

A blurred photograph of a crowd of people walking on a cobblestone street, likely at a festival or public event. The image is used as a background for the report cover.

# ANUARIO DEL JUEGO EN ESPAÑA 2025

El juego en España  
y su aportación social

## ANUARIO DEL JUEGO EN ESPAÑA 2025

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.

© 2025 CEJUEGO

© 2025 José Antonio Gómez Yáñez

© 2025 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.

**María Gómez González**, "Master en Literatura. Escuela de Escritores. En curso".

### Agradecimientos:

**Escribano, Luis**. Secretario General de ANMARE. (†)

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

**Henar, Fernando**. Presidente de CEJ.

**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.

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

### Diseño y maquetación:

**Fº. Javier Perea Unceta**: fjpu.es

### Datos de contacto:

**José Antonio Gómez Yáñez**: jagy@estudiodesociología.es

Impreso en España / Printed in Spain

**Edita**: CEJUEGO.

**ISBN**: 978-84-09-76892-9

**DL**: M-41094-2012

# ÍNDICE

PRESENTACIÓN .....	05
LAS GRANDES CIFRAS DEL JUEGO EN ESPAÑA .....	07
EL JUEGO COMO SECTOR ECONÓMICO .....	09
LAS CIFRAS DE LOS JUEGOS .....	22
ANEXOS .....	39
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 Landaluce**, 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 y Titulado Superior en el CIS.
- **Ha sido financiado por CEJUEGO**, asociación que integra a las principales empresas del sector del juego en España.
- Es la 14ª 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

**Disponer de una estadística sobre sus dimensiones económicas y sociales es clave para cualquier sector.** Proporciona la base argumental de cualquier negociación con las Administraciones y es un soporte de cara a la opinión pública. Sobre esta base, las organizaciones patronales y sectoriales pueden desplegar una política de comunicación social para defender sus intereses. El Anuario pretende proporcionar esa base estadística consistente que pueda permitir al **juego defender sus intereses a partir de datos contrastados.**

En 2024 jugó el **85,1%** de los residentes en España entre **18 y 75 años**, es decir, **30,7 millones de personas**. **6,5 millones** lo hizo en juegos de **entretenimiento presencial**; además, **1,9 millones** jugó **online**.

La dimensión económica del juego es acorde con las cifras anteriores: representa el **0,78% del PIB**, el **0,36%** en juegos de azar gestionados por SELAE y la ONCE, y el **0,42% en juegos de entretenimiento**.

España tiene el **turismo y el ocio** como pilares de su economía, estas cifras dan idea de que **el juego** contribuye a esta economía del ocio y **aún podría contribuir más.**

Sólo los **impuestos especiales sobre el juego**, que recaen sobre las empresas privadas que lo gestionan, representan el **92,5% del gasto anual del Estado en mantenimiento de autopistas**. Muy pocos sectores deben pagar **impuestos por su mera actividad**,

**“ 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 ”**

es un coste añadido a los **impuestos generales que gravan a todas las empresas** (sociedades, impuestos locales, etc.) y las **cotizaciones sociales** con las que se pagan las pensiones actuales y los ocupados en el sector generan derechos sobre sus pensiones futuras.

**Ese impuesto especial**, que supera ampliamente los mil millones de €, seguramente se podría argumentar que ya **forma parte de la Responsabilidad Social Corporativa exigible a todas las empresas.**

Por seguir con el ejemplo, es evidente que el mantenimiento de las autopistas supone un factor decisivo en la reducción de la accidentalidad. Los ejemplos podrían multiplicarse: trasplantes, días de estancia en hospitales públicos, construcción de kilómetros de autopistas, etc. **Se pueden hacer muchas cosas con los más de mil millones de euros que paga el sector del juego como impuestos especiales.**

**“ El juego es un sector de la economía del ocio relevante en impuestos que paga, creación de empleo y entretenimiento para sus clientes ”**

La organización de un sector económico como el **juego de entretenimiento**, con una fuerte carga regulatoria, además, implica la necesidad de **organizaciones complejas**. Algunas cifras, relativas sólo al juego de entretenimiento, dan idea de esta complejidad:

- Sostiene **49.836 empleos**, con un alto grado de **feminización**, cercano o superior al 50%, sobre todo, en la vertiente de atención al público.
- Sus transferencias a la hostelería con los recursos generados por las máquinas “B” recreativas en los bares, suponen sostener (cubrir el coste laboral de) **39.791 empleos en hostelería.**
- El juego supone más de **4.000 establecimientos de atención al público**: casinos, bingos, salones de juego y locales de apuestas.
- Hay **máquinas “B” en casi 100.000 bares**, lo que implica una compleja logística para asegurar su funcionamiento y su gestión administrativa.



