	90,7	90,4	88,5
- Loterías y apuestas mutuas	45,3	49,7	48,0	47,6	46,6
- SELAE	34,3	38,9	36,2	36,8	35,7
- Lotería Nacional	16,7	18,0	18,2	16,5	17,6
- Loterías primitivas	16,7	19,9	17,2	19,6	17,4
- Apuestas mutuas deportivas	0,9	1,0	0,8	0,7	0,7
- ONCE	10,3	10,0	11,2	10,2	10,3
- Cupones (total)	6,9	6,1	7,0	6,0	5,9
- Loterías instantáneas	2,3	2,7	2,8	2,8	2,8
- Juegos activos	1,0	1,2	1,4	1,4	1,6
- EAJA	0,3	0,4	0,3	0,3	0,2
- Sorteo de la Cruz Roja	0,3	0,4	0,4	0,3	0,3
- Juegos de entretenimiento	47,2	37,5	42,8	42,8	41,9
- Casinos	3,6	2,2	2,3	3,4	3,6
- Bingos (Juego del bingo)	5,5	4,2	3,7	4,9	4,6
- Salones	9,2	7,6	8,4	8,5	8,3
- Máquinas "B" en bingos	0,9	0,7	0,7	0,9	1,0
- Máq. "B": casinos y loc. apuestas	0,1	0,1	0,1	0,1	0,0
- Apuestas presenciales	3,6	4,2	3,3	3,6	3,5
- Hostelería	24,3	18,6	24,4	21,5	20,8
- Apuestas internas en hipódromos	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Juego online	7,5	12,8	9,3	9,6	11,5
- Juego real (depósitos-retiradas)	6,9	11,9	8,8	8,9	10,8
- Regulado por el Estado (GGR)	7,3	12,4	9,0	9,3	11,2
- Apuestas	3,7	5,3	3,4	3,5	4,5
- Póquer	0,8	1,6	0,9	0,9	1,0
- Otros juegos de casino	1,1	2,3	1,8	1,9	2,2
- Máquinas / Slots	1,5	2,9	2,7	2,9	3,5
- Bingo	0,1	0,2	0,2	0,1	0,1
- Concursos	0,0	0,1	0,0	0,0	0,0
- Regulado por las Comunidades (GGR)	0,3	0,5	0,3	0,3	0,3
- Apuestas	0,3	0,5	0,3	0,3	0,3

Fuentes: ver capítulos correspondientes y la reseña global de las fuentes.

JUEGO REAL SEGÚN OPERADORES (%)



Los números sobre las cantidades jugadas no son relevantes en realidad, salvo en los juegos de loterías (nacional, primitivas, cupones, rascas), bingo y apuestas. En ellos las “ventas” representan exactamente lo que se juega, el juego real es la diferencia entre las ventas y los premios. En los juegos de casino y en las máquinas “B”, “C” y “E” las cantidades jugadas son una entelequia; suman el re juego, la sucesión de apuestas en las distintas manos o el “re juego” de la sucesión de premios, por tanto, lo que se juega circula por las mesas o en las máquinas. Lo relevante es el saldo final entre las cantidades con las que se empieza y las que quedan

al acabar de jugar, considerando a los clientes en su conjunto -unos puedan ganar y otros perder-. En el caso de los juegos de mesa en casinos el indicador es el DROP, las cantidades cambiadas por fichas; en las máquinas el *coin in*, es decir, las monedas que se introducen en la máquina. Este último indicador es, en realidad, una estimación a partir de que, legalmente, las máquinas deben devolver en premios el 70%, como mínimo, de las cantidades que se juegan. En el juego online se ha tomado como referente los depósitos. Quede, por tanto, esta tabla a “beneficio de inventario”, sólo a título informativo ya que carece de operatividad real.

CANTIDADES JUGADAS. DIVERSOS INDICADORES (MILL. €)

	Indicador	2019	2020	2021	2022	2023
Total juego real (presencial y online)		31.484	21.147	28.697	32.087	33.847
Juego presencial		29.288	18.672	25.700	28.534	29.786
- Loterías (+ apuestas mutuas SELAE)		11.623	9.388	11.606	12.209	12.672
- SELAE		9.257	7.687	9.359	9.687	9.956
	- Lotería Nacional Ventas	5.390	4.589	5.495	5.734	5.952
	- Loterías primitivas Ventas	3.660	2.948	3.696	3.801	3.828
	- Apuestas mutuas deportivas Ventas	207	150	168	151	176
- ONCE		2.255	1.615	2.150	2.426	2.624
	- Cupones (total) Ventas	1.329	891	1.204	1.259	1.316
	- Loterías instantáneas Ventas	689	529	750	832	914
	- Juegos activos Ventas	237	196	196	335	394
	- Lotèries de Catalunya Ventas	77	55	63	61	57
	- Sorteo de la Cruz Roja Ventas	34	30	34	35	36
- Juegos de entretenimiento		17.665	9.284	14.093	16.325	17.114
	- Casinos DROP+Coin in	1.784	752	1.009	1.775	1.983
	- Bingos (Juego del bingo) Ventas	2.081	1.110	1.323	1.917	1.985
	- Salones Coin in	3.144	1.739	2.548	2.936	3.062
	- Máquinas "B" en bingos y otros Coin in	325	162	206	309	375
	- Apuestas presenciales Apuestas	2.005	1.266	1.616	1.964	2.055
	- Hostelería Coin in	8.319	4.252	7.386	7.419	7.649
	- Apuestas internas en hipódromos Apuestas	6	3	6	5	6
Juego online		2.196	2.475	2.997	3.553	4.060
	- Regulado por el Estado Handle	1.977	2.278	2.771	3.316	3.829
	- Regulado por las Comunidades (GGR) Apuestas	218	197	226	238	231
	- Apuestas Apuestas	218	197	226	238	231

Las cifras han sufrido alguna alteración en relación con ediciones anteriores por depuración de los datos.
Fuentes: Ver los capítulos correspondientes.

1.4. LA APORTACIÓN EN IMPUESTOS Y COTIZACIONES SOCIALES DEL SECTOR DEL JUEGO

1.4.1 La aportación a través de los impuestos especiales sobre el juego

Dada la complejidad del sistema de impuestos especiales sobre el juego, esclarecer lo que aportan en impuestos estas empresas es un intrincado ejercicio de exegesis. Sobre las empresas de juego recae una amplia gama de impuestos "especiales", que gravan fundamentalmente a las de juego de entretenimiento. La ONCE está exenta de tales impuestos, sobre los juegos de SELAE recaen dos: el 22% de las cantidades jugadas en sus apuestas mutuas deportivas (Quiniela, Quinigol y Elige 8) y el 20% de las ventas menos premios de Quintuple Plus. A lo que hay que añadir la Tasa por Actividades Regulatorias de Juego, para financiar el funcionamiento de la DGOJ que, aunque se denomina "tasa", es, en el fondo, un impuesto. Globalmente, SELAE aporta por estos dos conceptos 46,0 Mill. €. Las empresas de juego *online* aportaron en 2023, 163,7 Mill. €.

“ Las empresas de juego de entretenimiento pagaron 1.194,3 Mill. € en impuestos especiales sobre el juego ”

Sobre las empresas privadas de juego de entretenimiento recaen 1.030,6 Mill. € de impuestos regulados y recaudados por las comunidades. A lo que hay que sumar los citados 163,7 Mill. € que aportan las empresas de juego *online*. En total, **1.194,3 Mill. €.**

Como se muestra gráficamente, los impuestos especiales sobre el juego representan una proporción muy importante de las cantidades que se juegan, especialmente en juego de entretenimiento.

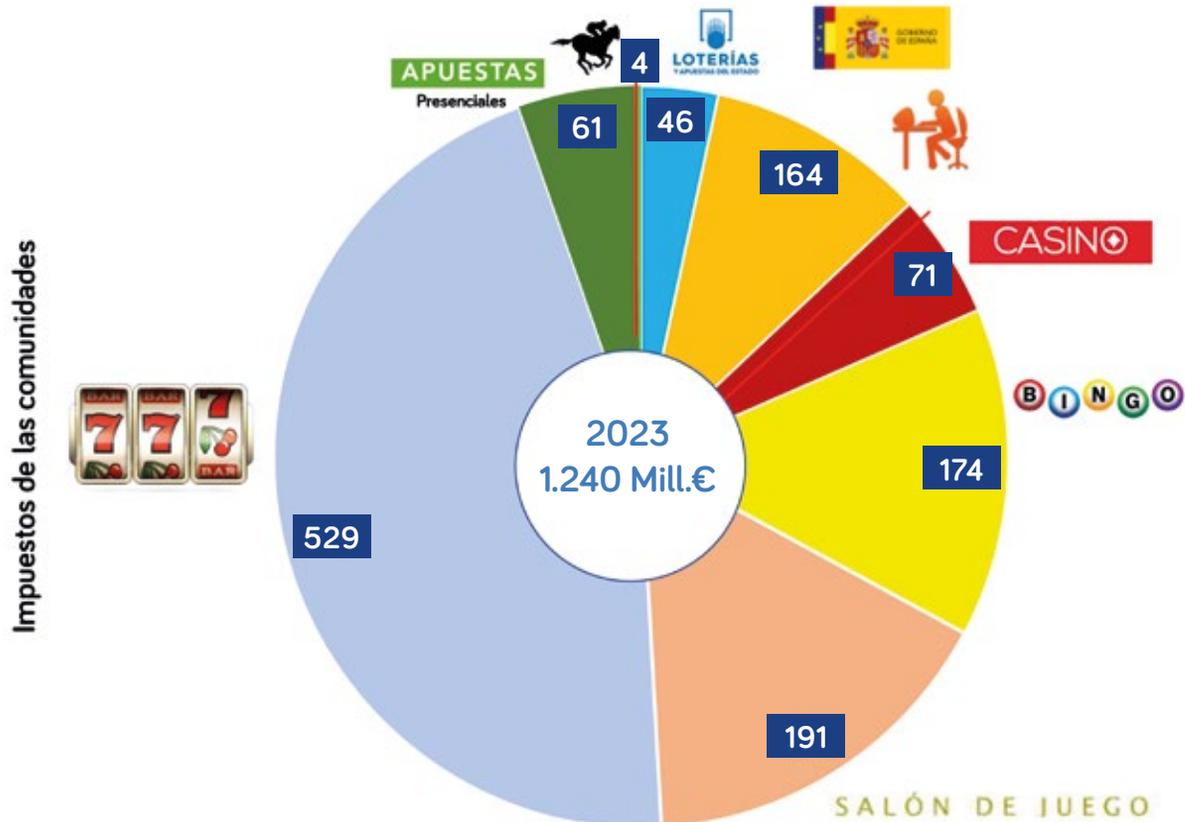
Es el gráfico anterior, pero incluyendo la porción destinada a impuestos especiales sobre el juego.

El gráfico siguiente muestra la distribución de estos 1.239,7 Mill. € que se tradujeron en impuestos sobre el juego, incluyendo, además de los impuestos

REPARTO JUEGO REAL: IMPUESTOS Y TASAS JUEGO E INGRESOS BRUTOS EMPRESAS (MILL. €)



IMPUESTOS Y TASAS SOBRE EL JUEGO DEL ESTADO Y DE LAS COMUNIDADES SOBRE LAS EMPRESAS (2022) (MILL. €)



especiales que pagan las empresas privadas de juego de entretenimiento, los impuestos que gravan las apuestas mutuas de SELAE y el juego *online* de ámbito nacional.

La tabla siguiente recoge la recaudación real de los impuestos sobre el juego por las comunidades y el Estado, así como su desglose. En el **Anexo se recogen los impuestos sobre el juego efectivamente recaudados por cada Administración**, en total 1.578 Mill. €. Es habitual que las Administraciones retoquen datos en sus informes sobre recaudación fiscal o sus Memorias sobre el juego, por tanto, los datos de años precedentes se han actualizado en algunos casos. De todos modos, no hay cambios cualitativamente relevantes. Cabe señalar que a los impuestos que gravitan sobre las empresas privadas de juego hay que sumar **los que recaen sobre los premiados en loterías por encima de 40.000 €** -en realidad, un gravamen que se “conjuga” con el IRPF y el impuesto de Sociedades- **y los que sobreviven en Asturias y Murcia sobre los premios en el bingo.**

Dada la complejidad de este subsistema impositivo, sus datos se pueden analizar de distintas formas: según las Administraciones que regulan y recaudan cada impuesto, según el tipo de sujeto paciente. En este terreno, los **1.584 Mill. €** de recaudación en 2023 se pueden distribuir en **1.194 Mill. €** sobre las **empresas privadas**; **46,0 Mill. €** sobre las apuestas mutuas deportivas e hípcas de SELAE y **344,3 Mill. €** entre particulares y empresas

premiados en bingo y en loterías por encima de 40.000 € (conviene insistir, un gravamen que se compensa en el IRPF y el Impuestos de Sociedades), pero que refleja la carga fiscal de los premios en los impuestos globales.

En suma, **el entramado de impuestos (y gravámenes) que grava el juego resulta de una acumulación de decisiones tomadas en distintos momentos, por distintos actores, por tanto, su**

“ **En impuestos generales sobre las empresas y cotizaciones sociales las empresas privadas de juego pagaron 592,2 Mill. €** ”

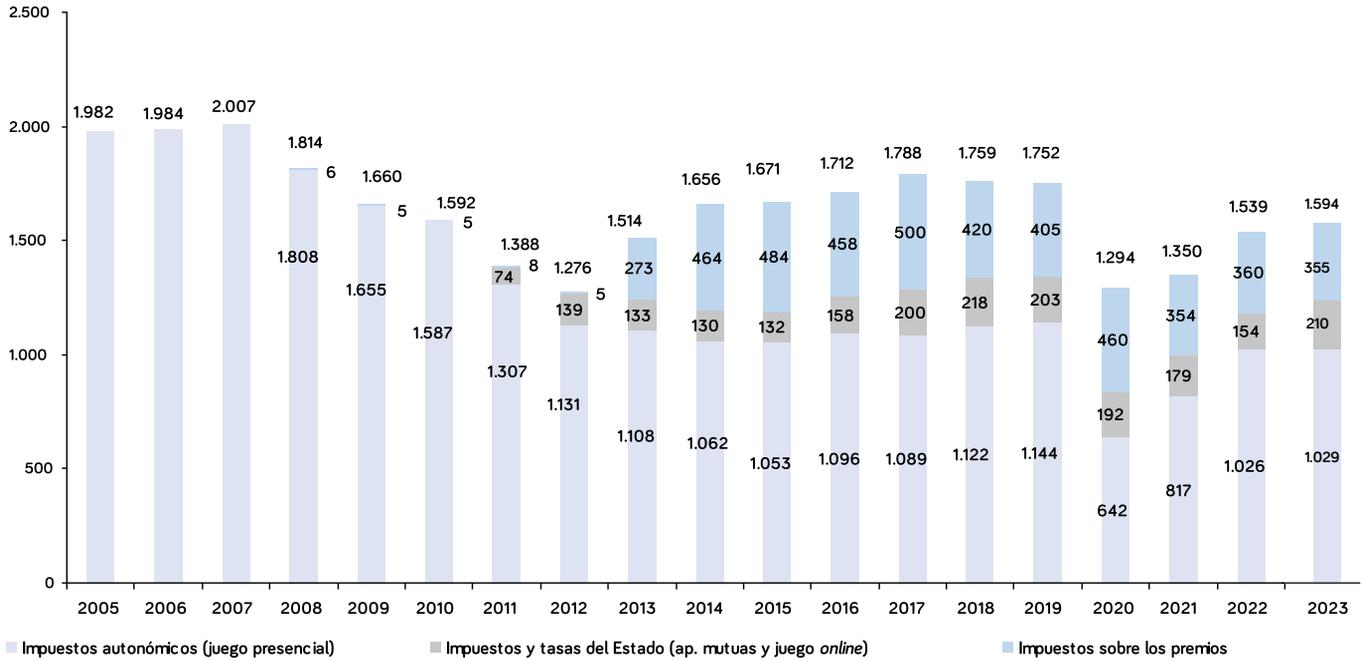
lógica casi se ha perdido, más allá de la necesidad de financiación de las Administraciones. Si a esta complejidad se suman los tipos impositivos, formas de cálculo de las bases imponibles y tarifas de los impuestos sobre máquinas “B” y “C”, las cosas resultan difíciles de describir. Dada su complejidad tal vez sea más explicativo el siguiente cuadro sintetizando lo anterior desglosando Administraciones y tipos de operadores/juegos:

Para establecer un término de comparación, las empresas privadas del juego presencial y *online* aportaron en 2023 el **41,8% de la recaudación del impuesto extraordinario sobre la banca y la energía** (2.859 Mill. €). **Pero lo hacen todos los años.**

IMPUESTOS, TASAS Y GRAVÁMENES SOBRE EL JUEGO, SEGÚN ADMINISTRACIÓN Y OPERADORES

Operadores/Canal	Tipo de impuesto / gravamen	Comunidades	Estado	Total	Total
Empresas Privadas					1.194.289
		Casinos, bingos, salones, operadores hostelería	Juego online		
Juego Presencial	Impuesto especial sobre el juego	1.030.589	159.820	1.190.409	
Juego Online	Tasa por actividades regulatorias		3.880	3.880	
Empresas públicas					46.014
			Apuestas mutuas		
SELAE	Impuesto especial sobre el juego		38.547	38.547	
	Tasa por actividades regulatorias		7.467	7.467	
ONCE					
Premios (Premiados)					344.358
		(Asturias, Murcia)			
	Premios bingo	2.488		2.488	
		(Navarra, País Vasco)			
	Loterías (Gravamen/IRPF)	6.058	335.813	341.871	
Total		1.039.134	545.527	1.584.661	1.584.661

IMPUESTOS SOBRE EL JUEGO (MILL. €)

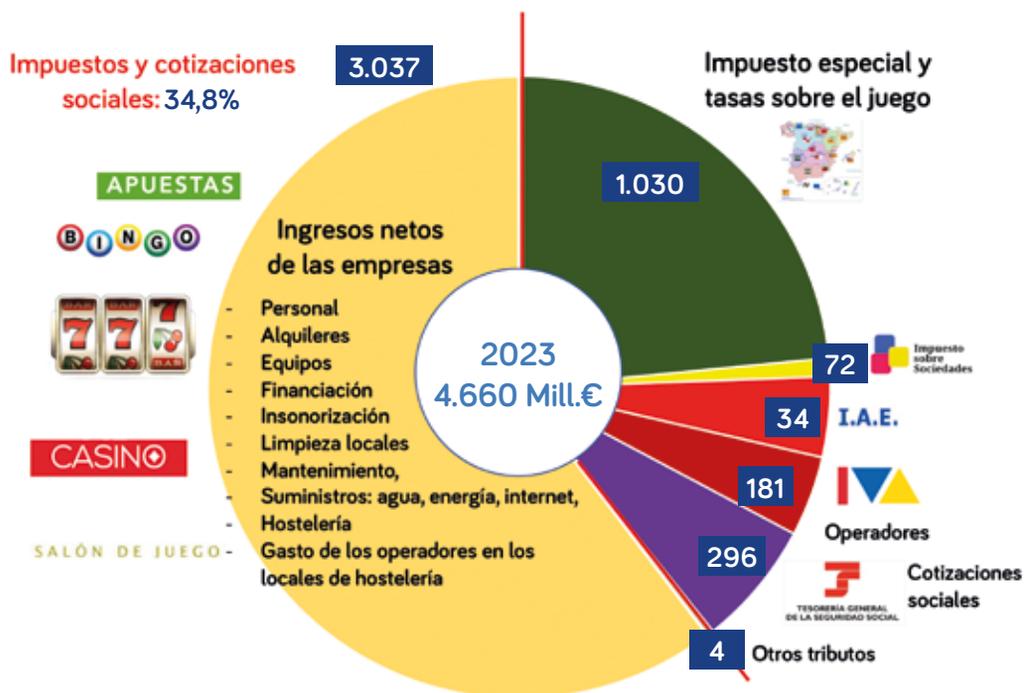


1.4.2. Impuestos generales sobre las empresas (Sociedades, IAE), cotizaciones sociales y otras aportaciones

A través de los impuestos generales sobre las empresas (Sociedades sobre los beneficios, IVA a cargo de los operadores de máquinas en hostelería, IAE, por el mero ejercicio de la actividad por las empresas con más de un millón de euros de

facturación) el sector del juego generó 295,7 Mill. €. Hay que añadir 4 Mill. € por otros tributos menores, sobre todo locales, como el IBI, ICIO, etc. Finalmente, por cotizaciones sobre sus plantillas generó una contribución de 296,5 Mill. €. En total, al margen de los impuestos especiales sobre el juego, las empresas privadas del sector soportaron un coste fiscal y laboral (cotizaciones sociales) de 592,2 Mill. €.

DESTINO DE LOS INGRESOS BRUTOS DE LAS EMPRESAS PRIVADAS DE JUEGO PRESENCIAL (NO ONLINE REGULADO POR EL ESTADO (MILL. €)



Distribución del gasto en juego de entretenimiento

1.5. EL JUEGO COMO GENERADOR DE EMPLEO

1.5.1. El empleo en el sector del juego

Los recursos organizativos necesarios para gestionar volúmenes de juego y redes comerciales como las descritas se traducen en un sector con una fuerte capacidad de creación de empleo, sobre todo en el sector privado, en atención al cliente en los locales. Se puede decir que es **un sector intensivo en empleo**.

Las estimaciones para 2023 muestran un sector que emplea **78.928 personas**, con una **fuerte presencia femenina** sobre todo en atención al cliente en el **juego de entretenimiento** (se estima que un 65% el porcentaje de empleadas en casinos, bingos y salones son mujeres).

El **sector público** sostiene 32.491 empleos, de ellos más de 12.000 en las administraciones de SELAE y 19.548 vendedores de la ONCE.

En **sector privado**, **46.287**, con un fuerte peso de la red de salones. La mayor parte de este empleo gravita sobre la atención público, pero hay un relevante porcentaje en trabajos técnicos, comerciales y gerenciales en las empresas del sector.

En el sector privado es relevante el incremento de los puestos de trabajo en las empresas de **juego online**, con un fuerte peso en **Ceuta**, con **más de 1.000 puestos de trabajo** generados o desplazados por los operadores que se han instalado allí atraídos por las ventajas fiscales que ofrece la ciudad.

1.5.2. Empleos sostenidos en hostelería y empleos indirectos

Como se verá en el epígrafe sobre máquinas “B” recreativas en hostelería, los operadores de máquinas “B” instalan una o más máquinas en bares, mediante un contrato, haciéndose cargo de su mantenimiento y el pago de los correspondientes impuestos, repartiendo los ingresos generados por la máquina. Dicho de otra manera, **las máquinas recreativas “B” son una importante contribución a la economía de más de 100.000 pequeños o medianos bares**. En 2023, esto supuso una transferencia global al sector de hostelería de 883 Mill. €, lo que equivale a **los costes laborales de 39.946 empleados** (ver epígrafe Hostelería).

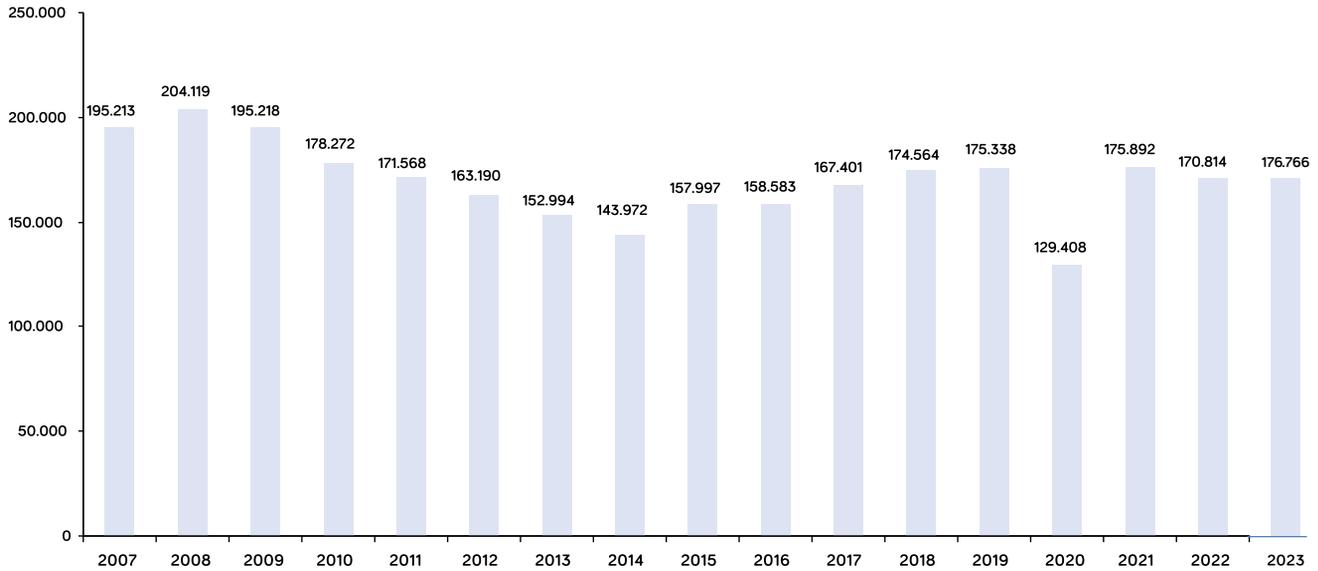
Al margen de su impacto directo sobre el empleo en la hostelería, el juego extiende sus efectos en la dinamización de la demanda y **el empleo indirecto generado en otros sectores**. Se puede estimar por encima de **175.000** los empleos que genera globalmente.

EMPLEO EN EMPRESAS DE JUEGO

	2019	2020	2021	2022	2023
Total	77.997	77.209	76.474	77.702	78.862
Total empleo sector público o parapúblico	31.949	31.752	31.513	31.941	32.411
- Administraciones de Lotería (SELAE) (*)	12.084	12.096	12.035	12.038	12.009
- SELAE: Servicios centrales (**)	545	512	495	495	495
- ONCE. Vendedores de la red comercial (***)	18.967	18.812	18.634	19.058	19.548
- ONCE. Servicios centrales	326	305	322	323	331
- EAJA. Servicios Centrales	27	27	27	27	28
Total empleo sector privado (entretenimiento)	45.898	45.307	44.811	45.611	46.287
- Casinos (*)	4.510	4.309	4.108	4.278	4.137
- Bingos	8.343	8.343	8.398	8.528	9.156
- Operadores de Máquinas B. Hostelería	9.556	8.720	8.745	8.726	8.702
- Salones	20.039	20.635	19.960	19.239	19.080
- Apuestas deportivas presenciales	2.550	2.200	2.300	3.190	3.312
- Operadores online en España	900	1.100	1.300	1.650	1.900
Total empleo en regulación	150	150	150	150	150
- Dir. Gral. Ordenación del Juego (Min. Consumo)	56	56	56	56	56
- Dir. Grales. Autonómicas (estimación)	94	94	94	94	94
Total empleo (no regulación) (%) (Fuente: INE)					
- Hombres			60,2	62,5	61,5
- Mujeres			39,8	37,5	38,5

(*) Parte de los casinos permanecieron cerrados parte de 2019 y 2020, pero sus empleados mantuvieron su vínculo con las empresas a través de ERTES.
Fuente: Elaboración propia a partir de las Memorias de SELAE y la ONCE y los sectores implicados.

EMPLEOS INDIRECTOS GENERADOS POR LA INDUSTRIA DEL JUEGO



1.6. LA GEOGRAFÍA DEL JUEGO REAL

Por último, se desglosa el juego real por comunidades y juegos. La lógica se impone, obviamente, el juego al fin es una variable económica como cualquier otra. El mercado del juego gravita sobre las comunidades con mayor potencial económico y demográfico, las que más aportan al PIB: **Madrid, Cataluña, Andalucía y Valencia.**

La distribución del juego no es del todo homogénea. En Andalucía, Castilla La Mancha, Castilla y León y Galicia el peso del juego de SELAE y la ONCE es mayor que la media. Al contrario, el juego de entretenimiento se inclina hacia Canarias, Cataluña, Madrid, País Vasco y Valencia.

JUEGO REAL POR COMUNIDADES (CANTIDADES JUGADAS - PREMIOS) (MILL. €)

	SELAE	ONCE	EAJA	Sorteo Oro Cruz Roja	Casino	Bingos (juego bingo)	Máq. B en bingos	Salones casinos y Apuestas	Máq. B en loc. Ap.	Hostelería	Hipódromos	Internet	Total	(%)			
														Total	Juegos de SELAE y ONCE	Juego de entreten. presencial	
Andalucía	465.759	364			60	63	13	181		38	251		466.728	14,5	14,5	13,0	
Aragón	62.105	18			3	20	5	21	0	12	79		62.264	1,9	1,9	3,0	
Asturias	67.665	29			3	10	1	4		4	62		67.776	2,1	2,1	1,8	
Baleares	78.760	32			14	9	3	28		8	55	1	78.908	2,4	2,4	2,5	
Canarias	134.381	80			39	53	6	75		24	64		134.722	4,2	4,2	5,6	
Cantabria	33.214	10			2	4	0	7	0	4	32		33.275	1,0	1,0	1,1	
Castilla La Mancha	118.410	42			9	6	2	41		16	93		118.619	3,7	3,7	3,6	
Castilla y León	201.131	41			3	16	15	38	0	14	135		201.392	6,2	6,3	4,7	
Cataluña	706.706	118	24		102	75	30	38	1	28	590		707.710	21,9	22,0	18,5	
Extremadura	80.852	36			7	8	1	12	1	5	59		80.982	2,5	2,5	2,0	
Galicia	130.551	48			6	15	3	30		29	118		130.800	4,1	4,1	4,3	
Madrid	503.992	85			85	105	14	177	2	74	246	1	504.781	15,7	15,7	15,1	
Murcia	66.143	41			6	11	1	76		17	38		66.334	2,1	2,1	3,2	
Navarra	27.047	10			0	5	2	19	1	17	25		27.125	0,8	0,8	1,5	
País Vasco	82.182	26			9	16	5	47		56	123		82.464	2,6	2,6	5,5	
Rioja, La	15.979	6			0	3	1	7	0	7	18		16.021	0,5	0,5	0,8	
Valencia (Com.)	216.080	130			46	89	9	116		71	304		216.847	6,7	6,7	13,6	
Ceuta	3.000	1			1	3	1	1		0	1		3.007	0,1	0,1	0,1	
Melilla	4.431	2			0	0	0	2		0	1		4.437	0,1	0,1	0,1	
Internet	218.883	24											218.907	6,8	6,8	0,0	
Sin información				33								1.237	1.270	0,0			
Total	3.217.270	1.142	24	33	394	510	112	919	5	424	2.295	2	1.237	3.224.368	100	100	100

Fuente: Ver epígrafes correspondientes y aplicación online. La aplicación online puede tener pequeñas variaciones por su actualización constante.