- Estos locales dan servicio a **6,5 millones de clientes al año**, que vinieron a sumar **95 millones de visitas en 2024**. El **gasto medio** en bingos o salones no pasa de los **20 €/visita**, es decir, en **el nivel del gasto por ocio en cualquier otra actividad**.
- Sus clientes, hombres y mujeres, proceden de todas las generaciones y clases sociales. El juego ofrece oportunidades de entretenimiento para todos.
- **Hay 77 operadores de juego online** que atienden la demanda de entretenimiento de casi **un millón de clientes cada mes y casi dos millones de clientes al año**.
- El sector del juego ha atendido las demandas de control de acceso a sus locales. Esto ha implicado, por ejemplo, inversiones del orden de 25.000 €/local para establecer controles de entrada en los salones.
- El sector mantiene también una **activa política de formación del personal y actualización de sus conocimientos**. En los salones de juego se organizaron en 2024 cursos de formación en juego responsable, seguridad y seguridad de los locales, a los que acudieron 7.008 empleados.

Las empresas requieren además un sólido entramado para el **cumplimiento normativo a través de sus departamentos jurídicos y asesorías externas**. La

“**Las empresas de juego ofrecen ilusión y entretenimiento a sus 6,5 millones de clientes**”

normativa sobre el juego ya sea fiscal o de regulación de la actividad, es extremadamente compleja y varía dependiendo de la comunidad. **Hay sectores, como el bingo, que sufren una fiscalidad a todas luces excesiva**.

CEJUEGO asume desde hace tiempo la responsabilidad de dar a conocer a la opinión pública, medios de comunicación e instituciones los datos fundamentales del sector, a través de su Anuario y con Juego y Sociedad, un estudio sobre los usos, actitudes y hábitos hacia el juego de los residentes en España.

La lectura de los datos lleva a pensar que el sector del juego, es un gran desconocido.

“**Los impuestos especiales sobre el juego equivalen al 93% del gasto del Estado en mantenimiento de autopistas**”

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**, cumple las normativas nacionales, autonómicas y municipales. Y garantiza todo esto a través de **empresas con rentabilidades similares a las del conjunto de la economía del país**. En los últimos años, además, con un creciente coste en impuestos y gastos fijos.

Cabe acabar estas líneas señalando que se tiene la sensación de que la incompreensión respecto al juego parte de discursos anclados en el pasado o en visiones ideológicas propias de cruzados morales, aquellas personas que creen que todos los problemas derivan a algo que no les gusta y cada día está peor. Junto a los datos anteriores, cabría añadir que en España hay unos tres millones de personas -de posiciones ideológicas extremas- que no les gusta el juego y prefieren no jugar. Están en un ejercicio legítimo de su libertad, pero no por ello se puede deducir que tienen legitimidad para imponer a otros sus gustos, sobre todo cuando estos últimos sólo disfrutaban de su tiempo libre sin dañar a nadie.

**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.)			
31,0	8,3 cupones 3,6 rascas	6,6	1,9
JUEGO REAL (GGR/MARGEN) (CANTIDADES JUGADAS-PREMIOS) (MILL. €)			
4.140 Loteries Catalunya	1.253 24	4.945 Cruz Roja	1.489 37
VENTAS / CANTIDADES JUGADAS (MILL. €)			
10.396 Loteries Catalunya	2.830 54	18.358 Cruz Roja	4.839 40
IMPUESTOS Y TASAS ESPECIALES SOBRE EL JUEGO (MILL. €)			
44	Exento	1.024	190
IMPUESTOS COMUNES (SOCIEDADES, IAE, ETC.) Y COTIZACIONES SOCIALES (MILL. €)			
665	38	643	Indeterminado
APORTACIÓN DE BENEFICIOS AL ESTADO			
2.438			
APORTACIÓN A ENTIDADES SOCIALES (MILL. €)			
26	89	23	
IMPUESTOS + COTIZACIONES SOCIALES + APORTACIONES A ENTIDADES SOCIALES			
736	127	1.689	190
EMPLEOS			
12.496	20.309	49.836	1.638
EMPLEOS EN HOSTELERÍA			
		39.791	
INVERSIÓN EN PUBLICIDAD (MILL. €)			
54	54		210



- En **2024** se jugaron **11.888 Mill. €** en “**juego real**”, es decir, la diferencia entre las cantidades jugadas y los premios.
- El juego supone el **0,78% del PIB**.
- El **0,36%** corresponde a los juegos de **suerte y apuestas mutuas** de **SELAE** y la **ONCE**.
- El **0,42%** al juego de **entretenimiento**.
- El **juego real** en las loterías y apuestas mutuas de **SELAE** alcanzó **4.140 Mill. €**, en las loterías de diverso tipo (cupones, rascas, primitivas/juegos activos) de la **ONCE** el gasto real fue de **1.253 Mill. €**. El juego real en la gama de juegos de **Loterías de Catalunya** alcanzó **24 Mill. €**. A estas cifras hay que sumar **37 Mill. €** del sorteo de la **Cruz Roja**. En suma, en loterías de distinto tipo el **juego real** fue de **5.454 Mill. €**.
- En el juego de entretenimiento **presencial** el juego real ascendió a **4.945 Mill. €**.
- En el **juego online** regulado por el Estado se puede tomar dos parámetros: la diferencia entre depósitos y cantidades retiradas **1.426 Mill.€**, o el **GGR** de las empresas, que incluye los bonos y promociones **1.489 Mill. €**.
- En juego de **suerte** (SELAE y la ONCE) el **gasto por habitante** fue de **155,4 €**; en juego de **entretenimiento** fue de **183,3 €**.
- El **juego online** mantiene su ritmo de crecimiento, viene a representar el **12,5%** del juego real global.
- El **empleo** en las empresas privadas que gestionan el juego de entretenimiento presencial y online supone **49.836 puestos de trabajo**.
- El juego, en general, sostiene **más de 180.000 empleos indirectos** en otros sectores productivos.
- Los operadores de **máquinas “B”** recreativas aportan a la **hostelería** el equivalente al coste laboral de **39.791 empleos**.
- Las **empresas privadas** de juego presencial aportaron **1.024 Mill. en impuestos especiales** sobre el juego, las de **juego online** aportaron **190 Mill. €** por el mismo concepto.
- Las **empresas privadas de juego presencial** aportan **639 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 **33,4%** de sus ingresos.