1.7. LOS MERCADOS DEL JUEGO

La diferente evolución de los juegos refleja la **heterogeneidad y dinamismo de este mercado**. La oferta de juegos se renueva y algunos juegos caen, hasta casi desaparecer o reactivarse si sus operadores logran pulsar la tecla adecuada. Los juegos se pueden situar en puntos muy diferentes del “ciclo de vida”. En 2023:

- El **Gordo de Navidad** se confirma como una “**marca olímpica**”, pero en el conjunto de loterías nacionales, los **sorteos semanales registran un desgaste**.
- Los **bingos se recuperan parcialmente**, sobre la base de una **renovación** de sus locales y la ampliación de su oferta de juegos. Se adentran en una fase de **reinversión**, que debería desembocar en una renovación de su base de clientes.
- Las **máquinas “B” recreativas en hostelería lentamente** siguen en una tendencia **descendente**, arrastradas por el **declive de la pequeña hostelería**, a pesar de la sensible renovación

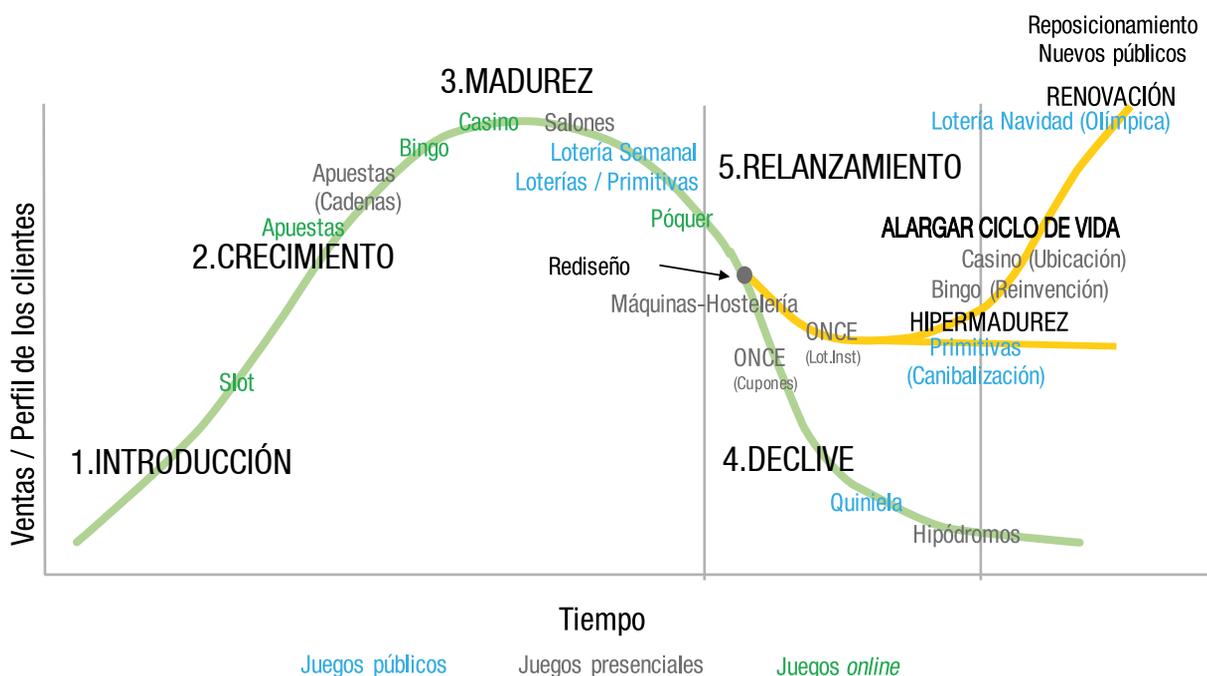
“ El juego es un sector heterogéneo y dinámico. Cada juego sigue una tendencia en su ‘ciclo de vida’, diferente a los demás ”

“ Los mercados del juego evolucionan a gran velocidad. Por ejemplo, la oferta de juego de la ONCE se ha transformado en pocos años ”

tecnológica de estas máquinas.

- Los **salones** parecen en una **fase de madurez**, acelerada por una arriesgada apuesta de muchas empresas que llevó la oferta de salones más allá de lo que admitía la demanda latente (y plausiblemente provocó una reacción negativa a este tipo de locales en fragmentos de la opinión pública que desencadenó regulaciones restrictivas a la apertura de locales y una crisis de imagen en la opinión pública, sobre todo en las apuestas).
- SELAE parece lograr frenar, incluso **revertir, el declive de La Quiniela**, a partir de una cierta reinversión con Elige 8, un antiguo juego inglés de apuestas sobre fútbol.
- Los **cupones de la ONCE se mantienen en un lento declive**, que compensa el operador con **nuevos productos** de loterías y, sobre todo, rascas, con un rápido crecimiento. En todo caso, los cupones aún mantienen una considerable capacidad de generación de recursos.
- Es relevante que las apuestas, sobre todo en su vertiente *online*, mantienen su ascenso.

CICLO DE LA VIDA DE LOS JUEGOS



2. LAS CIFRAS DE LOS JUEGOS

2.1. JUEGOS GESTIONADOS POR EMPRESAS PÚBLICAS O SEMIPÚBLICAS

2.1.1. Loterías y apuestas del Estado

En 2023 las ventas de loterías nacionales rozaron los 6.000 Mill. €. 5.951,6 Mill. €. El 55,8% proceden de la **Lotería de Navidad, cada vez más el producto decisivo de SELAE**. Estas loterías dejaron un margen (diferencia entre ventas y premios) de casi 2.000 Mill. € (1.949,3 Mill. €).

2.1.1.1. Lotería de Navidad, El Niño

El **Gordo de Navidad vendió 3.318,8 Mill. €**, con un margen de 1.089,6 Mill. €, creció un 4,4% respecto a 2022. Desde 2017 sus ventas crecen a un ritmo de 100 Mill. €/año, soslayando el bache de la pandemia (2020).

El Niño rozó los 800 Mill. € (793,3 Mill. €) superando el nivel de 730/740 Mill. € en que se había estancado los últimos años. Ambos sorteos son **acontecimientos nacionales**, quienes compran sus boletos participan de una tradición nacional más que jugar a una lotería, participan millones de

“ Cada vez más el sorteo de Navidad es el buque insignia de SELAE. Supera los mil millones de margen ”

personas que sólo juegan a estos dos sorteos. Cualitativamente, ambos sorteos son de una naturaleza distinta a jugar a la lotería.

2.1.1.2. Sorteos semanales de Lotería Nacional

Los sorteos semanales son **productos nicho**, dirigidos a los **aficionados** a las loterías. Los de los sábados registraron un crecimiento débil (0,5%), su trayectoria en los últimos años muestra que se han estabilizado alrededor de 1.300/1.440 Mill. €. Los de los jueves, de ámbito mucho menor en sus ventas, crecieron un 5,4%, pero apenas suponen 400 Mill. €/año. **Cabe pensar que el estancamiento de los sorteos de los sábados puede reflejar una saturación del mercado**, tal vez provocada por la propia SELAE al incrementar sus sorteos diarios de Bonoloto y nuevos productos lotéricos, a la que se añade la oferta cada vez más diversificada de la ONCE. En todo caso, la apuesta de SELAE por el sorteo de Navidad como buque insignia se está mostrando acertada.

LOTERÍA NACIONAL.

	2019	2020	2021	2022	2023
Ventas	5.390.026.811	4.589.157.217	5.495.096.728	5.734.233.427	5.951.614.400
-Navidad	2.905.866.760	2.582.586.540	3.028.543.000	3.180.018.940	3.318.766.700
-El Niño	730.915.200	732.611.500	725.040.440	742.152.100	793.250.800
-Sorteos de los sábados	1.399.064.485	1.001.286.516	1.376.491.351	1.428.668.465	1.436.452.200
-Sorteos de los jueves	354.180.366	272.672.661	365.021.937	383.393.922	403.144.700
Premios	3.672.549.255	3.351.716.178	3.840.762.783	4.025.379.005	4.002.335.764
-Navidad	1.986.381.180	1.941.647.610	2.177.804.330	2.156.856.300	2.229.172.987
-El Niño	468.204.720	495.970.250	525.764.210	578.097.550	532.816.379
-Sorteos de los sábados	964.775.472	728.085.394	886.321.817	1.023.337.642	964.846.502
-Sorteos de los jueves	253.187.883	186.012.924	250.872.426	267.087.513	275.499.897
Márgenes	1.717.477.557	1.237.441.040	1.654.333.945	1.708.854.422	1.949.278.636
-Navidad	919.485.580	640.938.930	850.738.670	1.023.162.640	1.089.593.713
-El Niño	262.710.480	236.641.250	199.276.230	164.054.550	260.434.421
-Sorteos de los sábados	434.289.014	273.201.123	490.169.534	405.330.823	471.605.698
-Sorteos de los jueves	100.992.483	86.659.737	114.149.511	116.306.409	127.644.803

Fuente: SELAE. Memorias Anuales. Departamento de Estudios y Planificación. Área de Estadística.

2.1.1.3. Loterías primitivas

En conjunto, **vendieron 3.828,2 Mill. €**, con un margen que ronda los 2.000 Mill. €. Un resultado global muy similar a 2022, pero con matices relevantes:

“ **Las primitivas venden 3.800 Mill. € al año** ”

- Las ventas de La Primitiva-El Joker, así como Bonoloto (sorteos diarios) crecieron por encima del 7%.
- Las demás primitivas registraron pequeños descensos, incluyendo Euromillones.
- De todos modos, las ventas de las primitivas oscilan en función de los botes acumulados, por tanto, su regularidad está sometida a algunas alteraciones puntuales.

La idea principal que se extrae de los datos sobre las primitivas es que **estas loterías están en sus límites, excepto en ocasiones en que se acumulan grandes botes**. SELAE trata de soslayar esto recurriendo a grandes premios (Lluvia de Millones) y a nuevos productos (Eurodreams), pero globalmente el mercado entre 2022 y 2023 se ha estabilizado.

Los márgenes que SELAE recoge de estos productos se sitúan en los 2.000 Mill. € anuales en 2022 y 2023. Esto matiza la afirmación anterior, aunque el mercado muestra síntomas de saturación, lo cierto es que **SELAE ha logrado que sus márgenes con estos productos hayan saltado del entorno de 1.600/1.700 Mill. € antes de la pandemia al umbral de los citados 2.000 Mill. € después**.

LOTERÍAS PRIMITIVAS (€)

	2019	2020	2021	2022	2023
Ventas	3.660.121.565	2.947.683.970	3.695.549.843	3.801.052.363	3.828.294.151
- La Primitiva	1.284.356.638	1.030.212.581	1.279.635.610	1.333.714.481	1.431.481.100
- El Joker (asoc. Primitiva)	64.791.953	55.680.100	71.684.327	78.428.400	87.623.468
- Bonoloto	729.856.562	592.269.618	742.330.647	786.946.932	849.732.114
- El Gordo de la Primitiva	207.581.960	175.236.758	217.527.201	211.429.550	196.427.196
- Euromillones	1.203.912.750	959.706.703	1.214.557.155	1.219.894.400	1.076.666.897
- El Millón (asoc. Euromillones)	164.169.900	130.869.100	165.621.430	166.349.200	146.818.200
- Eurodreams					35.436.773
- Lototurf (*)	5.451.803	3.709.111	4.193.473	4.289.401	4.108.404
Premios	1.945.313.323	1.579.858.220	2.134.789.580	1.767.062.723	1.905.475.694
- La Primitiva	706.396.151	566.792.784	716.280.574	756.672.752	817.462.439
- El Joker (asoc. Primitiva)	35.635.574	30.624.055	41.632.184		49.197.824
- Bonoloto	402.071.704	325.745.991	408.281.856	432.554.335	466.981.587
- El Gordo de la Primitiva	114.170.078	96.280.567	119.721.864	129.057.753	112.098.594
- Euromillones + El Millón	684.041.325	558.374.811			
- Euromillones			740.591.554	342.055.694	323.398.304
- El Millón (asoc. Euromillones)			104.000.000	104.000.000	104.000.000
- Lluvia de millones (asoc. Euromillones)					17.000.000
- Eurodreams					10.641.948
- Lototurf (*)	2.998.492	2.040.011	4.281.547	2.722.189	4.694.998
MÁRGENES (GGR)	1.714.808.242	1.367.825.750	1.560.760.264	2.033.989.640	1.922.818.457
- La Primitiva	577.960.487	463.419.797	563.355.036	577.041.729	614.018.661
- El Joker (asoc. Primitiva)	29.156.379	25.056.045	30.052.143	78.428.400	38.425.644
- Bonoloto	327.784.858	266.523.627	334.048.791	354.392.597	382.750.527
- El Gordo de la Primitiva	93.411.882	78.956.190	97.805.337	82.371.797	84.328.602
- Euromillones + El Millón	684.041.325	532.200.992			
- Euromillones			473.965.601	877.838.706	753.268.592
- El Millón (asoc. Euromillones)			61.621.430	62.349.200	42.818.200
- Lluvia de millones (asoc. Euromillones)					-17.000.000
- Eurodreams					24.794.824
- Lototurf (*)	2.453.311	1.669.100	-88.074	1.567.212	-586.594

(*) Aunque por su denominación parece una apuesta hípica, en realidad es un híbrido que se acerca más a una lotería primitiva: todos los números menos uno proceden de un sorteo y otro procede del acierto en una carrera de caballos.

Fuente: SELAE. Memorias Anuales. Departamento de Estudios y Planificación. Área de Estadística.

2.1.1.4. Apuestas mutuas deportivas: Quiniela, Quinigol y Quíntuple Plus

En 2023 SELAE consiguió **invertir la tendencia negativa que mostraba La Quiniela hasta 2019**. En parte, gracias a la introducción de Elige 8, un juego inspirado en las primitivas apuestas mutuas inglesas. Las ventas de La Quiniela alcanzaron 162,8 Mill. €, lo que supuso un margen de 70,1 Mill. €. Lo relevante es que las ventas de ambos juegos crecieron un 17,8% entre 2022 y 2023, aún está lejos de los registros de La Quiniela en 2019, pero la tendencia se ha invertido.

“ SELAE ha logrado reactivar la Quiniela ”

Quinigol y Quíntuple Plus siguen siendo apuestas de muy reducida dimensión, sobre todo la hípica, se mantienen en niveles muy modestos. Quinigol alrededor de los 7,5 Mill. € de ventas y Quíntuple Plus en 1,3 Mill. € desde 2021, algo por encima de los registros inmediatamente anteriores a la pandemia.

APUESTAS MUTUAS DEPORTIVAS DE SELAE (€)

	2019	2020	2021	2022	2023
Ventas	206.606.606	150.328.040	168.189.118	151.283.775	175.940.195
-La Quiniela (*)	197.949.461	143.010.745	155.986.768	138.411.853	162.824.662
-Elige 8			4.188.924	3.812.900	4.657.053
-Quinigol	7.708.130	6.348.894	6.707.508	7.669.852	7.229.610
-Quíntuple Plus (Hípica)	949.015	968.401	1.305.919	1.389.170	1.228.871
Premios	111.592.093	82.680.422	91.411.070	80.640.566	100.023.945
-La Quiniela (*)	106.846.671	78.655.910	84.784.862	73.591.048	92.769.835
-Elige 8			2.303.967	2.015.828	2.561.413
-Quinigol	4.223.529	3.491.892	3.632.626	4.238.287	4.012.340
-Quíntuple Plus (Hípica)	521.893	532.621	689.615	795.403	680.356
Márgenes	95.014.514	67.647.618	76.778.048	70.643.209	75.916.251
-La Quiniela (*)	91.102.790	64.354.835	71.201.905	64.820.805	70.054.827
-Elige 8			1.884.956	1.797.072	2.095.639
-Quinigol	3.484.601	2.857.002	3.074.882	3.431.565	3.217.270
-Quíntuple Plus (Hípica)	427.122	435.780	616.304	593.767	548.515

Fuente: SELAE. Memorias Anuales. Departamento de Estudios y Planificación. Área de Estadística.

2.1.2. Juegos de la ONCE

Sus ventas crecieron **globalmente un 8,1%** entre 2022 y 2023. Hubo diferencias entre sus productos: las cuatro variedades de cupones crecieron sólo un 4,5%; los rascas (loterías instantáneas) un 9,9% y **los juegos activos (Eurojackpot, Triples y Mi día) un 17,6% (!)**. Esto muestra el ritmo a que **la ONCE se ha transformado** de un operador basado en los cupones (lo que evoca históricamente su carácter “benéfico”) a **un operador multiproducto**: en 2017 el 67,9% de sus ventas procedían de los cupones, en 2023 sólo la mitad (50,1%). **Los rascas supusieron en 2023 el 34,9% de sus ventas.**

“ En conjunto, la ONCE ha sido el operador que más creció en 2023, y el que más renovó su oferta de juegos ”

Desde hace varios años los márgenes de la ONCE rondaban o superaban los 1.000 Mill. €, en 2023 alcanzaron los 1.142,3 Mill. €.

Obviamente, estas cifras muestran el **éxito de su estrategia publicitaria basada en grandes premios y presión diaria en los medios**, además de su extensa **red comercial**, con aproximadamente de **35.000 puntos de venta**¹ y vendedores (19.548) y kioscos (más de 1.800).

¹ “Los puntos de venta en el Canal Principal ONCE”, en “portal.once.es/empleado/publicaciones/asi-somos.1”

ONCE. CUPONES, RASCAS Y JUEGOS ACTIVOS (€)

	2019	2020	2021	2022	2023
Ventas	2.255.305.000	1.615.206.000	2.236.017.000	2.426.306.000	2.623.841.000
- Cupones (lotería pasiva)	1.329.249.000	891.062.000	1.203.858.000	1.259.299.000	1.315.764.000
- Cupón diario	475.041.000	319.379.000	414.163.000	459.077.000	480.210.000
- Cuponazo	454.312.000	309.857.000	411.853.000	411.938.000	420.574.000
- Cupón fin de semana	198.496.000	135.860.000	189.156.000	199.464.000	212.352.000
- Extraordinarios	201.400.000	125.966.000	188.686.000	188.820.000	202.628.000
- Juegos activos (loterías activas)	236.800.000	195.621.000	282.035.000	334.599.000	393.582.000
- Super 11	67.137.000	53.573.000	69.867.000	73.009.000	76.297.000
- Eurojackpot	79.247.000	62.301.000	85.697.000	115.219.000	136.732.000
- Triples de la ONCE	78.659.000	72.070.000	111.665.000	129.563.000	156.155.000
- Mi día		5.298.000	14.806.000	16.808.000	24.398.000
- 7/39	11.757.000	2.379.000			
- Loterías Instantáneas	689.256.000	528.523.000	750.124.000	832.408.000	914.495.000
Premios	1.193.409.631	931.221.000	1.220.762.000	1.371.575.000	1.481.568.000
- Cupones (lotería pasiva)	616.534.631	473.588.000	570.725.000	641.057.000	661.625.000
- Cupón diario	215.112.631	168.600.000	193.325.000	223.571.000	233.862.000
- Cuponazo	210.305.000	153.888.000	183.100.000	207.205.000	211.549.000
- Cupón fin de semana	117.305.000	91.200.000	113.400.000	91.753.000	97.682.000
- Extraordinarios	73.812.000	59.900.000	80.900.000	118.528.000	118.532.000
- Juegos activos (loterías activas)	129.274.000	112.539.000	158.304.000	184.662.000	218.690.000
- Loterías Instantáneas	447.601.000	345.094.000	491.733.000	545.856.000	601.253.000
Márgenes (GGR)	1.061.895.369	683.985.000	1.015.255.000	1.054.731.000	1.142.273.000
- Cupones (lotería pasiva)	712.714.369	417.474.000	633.133.000	618.242.000	654.139.000
- Cupón diario	259.928.369	150.779.000	220.838.000	235.506.000	246.348.000
- Cuponazo	244.007.000	155.969.000	228.753.000	204.733.000	209.025.000
- Cupón fin de semana	81.191.000	44.660.000	75.756.000	107.711.000	114.670.000
- Extraordinarios	127.588.000	66.066.000	107.786.000	70.292.000	84.096.000
- Juegos activos (loterías activas)	107.526.000	83.082.000	123.731.000	149.937.000	174.892.000
- Loterías Instantáneas	241.655.000	183.429.000	258.391.000	286.552.000	313.242.000
Total márgenes					

Los datos sombreados son estimaciones

Fuentes: ONCE. Memorias y Cuentas Anuales. Años correspondientes. Desglose de cupones, estimación propia. Ministerio de Hacienda. DGOJ. <https://www.ordenacionjuego.es/es/descarga-datos-mercado-juego-online>

2.1.3. Loteries de Catalunya

Les dades d'aquest operador mostren un descens gradual tant en les vendes com en els marges (GGR), malgrat el seu esforç per diversificar l'oferta de

sorteigs de loteries passives i productes d'un altre tipus. Des del 2019 tots dos indicadors han baixat en un terç.

LOTERIES DE CATALUNYA (€).

	2019	2020	2021	2022	2023
Ventas	76.715.000	55.321.000	63.440.000	61.371.000	57.053.000
- Loteries (jocs passius)	39.449.000	30.661.750	34.609.000	32.966.000	29.923.000
- Jocs de loto	21.297.000	16.691.250	19.505.000	11.512.000	10.374.000
- Lot. Instantànea	8.381.000	5.153.000	6.238.000	7.679.000	7.717.000
- Jocs de números	7.588.000	2.815.000	3.088.000	4.797.000	5.077.000
- Jocs sector bingo				4.416.000	3.962.000
Premios	44.182.000	27.634.000	39.700.000	34.442.266	33.200.000
- Loteries (jocs passius)	23.857.000	14.619.000	24.775.000	23.563.775	17.955.000
- Jocs de loto	13.201.000	10.424.000	12.196.000	8.417.329	6.430.000
- Lot. Instantànea	4.424.000	2.591.000	3.615.000	2.461.162	4.120.000
- Jocs de números	2.700.000	0	1.698.000		2.000.000
- Jocs sector bingo					2.695.000
Màrgenes (GGR)	32.533.000	27.687.000	23.740.000	26.928.734	23.853.000

Nota: La informació d'aquest operador a les Memòries Anuals sol presentar irregularitats. Les cel·les en negreta són estimacions.
Fuente Loteries de Catalunya. Memòries integrades. Auditoria de comptes.

2.2. JUEGOS DE ENTRETENIMIENTO (GESTIÓN PRIVADA)

2.2.1. Casinos

En 2023 funcionaron 56 salas, clasificadas como casinos (42), salas anexas o satélite (5) o establecimientos autorizados a ofrecer juegos de casino (9 en Castilla La Mancha). Durante 2023, abrió el casino de Vigo (administrativamente sala satélite de La Toja) y, en los primeros meses de 2024, abrió el Casino Mediterráneo de Ondara-Portal de la Marina (Alicante), pero cerró el Admiral de Monachil (Granada).

El **juego real** se situó por encima de los registros de 2019: **394,1 Mill. €**, tanto en mesas (194,7 Mill. €) como en máquinas C (199,5 Mill. €). Las visitas alcanzaron 4,7 millones, con un juego real por visita de 90,2 € de media. Las propinas también se acercaron a las cifras anteriores a 2019 (26,3 Mill. €), de ellas el 40% se considera ingresos de las empresas, el restante 60% opera como diversas formas de retribución de las plantillas. De ahí que en la tabla siguiente la línea de ingresos de las empresas sea algo superior al juego real (GGR).

En algunas comunidades, como Madrid, se ha producido un fuerte incremento de la actividad, en buena parte debido al incremento del turismo de alto poder adquisitivo. El fuerte sesgo hacia las clases altas y medias altas de los clientes de los casinos indica que sus ingresos les permiten destinar una parte hacia este tipo de gastos.

“ Los casinos tuvieron 4,7 millones de visitas ”

Los **impuestos especiales sobre el juego** que recaen sobre los casinos son dos: el que gravita sobre el juego en mesas y sobre las máquinas “C”, su suma equivale a 71,2 Mill. €, es decir, el **18,1% del juego real**. Al margen quedan los impuestos generales sobre las empresas (sociedades, IBI, etc.) y **el IAE, que implica un coste global de 30 Mill. €**.

CASINOS

	2019	2020	2021	2022	2023
Salas abiertas (*)	54	55	53	55	56
- Mesas de juego		420	420	421	429
- Máquinas C		1.091	1.007	954	932
Visitas (Mill.)	5,2	1,8	2,2	4,2	4,7
- Juego real por visita (€)		89,9	101,4	91,4	90,3
Datos económicos (Mill.€)					
- Juego real (GGR - Margen)	374,9	150,2	206,3	355,6	394,1
- Mesas de juego	200,6	70,3	116,7	187,2	194,7
- Máquinas "C" (net win)	174,4	79,9	89,6	168,5	199,5
- Otros conceptos de gasto de los clientes	28,6	8,1	16,0	25,8	26,3
- Propinas	28,2	7,9	15,9	25,5	26,3
- Entradas	0,5	0,2	0,1	0,2	0,0
- Cantidades jugadas	1.784,3	751,6	1.009,3	1.775,5	1.982,6
- Drop (fichas cambiadas)	1.109,5	421,0	592,5	1.017,0	1.089,8
- Cantidades cambiadas en máquinas C (coin in)	674,8	330,6	416,7	758,4	892,8
- Ingresos de las empresas (**)		153,4	212,6	365,8	404,6

(*) Incluye salas satélite y anexas y los establecimientos de juego autorizados a comercializar juegos de casino en Castilla La Mancha.

(**) Los ingresos de las empresas incluyen el juego real (mesas + máquinas) y el 40% del "tronco de propinas", el 60% restante revierte al personal en distintas formas. De este 40% se pagan, hasta dónde alcance, las obligaciones empresariales relacionadas con el personal.

Fuentes:

- Ministerio del Interior. Servicio de Control del Juego de la Policía Nacional, hasta 2021.
- Servicios de Juego de las Comunidades e Informes anuales autonómicos: Andalucía, Aragón, Canarias, Cataluña, Madrid y País Vasco, desde 2021.
- Informes de diversos casinos.
- Joc Privat y otras publicaciones del sector.
- Dirección General de Ordenación del Juego.

2.2.2. Bingos

En 2023 abrieron **327 bingos**, una pequeña mejora en relación con los datos de años anteriores, que se localiza en **Cataluña**. No obstante, hay autorizados 342 bingos, por tanto, 15 de ellos no abrieron sus puertas.

“ Los bingos están saliendo de la situación angustiosa que se cernió sobre ellos con la pandemia ”

Los datos sobre el bingo proceden de la patronales CEJ y FEJBA, así como de los servicios de juego de las comunidades. Lo normal es que coincidan, pero en 2023 se registraron dos discrepancias ya que en **Cataluña y Canarias** los datos de los servicios de juego son superiores a los que facilitan las dos patronales, en cantidades significativas. Tomando como referencia los datos de los servicios de juego, el GGR de las salas de bingo se habría mantenido 2022 y 2023, pasando de 505,7 Mill. € a **510,0 Mill. €**, apenas un 1% de incremento. Las cifras de las patronales citadas señalan un crecimiento del 5,4% respecto a 2022.

De todos modos, **los bingos han salido de una situación angustiosa**, en 2020 su GGR se redujo a la mitad de 2019, la sombra de la dudosa viabilidad se cernió sobre muchas salas. La mejora de las cifras del bingo se debe no sólo al retorno de sus clientes, también a una “reconversión” con la modernización del bingo -con versiones de bingo electrónico- y la mejora de sus instalaciones. Han

“ Los bingos están renovando su oferta de juegos, sus locales y ofreciendo versiones tecnológicas del propio bingo ”

aumentado su oferta de juegos con máquinas B, modernizado su mobiliario y decoración, aplicado tecnología a un juego tradicional, etc. Esto se está traduciendo en una recuperación del número de clientes que acuden a las salas, con un gasto medio por encima de los 16,5 €. En 2023 el juego del bingo alcanzó un GGR de 510,0 Mill. €.

Un factor relevante en la recuperación de la viabilidad de las salas de bingo son las **máquinas B “especiales”**, que se han convertido una parte relevante de los ingresos de estas empresas. El número de máquinas “B” especiales para salas de bingo se estabilizado **alrededor de 2.600**, lo que equivale a **8 por sala** abierta. Estas máquinas están produciendo 112,3 Mill. € de GGR, lo que equivale al 18% de los ingresos globales -antes de impuestos- de las salas de bingo.

Los **impuestos especiales de las comunidades** sobre el juego del bingo equivalieron, en 2023, a **151,6 Mill. €, es decir, al 29,7% del GGR** de las salas. El mismo impuesto sobre las máquinas “B” instaladas en ellos ascendió a 21,5 Mill. €, es decir, el 19,1% del GGR que produjeron estas máquinas.

Conviene reseñar que **casi todos los bingos están sujetos al IAE**, que viene suponer del orden de **40.000 €/sala**, en total, se puede estimar que recaen unos 12,6 Mill. € sobre el sector.

BINGOS

	2019	2020	2021	2022	2023
Salas autorizadas (*)	338	325	346	338	342
Salas abiertas (**)	319	320	323	328	327
Salas que disponen de bingo electrónico (***)				355	357
Visitas (Mill)	35,4	15,2	18,4	28,7	30,7
Gasto medio por visita (€)	16,0	19,6	18,2	17,6	16,6
Datos económicos del juego del bingo (Mill. €)					
- Ventas de cartones (**)	2.081,2	1.110,2	1.322,7	1.916,9	1.984,6
- Soporte físico	1.749,5	890,8	1.058,2	1.475,2	1.524,4
- Soporte electrónico	331,7	219,4	264,4	441,7	460,1
- Premios (**)	1.514,2	824,3	989,9	1.411,2	1.474,5
- Soporte físico	1.235,4	630,8	753,5	1.022,7	1.069,8
- Soporte electrónico	278,8	193,5	236,4	388,5	404,8
- Juego real (Ventas - Premios) (GGR)	567,1	285,9	332,7	505,7	510,0

Fuentes: Elaboración propia a partir de las siguientes fuentes:

(*) Servicios de juego de las comunidades

(**) CEJ y servicios de juego de las comunidades.

(***) En Aragón 80 salas de juego incluyen bingo electrónico en su oferta.

BINGOS. JUEGO EN MÁQUINAS “B”

	2019	2020	2021	2022	2023
Salas abiertas (**)	319	320	323	328	327
Visitas	35	15	18	29	31
- Gasto medio por visita (€)	2,7	3,2	3,3	3,2	3,7
Juego en máquinas “B” en salas de bingo					
- Máquinas (unidades) (*)	3.307	2.843	2.664	2.496	2.586
- Juego real (GGR) en máquinas B (Mill. €)	97,4	48,6	61,7	92,6	112,4

NOTA: Se han realizado mejoras en la calidad y consistencia de los datos de años anteriores, por lo que puede haber diferencias con datos publicados anteriormente.

Fuentes: Elaboración propia a partir de las siguientes fuentes:

(*) Servicios de juego de las comunidades

(**) CEJ Bingo

2.2.3. Salones

La oferta de salones se ha racionalizado, ajustándose a la demanda y a las restricciones en las ubicaciones establecidas por las renovadas normativas de algunas comunidades. En 2020 llegó a haber 3.860 salones autorizados, la racionalización del sector ha llevado a unos 3.600 abiertos en 2023. Evidentemente, hace pocos años este sector alcanzó unas dimensiones que excedían a la demanda del mercado. En 2023, los datos de las comunidades indican que hay algo más de 3.800 autorizados, pero sólo 3.600 realmente abiertos. Como es natural, este descenso ha implicado otro paralelo en el número de máquinas: de 40.251 censadas en salones en 2019 a 36.060, ajustándose bastante a la media de 10 máquinas por salón.