## 1. EL JUEGO COMO SECTOR ECONÓMICO

### 1.1. EL JUEGO EN LA ECONOMÍA ESPAÑOLA

El indicador de lo que juega una sociedad es la **diferencia entre las cantidades jugadas y los premios**. En 2024 esta cantidad representó el 0,78% del PIB. Globalmente, el juego real sumó en 2024: **11.888 Mill. €**.

**El juego gestionado por el sector público, SELAE y la ONCE**, básicamente loterías -juegos de azar- y la **Quiniela**, representa el **0,36% del PIB**. El juego de entretenimiento alcanza el 0,42% del PIB, gestionado por **empresas privadas**.

En cifras de **juego real**, el juego gestionado por el **sector público** supuso **5.454 Mill. €**, mientras que el juego de **entretenimiento** gestionado por **empresas privadas** supuso **6.433 Mill. €**, sumando el juego **presencial y online**.

**“ El gasto en juego supone el 0,78 % del PIB ”**

El gasto por habitante en juego de suerte (loterías nacionales y primitivas de SELAE y cupones y rascas de la ONCE) y quinielas supuso 155,4 €/hab. entre 18 y 75 años, el gasto en juego de entretenimiento fue algo superior, 183,3 €/hab.

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 2024, 33.264 puestos de trabajo, comprendiendo los servicios centrales de ambas, además de empleados en sus administraciones y vendedores.
- En empleo sostenido por las empresas de juego de entretenimiento alcanzó 49.836 puestos de trabajo en atención al público y distribución.

**“ El gasto en juego de entretenimiento equivale al 0,42 % del PIB ”**

Además, sostiene directamente 39.791 empleos en hostelería a través de la participación de los bares en el rendimiento de las máquinas que tienen instaladas. En ambos indicadores se ha producido un **incremento** considerable **desde 2023** por el crecimiento de actividad en algunas ramas del juego gestionado por el sector privado.

- En **impuestos y cotizaciones sociales**, la aportación de las empresas privadas casi duplica la de SELAE y la ONCE. La aportación del juego de entretenimiento por ambos conceptos se puede estimar en 1.664 Mill. €. El juego de azar gestionado por **SELAE y la ONCE** aportó 963 Mill.

**“ El juego de entretenimiento da empleo a 49.836 personas, y sostiene 38.791 puestos de trabajo en hostelería ”**

- 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

En España 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 TVE 1**) como desde el sector privado tanto presencial como online.

Centrándonos en el juego presencial. La oferta de juego del **sector público** se basa en amplias redes comerciales. Hay 10.882 puntos de venta de los productos de SELAE (administraciones y red complementaria) y unos 35.000 de juegos de la ONCE: 20.309 vendedores con áreas de venta reservadas, casi 2.000 quioscos y una red complementaria de unos 15.000 puntos de venta en oficinas de Correos, grandes almacenes, etc. En Cataluña, Loteries de Catalunya dispone de 3.436 puntos de venta.

La oferta de **juego de entretenimiento** se concreta en 56 casinos (con distintas clasificaciones administrativas) y salas con oferta de sus juegos, 326 bingos y 3.650 (aprox.) salones de juego. La oferta de máquinas “B” recreativas en hostelería consiste en 99.786 bares, que registran un paulatino descenso desde hace años dado el cambio que se está produciendo en los locales de hostelería.

## EL JUEGO EN LA ECONOMÍA ESPAÑOLA

	Unidad	2020	2021	2022	2023	2024
Juego real	Mill. €	6.873	9.121	10.362	11.149	11.888
Juego real sobre PIB	(%)	0,61	0,74	0,75	0,74	0,78
Juegos de SELAE y ONCE	(% PIB)	0,30	0,35	0,36	0,34	0,36
- Juego real	Mill. €	3.411	4.361	4.928	5.143	5.454
- Gasto por habitante de 18-75 años	€/año	98	125	139	144	155
- Impuestos y cotizaciones sociales						
- Especiales sobre el juego (SELAE)	Mill. €	41	44	40	46	44
- Sociedades, IVA, IAE, etc. (SELAE)	Mill. €	484	648	665	730	813
- Cotizaciones sociales	Mill. €	87	93	96	103	107
- Empleos		31.753	31.514	31.933	32.496	33.264
Juego de entretenimiento empresas privadas	(% PIB)	0,31	0,39	0,40	0,40	0,42
- Juego real	Mill. €	3.462	4.760	5.434	6.006	6.433
- Gasto por habitante de 18-75 años	€/año	99	136	154	169	183
- Impuestos y cotizaciones sociales						
- Especiales sobre el juego	Mill. €	797	958	1.147	1.207	1.214
- Sociedades, IVA, IAE, etc.	Mill. €	69	85	96	112	113
- Cotizaciones sociales	Mill. €	272	272	280	296	337
- Empleos en servicios al cliente y fabricación		45.315	44.819	45.585	46.013	49.836
- Empleos sostenidos en hostelería		35.997	55.733	40.746	39.959	39.791