Este sector **sufrió seriamente con la pandemia y las restricciones de acceso impuestas, de manera que el juego real, o sea, los ingresos de las empresas, descendió un 45%**. En 2023, a pesar de la reducción del número de salones y máquinas “B” (especiales para salones) instaladas, los ingresos del sector son similares a los de 2019: **919 Mill. €**, un 5% por

“ El número de salones abiertos se ha reducido, se ha estabilizado alrededor de 3.600 ”

encima de 2022. Sobre estos ingresos, **los impuestos especiales** sobre el juego que gravaron la actividad de los salones ascendieron a 191,1 Mil. €, es decir, el **20,8% de los ingresos de las empresas**.

Los salones registraron en 2023, 57 millones de visitas, con un gasto medio de 16,1 €.

Los datos sobre años anteriores se han corregido a partir de la publicación de datos actualizados sobre número de máquinas y sus rendimientos en algunas comunidades, distintos a las estimaciones que se aplicaron en ediciones anteriores del Anuario (Baleares, Madrid y Valencia). Especialmente, en alguna comunidad se han podido rellenar las lagunas sobre el número de locales o máquinas y otras han estimado los ingresos generados por las máquinas “B” en estos locales.

SALONES

	2019	2020	2021	2022	2023
- Salones autorizados (*)	3.787	3.860	3.855	3.854	3.799
- Salones abiertos (**)	3.449	3.857	3.766	3.630	3.600
- Visitas (millones)	63	30	55	56	57
- Gasto medio por visita (€)	15,0	16,7	14,2	14,5	16,1
- Máquinas “B” operativas (*)	40.251	37.244	37.203	36.821	36.060
- Juego real (GGR) (Mill. €) (*) (**)	943,3	521,8	768,4	875,2	918,7

NOTA: Se han realizado mejoras en la calidad y consistencia de los datos de años anteriores, por lo que puede haber diferencias con datos publicados anteriormente.

Fuentes: Elaboración propia a partir de las siguientes fuentes:

(*) Servicios de juego de las comunidades. Joc Privat.

(**) Datos facilitados por las empresas operadoras

2.2.4. Apuestas de contrapartida

El mercado de apuestas de contrapartida tiene una regulación que se podría denominar “empírica”, es decir, dominada por el derecho administrativo. Es un ámbito del juego que depende de **las comunidades que regulan la actividad presencial y, algunas, online en su ámbito territorial. Mientras, el juego online regulado por el Estado incluye también apuestas de contrapartida.**

Estas apuestas son aquellas en las que el **operador ofrece apuestas a su riesgo y ventura, a diferencia de las apuestas mutuas, en las que el operador reparte entre los ganadores una parte conocida de las recaudación -por tanto, sin otro riesgo que la bajas ventas-**, es el caso de las apuestas mutuas de SELAE.

El GGR -juego real- de las apuestas reguladas por las comunidades alcanzó **424,4 Mill. €**, procedentes 392,0 de apuestas presenciales y 32,4 de apuestas *online*. Una característica de este mercado es que

“ Las apuestas ofrecen un retorno en premios del 81% de las cantidades apostadas ”

reparte en **premios una elevada proporción de las cantidades jugadas: el 81,8% en el caso de las presenciales y el 87,8% de las online.**

Este sector tiene un crecimiento regular, salvando el descenso que produjo la covid y las limitaciones de actividad consiguientes. Entre 2022 y 2023 el crecimiento fue del 6,0%. Está ya por encima de los registros anteriores a la 2019.

El parque de máquinas instalado se puede estimar en 25.552, con un ligero descenso respecto a años anteriores por la optimización de sus ubicaciones y el cierre de más de un centenar de locales exclusivos de apuestas.

APUESTAS

	2019	2020	2021	2022	2023
- Cantidades apostadas (€)	2.251.236.436	1.493.871.974	1.870.480.032	2.232.929.334	2.318.673.671
- Apuestas presenciales	2.005.132.493	1.265.746.042	1.615.735.376	1.964.271.447	2.055.198.523
- Apuestas online	246.103.943	228.125.932	254.744.656	268.657.887	263.475.148
- Premios (€)	1.857.058.154	1.172.809.333	1.540.509.602	1.832.589.989	1.894.259.451
- Apuestas presenciales	1.638.706.475	976.046.833	1.314.239.461	1.595.055.819	1.663.154.637
- Apuestas online	218.351.679	196.762.500	226.270.141	237.534.170	231.104.814
- GGR. Margen de las empresas (€)	394.178.282	321.062.641	329.970.430	400.339.345	424.414.220
- Apuestas presenciales	366.426.018	289.699.209	301.495.915	369.215.628	392.043.886
- Apuestas online	27.752.264	31.363.432	28.474.515	31.123.717	32.370.334
- Máquinas de apuestas operativas (est.)	27.757	28.960	28.516	25.997	25.552
- Locales exclusivos de apuestas	414	369	320	276	258

Fuentes: Servicios de Juego de las comunidades. Joc Privat. Sector del Juego.

2.2.5. Máquinas “B” recreativas con premio en hostelería

El telón de fondo de la actividad de las máquinas recreativas en los bares es la transformación de la propia hostelería: gran cantidad de pequeños bares de autónomos cesan por jubilación de sus propietarios o por ser inviables. A cambio, aparece una **nueva hostelería** basada en locales de más dimensiones y una oferta de servicios más sofisticada, incluyendo la digitalización de las reservas, de las cartas, de la gestión del local, etc. El pequeño capital de “autónomos” está siendo sustituido por inversiones de cadenas en locales más grandes con más empleados, mejor decoración, reorientación de su oferta hacia la restauración más que a las bebidas, etc. Además, **el uso de los locales ha cambiado**, con la generalización de las terrazas que “separan” a los clientes ocasionales de las máquinas o la **reducción del uso de dinero en efectivo** (monedas). La pandemia aceleró esta dinámica, ya encarrilada por la propia demografía de los propietarios de los pequeños bares. **El hábitat natural de las máquinas “B” recreativas con premios limitados** (500 €/máximo y devolución del 70% de las cantidades jugadas, al menos) **está en retroceso**, los bares de “barrio” o de “pueblo” en los que los clientes podían echar largos ratos, en algunos casos, echando partidas en las máquinas “B” se reducen. En este ambiente, las máquinas son un incentivo para ofrecer un entretenimiento a los clientes. Pese a ello, 137.231 máquinas “B” siguen operativas en **108.280 bares, en 2023**.

Pese a esta transformación, el GGR de las máquinas en hostelería se situó en 2023 en **2.295 Mill. €**, **por debajo del registro de 2019. Gravitó sobre los operadores de estas máquinas una carga fiscal de 529 Mill. €, el 23,1% de su GGR**.

Como en el caso de los salones, los datos de años anteriores han tenido que retocarse al aparecer algunas inconsistencias derivadas de los cambios en el número de bares y oscilaciones en el rendimiento de las máquinas.

“ La hostelería se está transformando, el número de bares que ofrecen máquinas “B” a sus clientes se reduce poco a poco ”

En algunas comunidades se han producido discontinuidades en las cifras anuales lo que produce que el GGR de 2022 se sitúe, probablemente en una cantidad intermedia entre 2021 y 2023.

Los ingresos de las máquinas “B” recreativas, después de impuestos, se comparten entre el operador y la propiedad del bar. En 2023 esto supuso una transferencia de 883 Mill. € a la pequeña hostelería, lo que supuso **un ingreso medio por máquina operativa de 6.433 € y de 7.153 € por bar con máquina instalada**. Como muestra la tabla siguiente, estas **cifras se mantienen estables en los últimos años**. Esta transferencia equivalió al coste de **39.087 puestos de trabajo en hostelería**. Cabe aclarar que el número de empleos que contribuyen a sostener estas máquinas se ha reducido por el fuerte incremento del coste laboral de cada empleo en el sector, en 2019 se situaba en el umbral de los 50.000 empleos.

“ El rendimiento de las máquinas “B” en los bares equivale a sostener casi 40.000 empleos en hostelería ”

Hay que señalar que la transferencia de rendimiento de las máquinas “B” recreativas en los bares tiene la consideración de “alquiler” del espacio donde se sitúa las máquinas, por tanto, computa fiscalmente como rendimiento del operador, **sujeto a tributación por el IVA (21%)**, igualmente, los grandes operadores están sujetos al IAE, en el que el número de máquinas opera como indicador en la determinación de cuota.

MÁQUINAS “B” EN HOSTELERÍA

	2019	2020	2021	2022	2023
- Bares en funcionamiento (INE) (***)	181.230	182.595	175.029	175.890	163.491
- Bares con actividad de tarjetas de Crédito (Caixabank Research)					148.200
- Bares con máquinas B instalada (*)	131.685	120.179	114.960	109.629	108.280
- Datos económicos de las máquinas “B” en hostelería (*)					
- Máquinas “B” operativas en bares y hostelería (*)	151.604	140.898	138.924	137.610	137.231
- GGR de las máquinas “B” en hostelería (Gasto real) (Mill. €) (**)	2.496	1.276	2.216	2.226	2.295
- Impuestos especiales sobre el juego por máquinas “B” (Mill. €) (*)	577	316	434	534	529
- Margen después de impuestos especiales (Mill. €) (**)	1.919	959	1.782	1.691	1.766
- Tasa de juego por GGR (%)	23,1	24,8	19,6	24,0	23,1
- Repercusión sobre la hostelería (Mill. €)					
- Participación en el GGR neto (Mill. €)	959	480	891	846	883
- Ingreso medio bar/cafetaría por máquina (€/año)	6.328	3.405	6.414	6.145	6.433
- Ingreso medio por bar/rest. con máquina (€/año)	7.285	3.992	7.751	7.713	8.153
- Empleos sostenidos en la hostelería (***)	49.396	36.007	55.665	40.761	39.946

2.2.6. Máquinas “B” en locales de apuestas y casinos

Un número reducido de máquinas “B” están ubicadas en locales de apuestas (207) y en casinos (32, aunque este número puede que sea algo mayor). En el caso de los locales de apuestas, estas máquinas aparecen como **soporte complementario dados los estrechos márgenes de las apuestas**, que hacen difícilmente viable el funcionamiento de los locales que sólo se dedican a comercializarlas. Como muestra la tabla, el número de estos locales ha descendido desde 414 en 2019 a 258 en 2023. Las máquinas instaladas en ellos alcanzaron el máximo en 2020: 386. Desde entonces, ambos indicadores han descendido. Sólo quedan 207

máquinas “B” operativas en este tipo de local. Su GGR se estima en 3,9 Mill. €.

En los casinos queda un número muy reducido de máquinas “B” especiales. En el conjunto de la actividad de estos establecimientos su aportación es casi irrelevante, 1,1 Mill. €.

Las máquinas “B” instaladas en estos locales están sujetas, obviamente, al impuesto especial sobre juego de las comunidades. En el caso de los **locales de apuestas este impuesto supone el 27,8% de los ingresos** generados, mientras que en los casinos desciende al 15,1%.

2.2.7. Parque de máquinas “B”

Como se describe en los epígrafes anteriores, las máquinas “B” son la base de la actividad de los operadores en “hostelería” (bares) y de los salones, y una parte complementaria relevante de los bingos. Aunque la denominación genérica es la misma, “máquina B”, en realidad hay diferencias entre ellas en cantidad de juegos ofrecidos, las apuestas que admiten y la cuantía de los premios, aunque se mantiene la regla de que el 70% de la recaudación (*coin in*) debe destinarse a premios. En términos administrativos se distinguen unas de otras con la denominación de máquinas “especiales” (denominadas B2, B3, BS, BM, E, dependiendo de las comunidades).

En total, en **2023 hubo 176.111 máquinas operativas** (en alguna comunidad se ha tenido que recurrir a estimaciones). La tendencia es a un descenso progresivo acelerado con la pandemia, sobre todo en las destinadas a la hostelería (usualmente denominadas B o B1). Bajo este dato hay varias transformaciones:

- En **hostelería** desciende su número, pero se ha producido una **transformación tecnológica y estética** que las hace mucho más atractivas para los clientes y menos llamativas en los locales, ocupando además menos espacio.
- En **salones y bingos** -y locales de apuestas y casinos- la mayor parte de las máquinas son multipuesto y multijuego, ofreciendo una **amplia gama de entretenimientos a sus clientes**. En el caso de los salones algunas de estas máquinas tienen formato de ruletas.
- En salones se ha producido una racionalización del despliegue de máquinas, descendiendo su número, así como descendió el número de salones. Han desaparecido las máquinas menos atractivas para los clientes o las localizadas en locales ubicados a su vez en zonas/barrios poco rentables para los operadores.
- En los **bingos se han consolidado como una oferta complementaria de juego**, casi diez por sala de bingo.
- En los locales de apuestas su número ha disminuido a la par que han cerrado bastantes de estos locales. En los casinos, la oferta de máquinas “B” es residual.
- En baja temporal hay alrededor de 15.000 máquinas “B”.

PARQUE DE MÁQUINAS “B”, SEGÚN TIPO DE LOCAL *

	2019	2020	2021	2022	2023
Máquinas “B”. Total	207.701	196.052	198.402	194.198	191.727
Máquinas operativas	195.457	181.384	179.097	177.192	176.111
- Máquinas en hostelería (bares y restaurantes) (aprox) (*)	151.604	140.898	138.924	137.610	137.231
- Máquinas en salones de juego (aprox) (**)	40.251	37.244	37.203	36.821	36.055
- Máquinas en bingos (aprox) (***)	3.307	2.843	2.664	2.496	2.586
- Máquinas en locales de apuestas (aprox) (****)	282	386	271	230	207
- Máquinas en casinos (aprox) (****)	13	13	35	35	32
Máquinas en baja temporal y otras situaciones	12.244	14.668	19.305	17.006	15.616
Distribución de las máquinas “B” según tipo de local.					
- Máquinas en hostelería (bares y restaurantes) (aprox) (*)	77,6	77,7	77,6	77,7	77,9
- Máquinas en salones de juego (aprox) (**)	20,6	20,5	20,8	20,8	20,5
- Máquinas en bingos (aprox) (***)	1,7	1,6	1,5	1,4	1,5
- Máquinas en locales de apuestas y casinos (aprox) (****)	1,8	1,8	1,6	1,5	1,6
GGR DE LAS MÁQUINAS “B” (Margen bruto de las empresas antes de deducir impuestos especiales sobre el juego) (Mill. €). (Estimación)					
- Hostelería (Bares, cafeterías, etc.)	2.496	1.276	2.186	2.232	2.295
- Salones de juego	943	522	768	875	919
- Bingos	97	49	62	93	112
- Otros (locales de apuestas, casinos)	6	4	5	5	5
- Total	3.516	1.845	3.021	3.205	3.331

Fuentes: Servicios de Juego de las Comunidades. Joc Privat. Elaboración.

2.3. Juego online

Mantiene su **tendencia al crecimiento**, sólo truncada en 2021 por la covid. El juego real se puede medir de dos maneras:

- La **diferencia entre las cantidades depositadas por los clientes y sus retiradas**, que equivalen a **1.194,8 Mill. €**
- El **GGR de los operadores**, que incluye las promociones y bonos que facilitan a sus clientes, que asciende a **1.236,7 Mill. €**, lógicamente algo por encima de la cifra anterior.
- Es normal el desfase entre ambas cantidades que equivale a algo menos del 5% entre ambas.

Estas cifras suponen **casi un 30% de crecimiento entre 2022 y 2023**, y suponen, simplificando, el doble del juego *online* que en 2017/18.

Lo que se juega *online*, en el juego regulado por el Estado, se divide en **tercios algo desiguales**. Casi el 40% lo representan las **apuestas deportivas**: 491,8 Mill. en 2023, por encima de las apuestas

“ El juego online ascendió a **1.194,8 Mill. €**, medido como diferencia entre las cantidades depositada y las retiradas por los clientes ”

presenciales. 384,6 Mill. € se destinaron a jugar en **máquinas** (31,1% del total) y 345,5 Mill. € a **juegos de casino, ruletas y póker**.

Internet permite grabar todos los movimientos, por tanto, retiene el global de lo que se apuesta o juega en cada mano. La cifra que acumula este indicador es astronómica (31.905 Mill. €), especialmente en ruletas (casi 8.000 Mill. €), pero esto es simplemente un registro de los movimientos, en el fondo no indica nada, lo relevante es el juego real, la diferencia entre las cantidades jugadas y los premios y, con más precisión, la diferencia entre las cantidades depositadas y las retiradas.

EL JUEGO ONLINE NACIONAL (REGULADO POR LA LEY 13/2011) (€)

	2019	2020	2021	2022	2023
Cantidades jugadas / Juego real (depósitos-retiradas)	711.797.098	814.750.453	796.987.887	923.650.698	1.194.840.040
- Cantidades jugadas (depósitos)	1.977.204.137	2.277.847.278	2.770.862.131	3.315.685.497	3.829.217.852
- Retiradas de fondos y premios	1.265.407.039	1.463.096.825	1.973.874.244	2.392.034.799	2.634.377.812
GGR / Juego Real. Margen de las empresas	748.244.268	850.743.311	815.237.634	963.330.157	1.236.746.146
- Apuestas deportivas e hípicas	378.298.354	365.139.065	305.821.564	360.116.584	491.795.878
- Contrapartida en directo	228.454.813	222.368.977	192.164.723	180.500.497	229.753.529
- Contrapartida convencionales	140.329.222	133.920.322	114.832.503	166.140.054	230.263.405
- Otras de contrapartida	4.498.747	8.232.673	2.475.185	8.304.567	24.239.062
- Mutuas	-4.338	-4.294	-1.592	-47.096	-1.363
- Cruzadas	214.110	193.631	397.184	622.680	884.793
- Hípicas	4.805.800	427.756	-4.046.439	4.595.882	6.656.452
- Juegos de casino	197.473.967	264.967.171	251.194.458	288.411.919	345.543.674
- Póquer	81.269.345	110.301.831	85.419.541	90.122.794	105.339.736
- Póquer Cash	28.637.729	33.828.323	27.088.291	28.450.467	29.048.451
- Póquer Torneo	52.631.616	76.473.508	58.331.250	61.672.327	76.291.285
- Otros juegos de casino	116.204.622	154.665.340	165.774.917	198.289.125	240.203.938
- Black jack	23.213.692	24.603.221	23.185.943	21.775.120	23.835.716
- Ruleta convencional	30.083.197	29.089.823	25.285.627	26.057.470	27.214.518
- Ruleta en vivo	62.902.419	100.967.752	117.303.318	150.456.571	189.153.522
- Punto y banca	5.314	4.544	29	0	0
- Juegos complementarios	0	0	0	-36	182
- Slots. Máquinas	157.032.193	196.101.238	241.360.320	300.230.917	384.551.732
- Bingo	12.694.923	16.524.207	14.472.732	14.245.969	14.374.190
- Concursos	2.744.831	8.011.630	2.388.560	324.768	480.672
Handle (circulante entre manos y apuestas)	18.778.857.136	21.599.784.246	27.172.437.288	29.344.632.368	31.896.692.496
- Apuestas deportivas e hípicas	7.074.509.974	7.034.579.018	11.065.061.194	10.748.875.209	9.477.477.898
- Contrapartida en directo	4.546.858.981	4.112.940.825	5.805.405.318	6.114.442.309	5.195.327.327
- Contrapartida convencionales	2.332.014.078	2.551.158.558	4.653.536.737	4.261.134.332	3.481.015.398
- Otras de contrapartida	65.751.237	151.449.849	217.728.721	215.442.889	656.953.886
- Mutuas	31.628	26.454	11.912	2.726	2.432
- Cruzadas	24.997.922	15.029.954	29.520.022	53.043.746	73.692.079
- Hípicas	104.856.128	203.973.378	358.858.484	104.809.207	70.486.776
- Juegos de casino	7.339.106.329	9.258.566.046	9.344.411.836	10.505.332.119	12.621.140.553
- Póquer	2.194.981.936	2.818.069.524	2.400.101.152	2.404.737.711	2.730.982.248
- Póquer Cash	1.211.269.632	1.469.379.930	1.196.935.210	1.192.793.317	1.275.697.839
- Póquer Torneo	983.712.304	1.348.689.594	1.203.165.942	1.211.944.394	1.455.284.409
- Otros juegos de casino	5.144.124.393	6.440.496.522	6.944.310.684	8.100.594.408	9.890.158.305
- Black jack	957.062.106	1.088.622.620	972.612.437	946.809.548	1.000.764.882
- Ruleta convencional	1.276.134.773	1.199.475.325	1.058.387.712	1.093.069.728	1.072.622.450
- Ruleta en vivo	2.910.608.779	4.152.189.712	4.913.310.504	6.060.714.993	7.816.753.718
- Punto y banca	318.735	208.865	31	0	0
- Juegos complementarios	0	0	0	139	17.255
- Slots. Máquinas	4.265.468.472	5.181.945.014	6.653.310.964	7.988.636.729	9.700.931.985
- Bingo	96.173.648	114.394.687	106.212.291	101.145.426	96.404.484
- Concursos	3.598.713	10.299.481	3.441.003	642.885	737.576

Fuente: DGOJ. Actualización a 23 de septiembre de 2024.

2.4. Hipódromos

Son el sector más pequeño del juego de entretenimiento, atípico porque los hipódromos dependen del sector público, al revés que el resto del juego de entretenimiento. Los recursos que mueven van más allá de las apuestas internas, que son la materia de este informe. Además, los hipódromos son la base de la Quíntuple Plus de SELAE y aportan un número complementario a la lotería primitiva Lototurf.

En **La Zarzuela las apuestas en 2023 quedaron en el umbral de los 4 millones de euros**, mientras que las carreras de trotones (Circuito Balear y Antela, en Orense) superaron los 2 millones, su mejor registro. En total, 6,1 Mill. € en apuestas internas. En impuestos supusieron 205.246 € (un 3% de la cantidad jugada en La Zarzuela y un 4% en Baleares), dejando un margen de 1,2 Mill. €.

APUESTAS INTERNAS EN HIPODROMOS (€)

	2019	2020	2021	2022	2023
Apuestas sobre carreras de caballos (*)	5.090.130	2.274.741	3.828.129	3.884.077	3.953.085
- La Zarzuela (Madrid) (**)	4.100.796	2.274.741	3.828.129	3.884.077	3.953.085
- Global de otros hipódromos distintos a L.Z.	989.334				
Circuito Balear del Trote (**)	1.189.392	1.039.562	1.717.147	1.296.194	2.166.336
Apuestas en hipódromos	5.734.968	6.279.522	3.314.303	5.545.276	5.180.271
- Fondo repartible en premios (*)	3.680.340	4.090.665	2.553.969	4.273.801	4.001.726
- Tasas fiscales (**)	176.925	200.280	109.825	183.530	168.370
- Margen Neto	1.877.703	1.988.578	650.509	1.087.945	1.010.175

(*) Porcentaje destinado al fondo repartible en premios: Comunidad de Madrid, 78%. Resto de las comunidades, 75%. Concursos Hípicos: 70%.

(**) Tasas fiscales: Islas Baleares: 4%. Resto de las Comunidades: 3%.

Fuentes: Elaboración propia a partir de las siguientes fuentes:

(*) Memorias Anuales del Hipódromo de la Zarzuela

(**) Union Europeanne du Trot, informes anuales

2.5. Sorteo de Oro de la Cruz Roja

Según la Memoria de Cruz Roja, el sorteo de Oro de 2023 logró las ventas más altas de su historia, con 35,6 Mill. €.

ANEXOS

ANEXO I: ESTRUCTURA DE INGRESOS Y GASTOS DE LAS EMPRESAS DE JUEGO

	Ingresos brutos
	Cantidades jugadas (1) Handle (2)
(-)	Premios
(=)	GGR (Gross Margin Revenue)
(-)	Impuestos especiales sobre el juego
(=)	Margen neto (GGR) después de impuestos especiales sobre el juego
	Costes comunes a todas las empresas
(-)	Costes laborales (Retribuciones, indemnizaciones, etc.)
(-)	Costes laborales (Cotizaciones a Seguridad Social)
(-)	Suministros (agua, gas, electricidad, Internet, ...)
(-)	Adquisición y amortización de equipos (máquinas, mobiliario, mesas juego, etc.)
(-)	Costes de atención a los clientes
(-)	Gastos financieros
(-)	Alquileres y amortizaciones de locales
(-)	IVA (en el juego opera como un impuesto final ya que no puede repercutirse sobre otras fases de la producción o la distribución)
(=)	Beneficios antes de impuestos
(-)	Impuestos comunes a todas las empresas (Sociedades, IBI, IAE, ...)
(=)	Beneficio neto
	Reservas
	Financiación inversiones
	Dividendos accionistas

(1) Ventas (loterías, bingos, quiniela), apuestas, drop (fichas cambiadas) en los casinos, cartones de bingo, ...

(2) El handle es la rotación de las cantidades que se juegan en diferentes manos o que se rejuegan en las máquinas (B o C)

(3) En los juegos de entretenimiento los premios suelen situarse entre el 70%/80% de las cantidades jugadas, aunque puedan llegar al 97.2% (ruleta). En los juegos de suerte en el 50%/55%

ANEXO II: RECAUDACIÓN DE LOS IMPUESTOS ESPECIALES SOBRE EL JUEGO REGULADOS POR LAS COMUNIDADES

Incluye impuestos sobre las empresas, los premios de bingo y en Navarra y País Vasco los impuestos sobre juego online y premios de lotería

Impuesto	2019	2020	2021	2022	2023
Andalucía	157.445.300	84.251.300	90.491.400	115.416.800	128.920.200
Casinos (juegos de casino)	11.398.700	5.936.300	3.314.000	11.599.300	11.026.800
Juego del bingo	28.509.900	6.690.000	9.093.700	9.915.000	9.798.300
Máquinas B y C	114.449.700	69.450.300	75.430.800	89.394.800	104.438.300
Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias	317.400	257.200	152.100	172.200	166.800
Apuestas deportivas	2.741.400	1.902.900	2.497.200	4.325.800	3.478.600
Apuestas hípcas	28.200	14.600	3.600	9.700	11.400
Aragón	39.455.174	19.320.669	27.389.851	37.540.202	32.009.389
Casinos (juegos de casino)	335.539	196.472	12.365	286.293	395.082
Juego del bingo	11.582.634	5.599.384	3.998.252	6.223.251	6.619.445
Máquinas B y C	25.684.081	12.571.279	22.076.632	29.293.346	23.229.584
Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias	711.301			41.950	
Apuestas deportivas	1.141.619	953.534	1.302.602	1.695.363	1.765.279
Asturias	25.392.868	19.660.900	15.797.142	24.290.991	24.688.705
Casinos (juegos de casino)	216.951	328.049	93.146	174.751	201.991
Juego del bingo	2.442.985	2.175.747	1.077.987	1.852.500	1.939.373
Máquinas B y C	19.983.525	15.473.171	13.370.883	19.561.734	19.688.921
Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias					
Apuestas deportivas	504.762	289.202	390.468	593.006	624.628
Imp. sobre premios bingo	2.244.645	1.394.731	864.658	2.109.000	2.233.792
Baleares	32.345.144	22.430.582	20.005.686	29.156.848	29.129.461
Casinos (juegos de casino)	3.138.444	480.000	616.000	2.764.000	2.485.574
Juego del bingo	5.734.819	2.720.000	2.327.000	4.742.000	3.408.583
Máquinas B y C	22.753.263	18.682.000	16.606.000	20.889.000	22.235.909
Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias		21.000	3.000	21.000	0
Apuestas deportivas	671.042	486.000	385.000	689.000	912.742
Apuestas hípcas	47.576	41.582	68.686	51.848	86.653
Canarias	56.768.116	37.954.681	38.829.406	54.237.643	55.170.796
Casinos (juegos de casino)	1.307.404	708.504	307.986	1.073.877	1.531.620
Juego del bingo	20.317.046	10.213.838	9.449.162	18.633.043	19.024.906
Máquinas B y C	33.013.357	25.311.687	26.796.564	31.872.074	31.744.866
Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias	185.411				
Apuestas deportivas	1.944.898	1.720.652	2.275.694	2.658.649	2.869.404
Cantabria	13.756.991	5.248.759	9.090.402	14.439.689	15.241.258
Casinos (juegos de casino)	232.748	165.775	109.804	202.556	186.390
Juego del bingo	1.078.294	341.121	318.989	592.313	614.204
Máquinas B y C	12.087.281	4.440.787	8.411.004	13.251.342	13.967.582
Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias	11.048	6.152	4.207	3.556	5.346
Apuestas deportivas	347.620	294.924	246.398	389.922	467.736
Castilla la Mancha	43.812.109	29.670.963	32.400.471	39.416.439	38.540.750
Casinos (juegos de casino)	841.161	720.926	653.616	954.387	775.642
Juego del bingo	2.676.530	1.183.585	1.473.505	1.909.351	1.429.283
Máquinas B y C	38.717.589	26.562.114	28.956.861	34.833.759	34.023.640
Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias	68.161	39.237	141.089	31.852	52.664
Apuestas deportivas	1.508.668	1.165.101	1.175.400	1.687.090	2.259.522
Castilla y León	59.596.570	31.753.570	57.087.810	64.772.220	52.771.080
Casinos (juegos de casino)	562.150	271.910	73.300	198.740	424.440
Juego del bingo	2.254.510	1.651.780	1.207.580	3.043.420	4.361.870
Máquinas B y C	55.382.680	28.902.910	54.807.940	59.631.290	46.379.770
Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias	60.770	7.840	3.030	5.320	16.290
Apuestas deportivas	1.336.460	919.130	995.960	1.893.450	1.588.710