La oferta de juego online se concreta en 77 operadores, en su mayoría ofrecen juegos de casino (53) y apuestas (44).

Además, tres hipódromos tienen programaciones regulares con apuestas internas (La Zarzuela, Lasarte San Sebastián y las playas de Sanlúcar de Barrameda), 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

Esta nota previa trata de **evitar equívocos**. La economía de las empresas de juego es complicada y poco conocida, se sintetiza en el **anexo 1**. Las cantidades jugadas pueden ser las ventas (loterías, bingo o apuestas) pero hay juegos en los casinos que lo que se juega rota por la mesa o a través del rejuego en las máquinas de pequeñas devoluciones o premios, estos conceptos se denominan *handle* o *coin in*, pero no son relevantes (sólo a efectos de gestión de los casinos u operadores de máquinas). 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 margen 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.

Globalmente, el sector del **juego creció un 6,6% entre 2023 y 2024**. Bajo ese dato global hay dinámicas diferentes, hasta alcanzar 11.888 Mill. € de juego real (o facturación de las empresas).

Entre los operadores públicos, el crecimiento de la ONCE ha sido significativo: un 9,7%, basado en sus “nuevos” productos, sus lotos (loterías de números similares a las loterías primitivas) y sus “rascas”, técnicamente loterías presorteadas y preimpresas. Los cupones han quedado atrás en este crecimiento.

## OFERTA DE JUEGO

	2020	2021	2022	2023	2024
<b>Juego presencial</b>					
<b>Locales de venta de juegos públicos (loterías y apuestas mutuas)</b>					
<b>Juegos de SELAE</b>	<b>10.947</b>	<b>10.928</b>	<b>10.914</b>	<b>10.898</b>	<b>10.882</b>
- Administraciones de SELAE	4.171	4.150	4.151	4.147	4.143
- Red complementaria	6.776	6.778	6.763	6.751	6.739
<b>Juegos de la ONCE</b>	<b>≈ 35.000</b>	<b>≈ 35.000</b>	<b>≈ 35.000</b>	<b>≈ 35.000</b>	<b>≈ 35.000</b>
- Vendedores	18.502	18.935	19.058	19.548	20.309
- 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
<b>Loterías de Catalunya (Xarxa Comercial)</b>	<b>3.906</b>	<b>4.876</b>	<b>3.650</b>	<b>3.530</b>	<b>3.436</b>
- Canal convencional	2.238	3.175	2.031	1.934	1.827
- Canal complementario	1.632	1.671	1.588	1.568	1.586
- Salas de bingo conectadas (SuperToc)	36	30	31	28	23
<b>Hipódromos</b>	<b>9</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>
- Carreras de caballos	3	3	3	3	3
- Trote	6	6	7	7	7
<b>Locales de juegos de entretenimiento (abiertos)</b>					
- Casinos	55	53	55	56	56
- Bingos	320	323	328	327	326
- Salones de juego	3.857	3.766	3.630	3.600	3.650
- Locales de apuestas	369	320	276	257	236
- Bares con máquinas B instalada	113.184	107.671	101.594	99.844	99.786
<b>Juego online (operadores con actividad durante el año)</b>		<b>78</b>	<b>78</b>	<b>78</b>	<b>77</b>
- Juegos de casino		55	54	49	53
- Apuestas		45	45	43	44
- Póker		9	9	9	9
- Bingo		3	3	3	3
- Concursos		2	2	2	2

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

SELAE presenta una evolución menos espectacular: creció un 4,9%, pero su crecimiento se basa en la lotería nacional, especialmente la lotería de Navidad.

**“ El juego real ascendió a 11.888 Mill. €, un 6,5% más que en 2023 ”**

En el juego de **entretenimiento la dinámica es dispar**. El juego presencial supuso un juego real de 4.945 Mill. €, un 4,2% por encima de 2023. Los salones (8,7%) y las apuestas (6,2%) fueron los sectores con mayor crecimiento. Las máquinas en hostelería sólo lo hicieron un 2,4% pero desciende su número. Pese a ello, siguen representando el 19,7 % 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. El juego del bingo se mantiene estable, y sus salas alcanzan rentabilidad a partir de las máquinas “B” especiales.