Impuesto	2019	2020	2021	2022	2023
Cataluña	225.068.676	94.733.727	160.901.722	200.611.008	204.075.667
Casinos (juegos de casino)	21.738.500	9.334.284	4.012.547	19.282.000	23.073.000
Juego del bingo	44.252.259	22.841.214	17.459.876	34.874.008	35.688.667
Máquinas B y C	156.223.168	60.429.219	136.711.610	142.578.000	140.615.000
Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias	98.392	67.187	63.830	169.000	141.000
Apuestas deportivas	2.756.357	2.061.823	2.653.859	3.708.000	4.558.000
Extremadura	22.959.308	16.668.271	18.563.577	21.281.681	20.898.859
Casinos (juegos de casino)	337.412	236.098	252.408	346.100	337.474
Juego del bingo	2.195.343	1.222.873	1.424.538	1.856.913	1.571.508
Máquinas B y C	19.594.442	14.682.474	16.445.000	18.516.000	18.454.000
Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias	167.371	49.069	6.494	7.694	6.536
Apuestas deportivas	664.740	477.757	435.137	554.974	529.341
Galicia	52.793.649	32.216.098	34.706.796	49.334.295	42.279.664
Casinos (juegos de casino)	532.870	297.943	207.022	691.983	600.185
Juego del bingo	8.907.580	4.551.048	3.955.117	7.639.428	5.047.648
Máquinas B y C	39.976.529	24.941.885	27.882.963	37.472.695	33.407.333
Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias	81.776	59.898	181.155	108.267	107.159
Apuestas deportivas	3.294.894	2.365.324	2.480.539	3.421.922	3.117.339
Madrid	157.056.430	73.618.242	127.254.844	130.466.395	130.975.050
Casinos (juegos de casino)	17.600.000	8.400.000	9.500.000	12.500.000	16.475.599
Juego del bingo	22.200.000	12.000.000	13.700.000	17.000.000	18.549.155
Máquinas B y C	100.800.000	47.500.000	94.900.000	92.900.000	88.400.000
Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias	300.000	150.000	200.000		0
Apuestas deportivas	6.673.729	4.250.000	7.300.000	7.700.000	7.351.703
Apuestas hípicas	120.000	68.242	114.844	116.395	118.593
Impuesto Instalación máquinas en hostelería	2.300.000	1.200.000	1.500.000	200.000	10.000
Juego online autorizado	7.062.701	50.000	40.000	50.000	70.000
Murcia	32.902.133	19.683.783	26.097.341	31.214.039	38.382.487
Casinos (juegos de casino)	198.170	222.490	440.787	802.620	1.145.506
Juego del bingo	4.671.954	2.255.233	3.233.258	4.184.689	4.660.933
Máquinas B y C	26.116.128	15.743.494	20.582.908	24.299.147	30.655.383
Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias	5.292	886	15.139	11.070	2.418
Apuestas deportivas	1.635.039	1.256.192	1.656.219	1.687.911	1.664.284
Imp. sobre premios bingo	275.550	205.488	169.030	228.602	253.963
Navarra	12.723.903	10.901.396	9.458.053	12.859.242	14.790.409
Casinos (juegos de casino)					
Juego del bingo	984.642	431.907	562.533	815.098	927.202
Máquinas B y C	7.364.078	5.976.900	4.486.508	7.157.400	7.123.315
Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias	47.659	15.028	31.059	48.960	39.709
Apuestas deportivas	1.693.694	2.207.838	2.617.638	3.100.861	3.449.958
Juego online autorizado	1.883.830	1.800.000	1.760.315	1.736.923	3.250.226
Imp. sobre premios bingo (Gastos suntuarios)	750.000				
Impuesto foral premios lotería		469.723			
País Vasco	58.964.363	34.898.777	37.458.720	47.767.103	52.109.722
Casinos (juegos de casino)	797.710	281.675	256.021	387.718	1.065.221
Juego del bingo	4.758.361	2.826.257	2.231.126	3.525.852	3.588.379
Máquinas B y C	38.800.919	21.871.050	25.940.047	35.074.731	36.112.427
Apuestas deportivas	5.293.855	4.620.755	4.900.907	5.798.486	5.286.165
Impuesto foral. Premios lotería	9.313.518	5.299.040	4.130.619		6.057.530
Juego online autorizado				2.980.316	
Rioja (La)	8.340.251	5.811.065	7.277.932	8.809.846	8.640.843
Casinos (juegos de casino)	83.556				
Juego del bingo	856.123	498.854	539.138	874.852	915.801
Máquinas B y C	6.719.695	4.809.770	6.162.593	7.285.651	7.061.509
Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias		97	759	1.417	1.573
Apuestas deportivas	673.893	500.844	571.981	642.826	661.960
Apuestas en frontones	6.984	1.500	3.461	5.100	0

Impuesto	2019	2020	2021	2022	2023
Valencia (Comunidad)	157.792.621	105.283.774	105.090.482	148.104.541	148.872.578
Casinos (juegos de casino)	7.297.023	2.188.136	3.256.151	5.688.863	5.892.317
Juego del bingo	37.989.130	18.359.665	17.587.413	30.114.865	33.158.484
Máquinas B y C	99.189.396	72.047.049	71.039.243	92.590.515	90.354.399
Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias			179.609	180.000	0
Apuestas deportivas	13.317.072	12.688.924	13.028.066	19.530.298	19.467.378
Ceuta	1.068.634	4.114.973	4.251.231	549.210	542.950
Casinos (juegos de casino)	52.260	28.880	19.076		
Juego del bingo	376.047	204.353	249.142	265.939	296.732
Máquinas B y C	534.605	304.546	358.787	184.965	142.273
Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias					
Apuestas deportivas	105.722	77.194	124.226	98.306	103.945
Juego online autorizado		3.500.000	3.500.000		
Melilla	864.224	1.472.127	1.423.861	560.998	535.787
Casinos (juegos de casino)	85.000			3.258	
Juego del bingo	35.561	6.511			
Máquinas B y C	590.138	385.815	357.492	477.166	445.174
Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias	87.000	47.850	37.650	37.350	37.050
Apuestas deportivas	66.525	31.951	28.719	43.224	53.563
Juego online autorizado		1.000.000	1.000.000		
TOTAL NACIONAL	1.159.106.464	649.693.657	823.576.727	1.030.829.190	1.038.575.654

RESUMEN DE LOS IMPUESTOS SOBRE EL JUEGO SEGÚN SUJETOS PASIVOS

Impuestos sobre el juego de las comunidades:

	2019	2020	2021	2022	2023
Casinos (Juegos de casino)	66.755.598	29.797.442	23.124.229	56.956.446	65.616.839
Juego del bingo	201.823.718	95.773.370	89.888.316	148.062.522	151.600.473
Máquinas B y C	820.280.574	471.286.450	652.823.835	757.463.615	748.489.384
- Máquinas C (Estimación)	9.558.000	4.505.830	5.941.300	5.724.000	5.592.000
- Máq B Hostelería (Estimación)	576.985.924	316.175.795	433.875.035	534.467.015	529.048.884
- Máq B Salones (Estimación)	205.280.100	132.961.080	189.735.300	195.151.300	191.118.000
- Máq B Bingos (Estimación)	26.952.050	16.219.315	21.711.600	20.716.800	21.463.800
- Máq B Locales apuestas (Estimación)	1.438.200	1.378.020	1.382.100	1.219.000	1.097.100
- Máq B casinos (Estimación)	66.300	46.410	178.500	185.500	169.600
Apuestas deportivas	46.371.989	38.270.045	45.066.013	60.219.088	60.210.257
Apuestas hípcas y en frontones	202.760	125.924	190.591	183.043	216.646
Juego online regulado por comunidades	8.946.531	6.350.000	6.300.315	4.767.239	3.320.226
Total impuestos sobre las empresas	1.144.381.170	641.603.231	817.393.299	1.027.651.952	1.029.453.825
Premiados en el bingo	3.270.195	1.600.219	1.033.688	2.337.602	2.487.755
Premiados en la lotería. Gestión Nav. y PV	9.313.518	5.768.763	4.130.619	0	6.057.530
Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias	2.141.581	721.444	1.019.121	839.636	576.545
TOTAL	1.159.106.464	649.693.657	823.576.727	1.030.829.190	1.038.575.654

ANEXO III RECAUDACIÓN DE LOS IMPUESTOS ESPECIALES SOBRE EL JUEGO REGULADOS POR EL ESTADO

Estado	2019	2020	2021	2022	2023
Juego de ámbito nacional: Apuestas mutuas	44.334.380	34.518.219	36.832.000	33.102.000	38.547.000
Juego de ámbito nacional: Juego Online	146.669.000	145.165.000	129.189.000	109.930.000	159.820.000
Tasa por actividades regulatorias (SELAE)	6.750.274	6.942.566	7.019.000	7.265.000	7.467.000
Tasa por actividades regulatorias (online)	4.960.000	5.613.000	5.765.372	3.850.000	3.880.000
Gravamen sobre premios de lotería (Personas físicas)	368.908.066	381.728.357	350.906.518	344.266.034	335.813.162
- SELAE	365.648.066	375.328.357	348.616.518	342.934.034	334.733.162
- ONCE	3.260.000	6.400.000	2.290.000	1.332.000	1.080.000
Gravamen sobre premios de lotería (sociedades)					
TOTAL	571.621.720	573.967.142	529.711.890	498.413.034	545.527.162

ANEXO IV

Las fuentes y sus problemas

El Anuario del Juego recoge toda la información estadística sobre la industria del juego en España.

Recopila, unifica y sintetiza las fuentes oficiales (Dirección General de Ordenación del Juego, Servicios estadísticos y de juego de las comunidades, Agencia Tributaria y algunos ayuntamientos) con la información de las asociaciones sectoriales nacionales o autonómicas (**ANESAR, CEJBingo, COFAR, FEJBA, FEMARA, FAMACASMAN, AMADER, ANMARE, etc.**), de los operadores públicos o parapúblicos (**SELAE, ONCE y EAJA**) y de las Memorias Anuales de varias grandes empresas (**Cirsa, Codere, Luckia, Rank, Reta**). Otra fuente esencial son los informes de Coyuntura y sobre tributación que publica regularmente **Joc Privat**. Muchas veces esta información se publica de manera dispersa y aparece en forma en notas de prensa o es recogida puntualmente por los medios de comunicación del sector: Azar Plus, El Recreativo, Sector del Juego e Infoplay. Sin duda, uno de los puntos fuertes de la industria del juego son sus medios de comunicación por la puntualidad de su información y su implicación con la industria.

“ **El Anuario pretende ser una fuente de información para la opinión pública y los medios de comunicación** ”

Tener una estadística global sobre su realidad es una fortaleza para cualquier industria. Le da una imagen de solvencia y cohesión interna. Es una fuente de noticias casi inagotable que puede permitir al sector estar presente con frecuencia en los medios de comunicación social especializados en economía, y ganar con ello proyección pública. **A partir de ahí, las organizaciones patronales y sectoriales pueden desplegar una política de comunicación social para defender sus intereses.** Sin esa base estadística e informativa es muy difícil. **El Anuario ofrece esa base estadística consistente que puede permitir al juego defender mejor sus intereses a partir de datos contrastados.**

“ **El Anuario ofrece la base estadística a partir de la que el juego transmite a la sociedad una imagen objetiva de su dimensión económica y social** ”

El problema de las fuentes sobre el juego estriba en la dispersión de sus formatos y fechas de publicación. El trabajo del Anuario consiste en recoger a lo largo del año estas informaciones y ordenarlas. Es posible que parte de lo que ocurra es que los distintos operadores tengan sus propias estimaciones sobre el volumen global del mercado, rendimientos medios de las máquinas, etc., no siempre coincidentes, y distintos a los datos oficiales o de las patronales. Pero eso pasa en todos los sectores económicos.

Pese al esfuerzo de recogida de información hay lagunas, en esos casos se han hecho estimaciones estadísticamente robustas. Parte del problema es que las fechas de publicación de las fuentes no son sistemáticas. El Anuario sistematiza y actualiza esta información. Los criterios para sistematizarla son los siguientes:

- **Se da prioridad a la información procedente de los servicios de Juego o Estadísticos de las comunidades,** por entender que la gestión permite disponer de los datos más actualizados.
- Los datos sobre juego *online* que ofrece trimestralmente la DGOJ, que suelen actualizar los datos anteriores.
- Los datos de las patronales se han utilizado para actualizar los de las Administraciones cuando son más recientes.

“ **El juego es un potente sector empresarial en el que conviven empresas multinacionales y una considerable cantidad de empresas grandes y medianas con un elevado nivel tecnológico y de know how organizativo** ”

Se ha incluido también el habitual capítulo sobre la aportación del juego a la sociedad española. Parte de los datos proceden de las estadísticas oficiales y Memorias de los operadores, en otros casos son estimaciones, en lo que se refiere a **cotizaciones sociales** de las empresas, **impuesto de sociedades**, **impuestos municipales**, **puestos de trabajo directos en el sector del juego y sostenidos en la hostelería**.

A continuación, se reseñan los informes utilizados. Muchas otras fuentes se han utilizado puntualmente, en tal caso se citan en los textos, tablas o gráficos correspondientes. Los estudios y publicaciones anuales se citan en el último año de publicación, pero lo habitual es que se utilicen regularmente, por tanto, el Anuario incluye los datos de años anteriores:

- España. DGOJ (varios años): *Memoria de Actividad*, Madrid.
- DGOJ (varios años): *Análisis Global del Mercado Nacional de Juego Online*, informes trimestrales, Madrid.
- DGOJ: <https://www.ordenacionjuego.es/es/descarga-datos-mercado-juego-online>
- Agencia Tributaria (varios años): *Tributación Autonómica*. Madrid.
- Agencia Tributaria (varios años): *Informe Anual de Recaudación Tributaria*, Madrid.
- DG de la Policía Nacional: Información facilitada por el Servicio de Control del Juego.
- ONCE (varios años): *Informe de Auditoría de Cuentas Anuales Consolidadas emitido por un Auditor Independiente (Ernst & Young)*. Madrid.
- SELAE (varios años): *Cuentas Anuales e Informe de Gestión del ejercicio terminado el 31 de diciembre* Madrid.
- SELAE: Información facilitada por el Departamento de Estudios y Planificación, Área de Estadística.
- SELAE (varios años): *Informe de gestión y Estado de Información no financiera del ejercicio terminado el 31 de diciembre*. Madrid.
- Loterías de Catalunya (varios años): *Memòria*, Barcelona. Además, sus informes de Auditoría por la Sindicatura de Comptes.
- ANESAR (Asociación Española de Empresarios de Salones de Juego y Recreativos) (varios años): *Memorias Anuales*, Madrid.
- ANESAR: Informes varios sobre tributación de los salones de juego y máquinas en las comunidades.
- CEJ (Confederación Española de Organizaciones de Empresarios del Juego del Bingo): *Estimaciones sobre el mercado del bingo en España*. Cartón físico y bingo electrónico. Madrid.
- COFAR. SÁNCHEZ-FAYOS, José (2018): “Por una presencia sostenible del juego recreativo en hostelería”, *XXI Congreso Nacional de COFAR 2018*, Madrid.
- HOSTELERÍA DE ESPAÑA (varios años): *Anuarios de la Hostelería de España*, FHER, Madrid.
- ANDALUCÍA. Junta de Andalucía, Consejería de Hacienda y Administración Pública, Instituto de Estadística y Cartografía. *Estadística del Juego Privado en Andalucía*.
- ARAGÓN. Dirección General de Justicia e Interior (varios años): *Informes sobre el Juego en Aragón*, Zaragoza.
- CASTILLA LA MANCHA. FAMACASMAN: Datos de máquinas de tipo B y de establecimientos de juego en Castilla-La Mancha.
- CASTILLA Y LEÓN. Consejería de la Presidencia, Dirección de Ordenación del Territorio y Administración Local: *Memoria del Servicio de Juego*, Valladolid (varios años)
- CATALUÑA. Cambra de Comerç, Indústria, Serveis i Navegació de Barcelona y Patrojo (2019): *El sector del joc privat a Catalunya*, Barcelona, 2019.
- CATALUÑA. Generalitat de Catalunya. Departament de la Vicepresidència i d’Economia i Hisenda. DG de Tributs i Joc: *Dades del Joc*. Informes trimestrales.
- MADRID. Subdirección General de Ordenación y Gestión del Juego (varios años): *Juego: Datos públicos*, Madrid.
- MADRID. *V Informe sobre el Juego en la Comunidad de Madrid (2024)*. AEJOMA, AMADER, ASEJU.
- MURCIA. Cuadro sobre locales de juego publicado en medios del sector. Fuente Región de Murcia.
- NAVARRA. Gobierno de Navarra (varios años): *Memoria anual del Juego en Navarra*, Pamplona.
- PAÍS VASCO. Dirección de Juego y Espectáculos (varios años): *Memorias*. Área de Juego. Eusko Jauriaritza-Gobierno Vasco, Vitoria.
- VALENCIA. *Informes Anuales de Juego en la Comunitat Valenciana*, Dirección General de Tributos y Juego, Subdirección General de Juego, Valencia.
- JOC PRIVAT (varios años). *La aportación tributaria del Juego Privado Presencial al erario autonómico*, Barcelona.
- JOC PRIVAT (varios años). Número especial sobre el parque de máquinas B.
- JOC PRIVAT (varios años). *Recaudación fiscal del online español*.
- ASOCIACIÓN DE HIPÓDROMOS. www.hipodromos.org/datos-sobre-juego-interno-2011-2017
- UNION EUROPEENE DU TROT. (varios años) *Annual Report*.

ANEXO IV

Glosario de los términos utilizados

Acertantes. Es el número total de resguardos que han obtenido premio en apuestas deportivas. Suele utilizar este concepto SELAE, sobre todo en La Quiniela.