**Lo más llamativo es el crecimiento del juego online:** un **17,5%** después de haberlo un 29,4% en 2023 (si se mide a partir de la diferencia entre las

**“ El juego online creció un 17,5%, después de hacerlo un 28,4% el año anterior ”**

cantidades depositadas y retiradas), que alcanzó 1.426 Mill. €, tomando como indicador de juego real la diferencia entre las cantidades depositadas y las retiradas (quizá el indicador más fiable). Ahora bien, si se toma como indicador el GGR de las empresas, que incluye bonos y promociones, asciende a 1.488 Mill. €. El juego no escapa a la **constante de incremento del canal online**, los datos sugieren que aún no ha alcanzado su techo, aunque todo canal de comercialización lo alcanza en un momento u otro.

**“ Los operadores públicos, SELAE y ONCE registraron incrementos del 4,8% y 9,7% en sus ventas ”**

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

	2020	2021	2022	2023	2024
<b>Total juego real (presencial y online)</b>	<b>6.873</b>	<b>9.121</b>	<b>10.362</b>	<b>11.149</b>	<b>11.888</b>
<b>Juego presencial</b>	<b>5.991</b>	<b>8.277</b>	<b>9.368</b>	<b>9.881</b>	<b>10.399</b>
- Loterías y apuestas mutuas	3.411	4.361	4.928	5.143	5.454
- SELAE	2.673	3.292	3.813	3.948	4.140
- Lotería Nacional	1.237	1.654	1.709	1.949	2.163
- Loterías primitivas	1.368	1.561	2.034	1.923	1.899
- Apuestas mutuas deportivas	68	77	71	76	78
- ONCE	684	1.015	1.055	1.142	1.253
- Cupones (total)	417	633	618	654	703
- Loterías instantáneas	183	258	287	313	333
- Juegos activos	83	124	150	175	217
- EAJA	28	24	27	23	24
- Sorteo de la Cruz Roja	26	30	33	30	37
- Juegos de entretenimiento	2.580	3.916	4.440	4.737	4.945
- Casinos	151	209	355	395	411
- Bingos (Juego del bingo)	286	333	465	510	506
- Salones	49	64	97	142	163
- Máquinas "B" en bingos	522	789	924	1.000	1.088
- Máq. "B": casinos y loc. apuestas	6	4	4	4	4
- Apuestas reg. Comunidades	290	301	369	392	416
- Hostelería (máq. "B" recreativas)	1.276	2.216	2.225	2.293	2.355
- Apuestas internas en hipódromos	1	1	1	1	1
<b>Juego online (entretenimiento)</b>	<b>882</b>	<b>844</b>	<b>994</b>	<b>1.269</b>	<b>1.489</b>
- Juego real (depósitos-retiradas)	815	797	924	1.195	1.426
- Regulado por el Estado (GGR)	851	815	963	1.236	1.454
- Apuestas	365	306	360	492	608
- Póquer	110	85	90	105	100
- Otros juegos de casino	155	166	198	240	259
- Máquinas / Slots	196	241	300	385	472
- Bingo	17	14	14	14	15
- Concursos	8	2			
- Regulado por las Comunidades (GGR)	31	28	31	32	34
- Apuestas reg. Comunidades	31	28	31	32	34

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

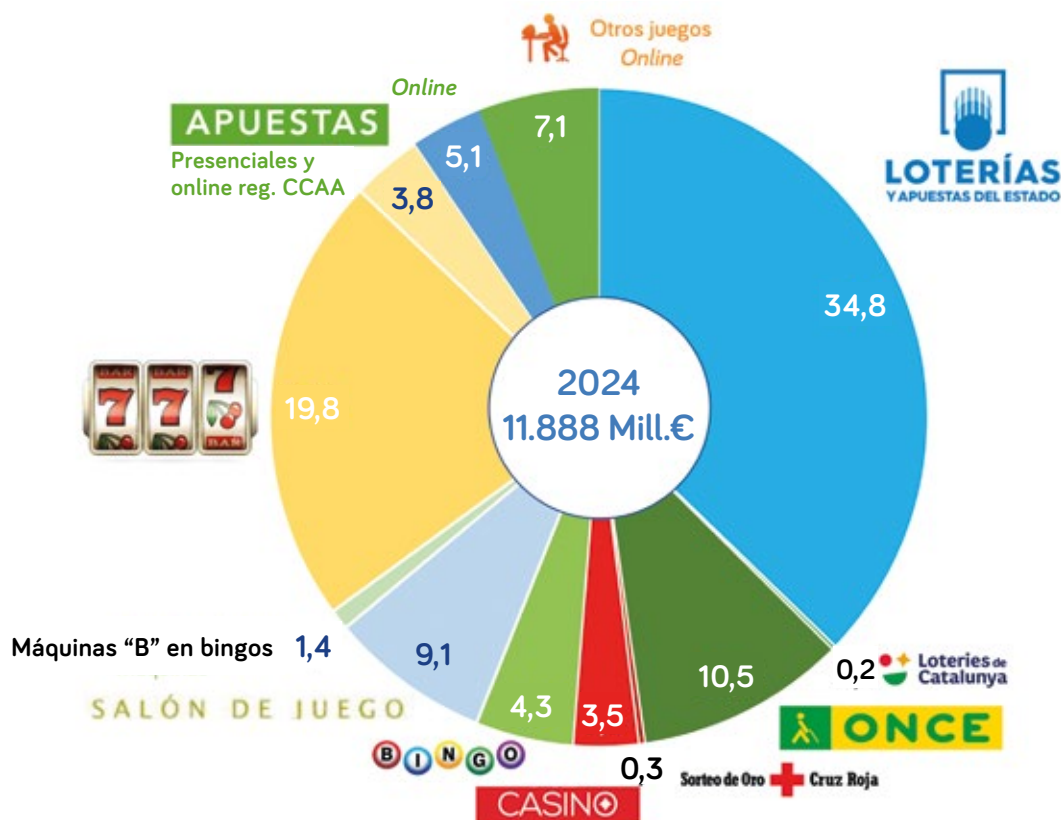


**JUEGO REAL / GGR DE LAS EMPRESAS (%)**

	2020	2021	2022	2023	2024
<b>Total juego real (presencial y online)</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>
<b>Juego presencial</b>	<b>87,2</b>	<b>90,7</b>	<b>90,4</b>	<b>88,6</b>	<b>87,5</b>
- Loterías y apuestas mutuas	49,6	47,8	47,6	46,1	45,9
- SELAE	38,9	36,1	36,8	35,4	34,8
- Lotería Nacional	18,0	18,1	16,5	17,5	18,2
- Loterías primitivas	19,9	17,1	19,6	17,2	16,0
- Apuestas mutuas deportivas	1,0	0,8	0,7	0,7	0,7
- ONCE	10,0	11,1	10,2	10,2	10,5
- Cupones (total)	6,1	6,9	6,0	5,9	5,9
- Loterías instantáneas	2,7	2,8	2,8	2,8	2,8
- Juegos activos	1,2	1,4	1,4	1,6	1,8
- EAJA	0,4	0,3	0,3	0,2	0,2
- Sorteo de la Cruz Roja	0,4	0,3	0,3	0,3	0,3
- Juegos de entretenimiento	37,5	42,9	42,8	42,5	41,6
- Casinos	2,2	2,3	3,4	3,5	3,5
- Bingos (Juego del bingo)	4,2	3,6	4,5	4,6	4,3
- Salones	0,7	0,7	0,9	1,3	1,4
- Máquinas "B" en bingos	7,6	8,6	8,9	9,0	9,1
- Máq. "B": casinos y loc. apuestas	0,1	0,0	0,0	0,0	0,0
- Apuestas presenciales	4,2	3,3	3,6	3,5	3,5
- Hostelería	18,6	24,3	21,5	20,6	19,8
- Apuestas internas en hipódromos	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
<b>Juego online</b>	<b>12,8</b>	<b>9,3</b>	<b>9,6</b>	<b>11,4</b>	<b>12,5</b>
- Juego real (depósitos-retiradas)	11,9	8,7	8,9	10,7	12,0
- Regulado por el Estado (GGR)	12,4	8,9	9,3	11,1	12,2
- Apuestas	5,3	3,4	3,5	4,4	5,1
- Póquer	1,6	0,9	0,9	0,9	0,8
- Otros juegos de casino	2,3	1,8	1,9	2,2	2,2
- Máquinas / Slots	2,9	2,6	2,9	3,4	4,0
- Bingo	0,2	0,2	0,1	0,1	0,1
- Concursos	0,1	0,0	0,0	0,0	0,0
- Regulado por las Comunidades (GGR)	0,5	0,3	0,3	0,3	0,3
- Apuestas	0,5	0,3	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 las 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 la sucesión de apuestas en las distintas manos o el "rejuego" 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 echan 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, este indicador recoge todos los movimientos, al quedar registrados, dando como resultado una cantidad astronómica, carente de sentido. En el cuadro se ha tomado como referencia la suma de depósitos. Quede, por tanto, esta tabla a título informativo ya que carece de operatividad real.

## CANTIDADES JUGADAS. DIVERSOS INDICADORES (MILL. €)

	Indicador	2020	2021	2022	2023	2024
Total juego real (presencial y online)		21.146	28.790	32.215	34.239	36.513
Juego presencial		18.672	25.793	28.661	30.179	31.674
- Loterías (+ apuestas mutuas SELAE)		9.388	11.606	12.209	12.672	13.317
- SELAE		7.687	9.359	9.687	9.956	10.396
	- Lotería Nacional Ventas	4.589	5.495	5.734	5.952	6.228
	- Loterías primitivas Ventas	2.948	3.696	3.801	3.828	4.004
	- Apuestas mutuas deportivas Ventas	150	168	151	176	164
- ONCE		1.615	2.150	2.426	2.624	2.830
	- Cupones (total) Ventas	891	1.204	1.259	1.316	1.359
	- Loterías instantáneas Ventas	529	750	832	914	969
	- Juegos activos Ventas	196	196	335	394	502
	- Lotèries de Catalunya Ventas	55	63	61	57	54
	- Sorteo de la Cruz Roja Ventas	30	34	35	36	37
- Juegos de entretenimiento		9.284	14.187	16.452	17.506	18.358
	- Casinos DROP+Coin in	746	1.014	1.788	2.012	2.060
	- Bingos (Juego del bingo) Ventas	1.116	1.323	1.876	1.984	2.066
	- Salones Coin in	162	213	325	472	545
	- Máquinas "B" en bingos y otros Coin in	1.739	2.630	3.079	3.334	3.626
	- Apuestas presenciales Apuestas	1.266	1.616	1.964	2.055	2.205
	- Hostelería Coin in	4.252	7.386	7.415	7.643	7.850
	- Apuestas internas en hipódromos Apuestas	3	6	5	6	7
Juego online		2.475	2.997	3.553	4.060	4.839
	- Regulado por el Estado Depósitos	2.278	2.771	3.316	3.829	4.580
	- Regulado por las Comunidades (GGR) Apuestas	197	226	238	231	259
	- Apuestas Apuestas	197	226	238	231	259