Administración de lotería. Es la denominación de los puntos de venta de Loterías de SELAE que venden exclusivamente estos productos, a diferencia de los puntos de venta mixtos que venden también otro tipo de productos (hostelería, perfumería, etc.)

Apuesta. Es la acción de tomar parte en un concurso en el que se pronostica sobre resultados deportivos o de otro tipo de evento. Hay de varios tipos:

Sencilla. Se apuesta sólo sobre el resultado de un evento.

Múltiple. Se apuesta sobre el resultado de varios eventos.

Cotizadas o de contrapartida. Aquellas que obtienen un premio diferente según el momento en el que se realizan. El premio depende de la oferta del operador.

Mutua. Aquellas en las que la bolsa de premios se determina como un porcentaje del total de ventas o recaudación. De este tipo son La Quiniela, Quinigol, Quíntuple Plus o las internas de los hipódromos.

Hípicas internas en los hipódromos. Tiene formas variables: ganador, ganador y colocado, triple gemela, quíntuple, etc.

Billete. En loterías, conjunto de 10 décimos del mismo número perteneciente a la misma serie.

Bingo. *Juego del bingo.* Juego de lotería en sala consistente en extraer sucesivamente de un bombo números que deben coincidir con los que disponen los clientes en cartones o en soporte electrónico. Formas arcaicas del mismo existieron en la antigüedad. En su versión moderna fue reactivado en Estados Unidos a comienzos del siglo XX, y fue utilizado como mecanismo de financiación de parroquias y otras obras sociales. Se prohibió en España en 1922 y se volvió a legalizar en 1977.

Bingo o sala de bingo. Sala donde se practica este juego. En la actualidad, han ampliado su gama de juegos con máquinas de videobingo y máquinas “B”.

Bote. Es una bolsa de premios que se asigna a un sorteo o jornada particular. En las loterías primitivas suele acumularse cuando no hay acertantes de los premios máximos en una jornada.

Cantidades depositadas/jugadas. En este Anuario ambos términos se utilizan como equivalentes del *drop*. Esto es, *la cantidad depositada es la cantidad jugada*, no la que *circula* en la mesa. La DGOJ, en sus informes sobre juego *online*, sin embargo, identifica la cantidad jugada con el *handle*, concepto que nosotros utilizamos en el sentido de *cantidades circulantes*: aquellas que implican re juego. Las *cantidades jugadas* son cantidades aportadas por los clientes para jugar. Consiste en la compra de billetes de loterías (de SELAE, ONCE o EAJA), fichas de casino (*drop*), cartones de bingo convencionales o electrónicos, cantidades aportadas por los clientes para jugar en máquinas o las cantidades depositadas en webs de juego. Es un concepto intermedio entre el *handle* o *coin in*, es decir, las cantidades que circulan en los juegos, y el *GGR* o *win*, o sea, el juego real o margen de las empresas.

Casino. Ver juegos de casino y salas satélite. Local autorizado a ofrecer juegos de casino bajo un régimen de licencia. En Castilla La Mancha hay establecimientos de juego autorizados a ofrecer estos juegos con ciertas limitaciones. En Asturias, Galicia, Madrid, Valencia hay autorizadas salas satélite o anexas.

Cliente. Persona que accede a locales de juego, apuesta, juega en máquinas en hostelería o compra loterías de SELAE, ONCE o EAJA.

Cientes activos. En el juego *online* los que han jugado al menos una vez al mes en webs de juego. Por lo que se sabe, hay una gran variabilidad en la frecuencia de juego de estos clientes.

Clientes nuevos. Clientes que juegan por primera vez o que acceden a webs *online* por primera vez, sin registro previo.

Clientes registrados. En el juego *online* los que se han registrado en alguna web de juego *online*, jueguen o no jueguen, se trata de un registro pasivo, acumulativo. En realidad, no es un indicador de los individuos que jueguen *online*. Gran parte de sus integrantes simplemente se apuntaron alguna vez, pero no han seguido jugando.

Coin in. Cantidad que se introduce en las máquinas de juego (tipos “B” o “C”). Incluye tanto las cantidades cambiadas o utilizadas para jugar inicialmente por los clientes como el re juego de los premios que obtienen en las sucesivas apuestas.

Drop. *Cantidades depositadas/jugadas.* Es el ingreso que hacen los clientes a cambio de las fichas para jugar en las mesas de un casino presencial (cantidad depositada, realmente jugada), no la suma de las apuestas en las mesas (*handle*). También se puede utilizar en el juego del bingo como la cantidad que se abona por los cartones. En los casinos se estima que viene a representar aproximadamente el 13% del *handle*, aunque varía en función de los juegos.

EAJA. *Entitat Autònoma de Jocs y Apostes.* Organismo regulador del juego en Cataluña y operador de varios juegos, entre ellos La Grossa.

Frecuencia de visita de clientes. Es el número de veces que un cliente visita las salas en un periodo de tiempo. O accede a una web en juego *online*.

GGR (*Gross Gaming Revenue*), es el margen del operador, es decir, del organizador del juego, y equivale a sus ingresos. Se calcula como la diferencia entre las cantidades jugadas y los premios. Es decir, el juego o gasto real de los clientes. También se puede denominar margen, *win*, juego real o ingresos brutos. En las loterías (nacional, primitivas, cupones de la ONCE o instantáneas o el bingo, que es una forma de lotería) este indicador es sencillo de calcular ya que consiste en la diferencia entre las compras de boletos y las ventas. En los demás juegos de casino, máquinas o apuestas es más complicado ya que existe el re juego de los clientes que invierten sus ganancias en una mano o apuesta en la siguiente.

Handle. Originalmente se refiere a las cantidades jugadas circulantes en las sucesivas manos por los clientes en las mesas de los casinos. Es decir, el valor de la totalidad de las apuestas. Es sinónimo de *coin in* en las máquinas. En el juego *online* el *handle* es

la suma de las cantidades apostadas o jugadas en cada mano. Es término no se debe confundir con el juego real de los clientes, que sería el *drop* o cantidad depositada (jugada), es simplemente un agregado de lo que se juega en las distintas manos. Como se mencionó, la DGOJ equipara las cantidades jugadas con el *handle*. Este agregado no se debe utilizar como indicador de lo gastado por los clientes por dos imprecisiones. La primera, porque lo efectivamente jugado es lo que aportan los clientes para jugar o apostar al comprar fichas de casino (*drop*), cartones de bingo, introducir monedas en máquinas o hacer depósitos *online*. La segunda, porque transmite una idea confusa y exagerada de lo que realmente se juega globalmente o por habitante.

Hold. Es el *win* de las máquinas dividido por el *coin in*. La normativa española prevé generalmente, para las máquinas, un *hold* (devolución) del 70% como mínimo.

Impuesto especial sobre el juego / tasa de juego. Es un impuesto que grava los distintos juegos, ya sea sobre las cantidades jugadas o sobre los márgenes de los operadores. Gravan los juegos de casino, el juego del bingo, las máquinas de juego y las apuestas. Es de gestión autonómica y reviste diversas formas, se podría decir que es en realidad un conjunto de impuestos con diferentes sujetos pasivos, hechos imposables y fórmulas de cálculo: porcentajes sobre las cantidades jugadas, sobre los ingresos netos/*net win* o cantidades fijas sobre los equipos (máquinas de juego).

Ingreso bruto / Gross Gaming Revenue (GGR). Es el ingreso total por juego, es decir, la diferencia entre las cantidades jugadas por los clientes menos los premios.

Ingreso neto / net win. Ver GGR o margen de los operadores. Es el ingreso total por juego una vez deducido el importe del Impuesto Especial sobre el juego o tasa de juego. Los ingresos netos o *net win* son, con propiedad, los ingresos de las empresas de juego, con ellos afrontan los gastos característicos de cualquier empresa: personal, Seguridad Social, alquileres o amortización de locales, compra y renovación de material, suministros: agua, gas, electricidad, saneamiento, internet, etc.; mantenimiento de los locales, etc.

Jack pot. Importe que se detrae como un porcentaje del juego en cada máquina interconectada a una red, hasta la entrega del mismo mediante un sorteo.

Joker, El. Juego opcional asociado a La Primitiva por la que se participa con un número aleatorio en un sorteo adicional al tradicional de este juego. Consiste en acertar cifras y posición de un número ganador de siete dígitos.

Juegos de casino. Son los autorizados en los catálogos de juego de las comunidades y por el Estado en el juego *online*: ruletas, póquer en diversas variantes, *blackjack*, dados. Los casinos incluyen también máquinas tipo “C”.

Juego real. Es sinónimo de GGR o *win*. Se utiliza para definir la cantidad realmente gastada por el conjunto de clientes, es decir, su gasto real. Este concepto fue reiteradamente utilizado por el Ministerio del Interior en sus informes anuales hasta 2011, después parece haber caído en desuso.

En el juego *online* el juego real equivale a las cantidades depositadas por los clientes menos los premios.

Juego Responsable. Conjunto de normas que los operadores de juego establecen para garantizar que los juegos sean seguros para sus clientes.

Lotería de boletos/billetes. Aquellas loterías en las que se participa adquiriendo uno o varios boletos con los números a que se juega impresos. Responden a este modelo los sorteos de Lotería Nacional, los cupones de la ONCE y los sorteos de La Grossa de la EAJA.

Lotería Nacional. Juego de lotería gestionado por SELAE en el que se participa mediante la compra de un número. A este grupo de loterías pertenece el Sorteo de Navidad, el del Niño y los sorteos semanales de jueves y sábados. Son sorteos de loterías de boletos.

Loterías primitivas. También loterías de números. Tipo de loterías en las que el cliente selecciona los números a los que juega rellenando una matriz. Son de este tipo La Primitiva, El Gordo de la Primitiva, Bono Loto, Euromillones y Lototurf de SELAE, también Eurojackpot de la ONCE.

Lototurf. Lotería primitiva “híbrida” ya que combina el sorteo de números con el resultado de una carrera de caballos. En realidad, domina en él la dimensión de lotería primitiva o de números.

Máquinas tipo “B”. Sirven de base a dos sectores del juego: salones y hostelería, y de la oferta complementaria de juego de las salas de bingo. Los casinos también pueden ofrecer juego en este tipo de máquina. Las instaladas en hostelería ofrecen a sus clientes un tiempo de juego a cambio de una pequeña apuesta (0,10 € o 0,20 €) de la que puede obtener un premio en metálico que no puede exceder de 500 veces la apuesta (excepto en La Rioja, 400 veces). Están sujetas a regulaciones aprobadas por las Comunidades Autónomas en las que se instalan que contemplan la apuesta máxima (algunas regiones permiten apuestas de 1€ para cinco partidas), el ritmo

y duración del juego en cada apuesta, la devolución de, al menos, el 70% (75% en Asturias) de las cantidades jugadas en ciclos de 40.000 partidas, y algunos detalles técnicos secundarios variables según la normativa autonómica. Se pueden instalar en bares, cafeterías y similares, también bajo ciertas condiciones en bingos y salones de juego. Las máquinas tipo “B” instaladas en salones de juego permiten jugar cantidades más elevadas y, consiguientemente, obtener premios más elevados.

Máquinas tipo “C”. Son las típicas de los casinos. Se diferencian de las anteriores en que la secuencia de premios está determinada aleatoriamente y admiten mayores apuestas y premios.

Máquinas activas/instaladas. Máquinas operativas durante un periodo de tiempo.

Máquinas inactivas (en baja temporal, en almacén, etc). Número de máquinas no operativas porque no tienen documentación vigente, han sido retiradas de la operación por cierre de los locales en los que estaban instaladas, baja rentabilidad, en espera de ser instaladas, etc. Las Comunidades Autónomas han creado durante los últimos años figuras fiscales que permiten mantener un porcentaje de máquinas en estas situaciones y pagan tasas reducidas.

Margen de los operadores. Es la contraparte del juego real, sinónimo de GGR o *win*. El margen de los operadores no se debe confundir con los beneficios empresariales. Este margen son los ingresos de los operadores a partir de los que deben pagar a sus empleados, proveedores, impuestos especiales sobre el juego, impuestos generales sobre las empresas, cotizaciones sociales, impuestos municipales y demás consumos, amortización de las instalaciones, adquisición de material, mantenimiento, etc. La diferencia entre este margen y la suma de gastos descritos puede producir beneficios o pérdidas para las empresas.

Millón, El. Juego asociado a Euromillones con el que se participa con una serie de códigos asociados al boleto. El ganador recibe un millón de €.

Net win / Ingreso neto. Ver ingreso neto.

Parque de máquinas instaladas. Número máquinas instaladas y operativas en locales de juego u hostelería.

Parque de máquinas instaladas activas medio. Índice que relaciona el parque de máquinas instaladas y los días operativos a lo largo del mes o del año.

Participación del local. Es la parte o porcentaje del ingreso neto/*net win* destinada al titular del local (en el caso de España es habitual esta figura para los propietarios de los bares en los que se instalan máquinas tipo “B”).

Premios. Importe pagado a los clientes cuando aciertan sus apuestas o ganan en los juegos. Estadísticamente los premios se consideran globalmente.

Quiniela, La. Juego gestionado por SELAE. Consiste en pronósticos sobre 15 partidos recogidos en un boleto. Fue nacionalizado por el Patronato de Apuestas Mutuas Deportivo Benéficas, que lo gestionaba desde 1942. El juego fue ideado en un bar de Santander, la Callealtera, en 1929, para recoger las apuestas sobre los partidos de la nueva Primera División de Fútbol. Se extendió rápidamente por Vizcaya, Vigo, León, etc. Tras la Guerra Civil se convirtió en una apuesta benéfica en Vizcaya, Cataluña, Burgos, Igualada, etc. El juego fue legalizado y pagaba impuestos locales a los ayuntamientos. Tenía peculiaridades locales, por ejemplo, en León se jugaba sobre los resultados de la Primera División y de la Cultura Leonesa.

Recaudación. Cantidad total correspondiente a las apuestas sobre un juego. Se aplica a las loterías, apuestas mutuas, apuestas de contrapartida y máquinas de juego.

Rejuego. Equivalente a *Handle*. Cantidades que se juegan incluidas las ganadas en manos o jugadas anteriores”.

Salas activas (número de). Número de salas en actividad durante el mes o el año. No todas las salas abren todos los días. Se aplica a cualquier tipo de juego basado en salas.

Salas satélite o anexas a los casinos. Salas pertenecientes a un casino autorizadas por las Comunidades Autónomas de Asturias, Galicia, Madrid y Valencia. En general, se ha utilizado para acercar la oferta de los casinos a las grandes ciudades de las comunidades citadas. Es decir, una manera de reconducir el criterio impuesto al autorizar los casinos en 1977 de que sus salas estuvieran a distancia del centro de las ciudades.

Salón de juego. Local autorizado para ofrecer juegos en máquinas “B”, además de apuestas. Las normativas autonómicas autorizan además a ofrecer consumo de hostelería bajo ciertas limitaciones de superficie, etc. Sus dimensiones, distancia con otros locales, etc., están taxativamente reguladas en cada comunidad.

SELAE. *Sociedad Estatal de Loterías y Apuestas del Estado.* Es una sociedad participada únicamente por el Estado que gestiona las loterías Nacional, Primitivas y las apuestas mutuas: Quiniela, Quinigol y la hípica Quíntuple Plus. Deriva de la antigua ONLAE (Organización Nacional de Loterías y Apuestas del Estado) que a su vez fue el resultado de la fusión de la Dirección General de Loterías y del Patronato de Apuestas Mutuas Deportivo Benéfica que gestionan la Quiniela.

Slot: máquinas de juego de tipo “B” o “C”, también se juega *online*.

Sorteo. Es el evento mediante el que se obtiene de forma aleatoria la combinación de números ganadores en loterías o juego del bingo.

Tasa de rejuego. Es el número de veces que la cantidad inicial aportada por el cliente se vuelve a jugar.

ANUARIO DEL JUEGO EN ESPAÑA 2024