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 Los impuestos especiales sobre el juego

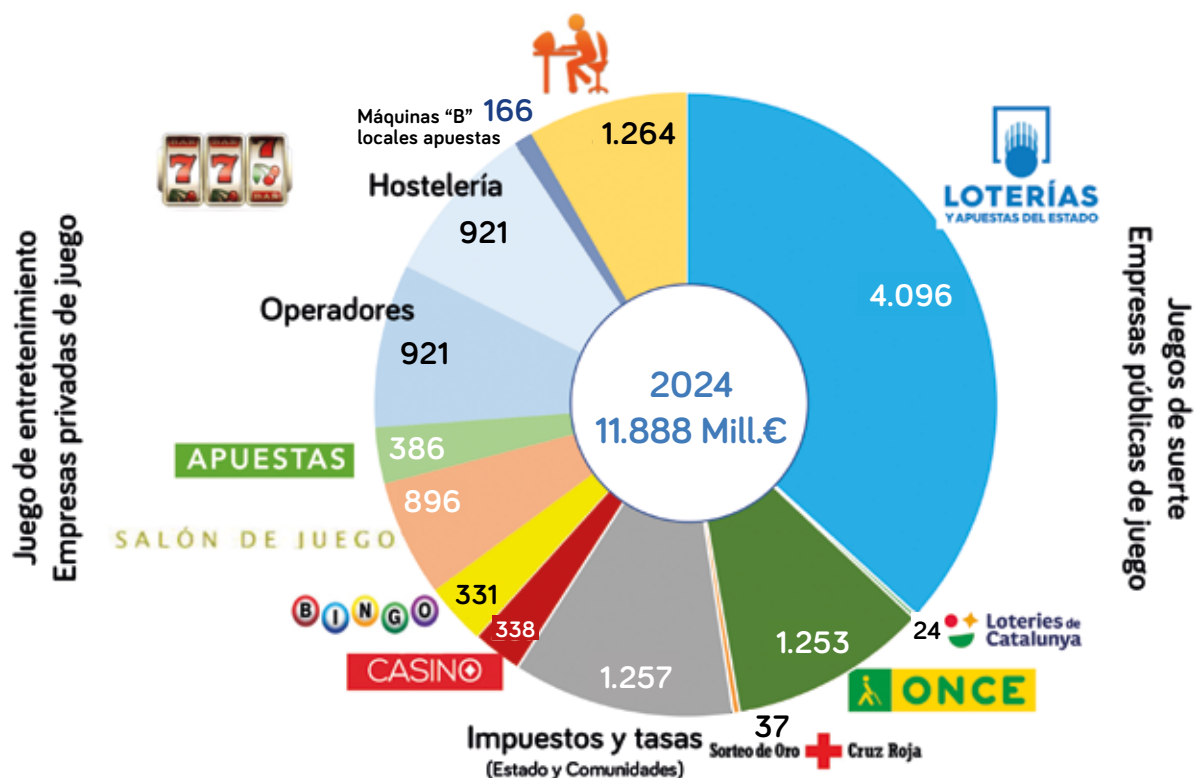
Dada la complejidad del sistema de impuestos especiales sobre el juego, esclarecer lo que aportan en impuestos estas empresas es un **intrincado ejercicio**. Sobre las empresas de juego recae una **amplia gama de impuestos "especiales"**, que gravan fundamentalmente a las de juego de entretenimiento. 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** (es decir, el GGR de la apuesta hípica exterior a los hipódromos). 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 un impuesto. SELAE aporta por estos dos conceptos 43,7 Mill. €. Las empresas de juego online aportaron en 2023, 186,6 Mill. € (estimación).

“ Las empresas de juego de entretenimiento pagaron 1.214 Mill. € en impuestos especiales sobre el juego ”

**Sobre las empresas privadas de juego de entretenimiento** recaen 1.023,8 Mill. € de impuestos regulados y recaudados por las comunidades. A lo que hay que sumar los citados 186,6 Mill. € que aportan las empresas de juego online por el impuesto sobre juego online y 3,8 Mill. € en forma de tasa por actividades regulatorias de juego. En total, **1.214 Mill. €**. En suma, los impuestos especiales sobre el juego totalizan **1.258 Mill. €**, sumando los que recaen sobre el sector privado y SELAE.

Como se muestra gráficamente, tales impuestos especiales son una proporción muy importante del juego real en juego de entretenimiento. El gráfico siguiente reproduce el anterior, pero incluyendo la porción destinada a impuestos especiales sobre el juego.

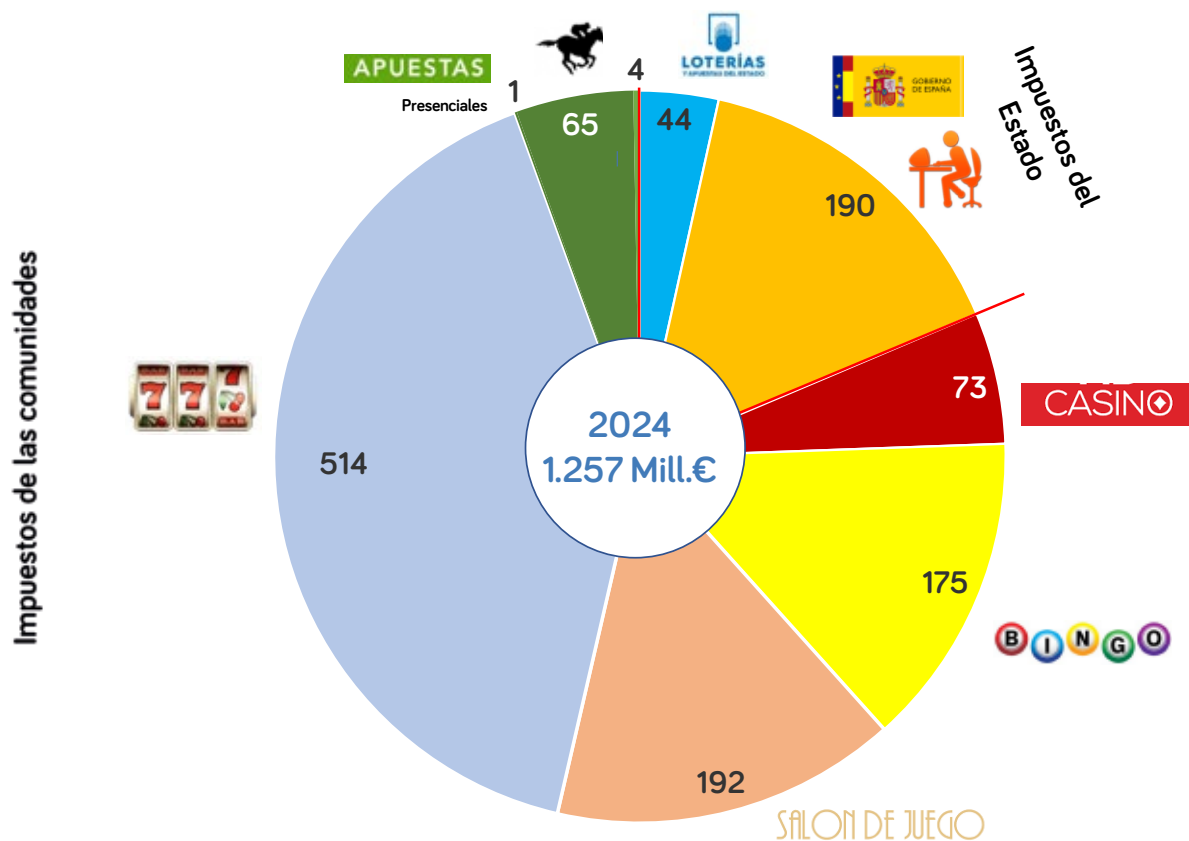
## REPARTO JUEGO REAL: IMPUESTOS Y TASAS JUEGO E INGRESOS BRUTOS EMPRESAS (MILL. €)



El gráfico siguiente muestra la distribución de estos 1.258 Mill. € que se tradujeron en impuestos sobre el juego, desglosando además de los impuestos

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.

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





La tabla siguiente recoge la recaudación real de los impuestos sobre el juego por las comunidades y el Estado. Puede observarse que los sujetos pasivos de este subsistema fiscal son:

- Las empresas privadas que gestionan el juego de entretenimiento presencial u online.
- Las empresas públicas, en realidad, sólo los impuestos sobre las apuestas deportivas e hípcas de SELAE.
- Los premiados, sobre los que recaen los gravámenes por los premios de loterías por encima de 40.000 € y los impuestos sobre los premios en el bingo que aún se cobran en Asturias y Murcia.

En el **Anexo se recogen los impuestos sobre el juego efectivamente recaudados por cada Administración**, en total 1.660 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.

Dada la complejidad de este subsistema impositivo, sus datos se pueden “sumar” de distintas formas: según las Administraciones que regulan y recaudan cada impuesto, según el tipo de sujeto paciente. En este terreno, los **1.642 Mill. €** de recaudación en 2024 se pueden distribuir en **1.214,2 Mill. €** sobre las **empresas privadas de juego presencial u online;** **43,7 Mill. €** sobre las apuestas mutuas deportivas e hípcas de SELAE y **384,2 Mill. €** entre los **premiados**

**en bingo** y en loterías por encima de 40.000 € (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.

**La gama de impuestos que grava el juego resulta de una acumulación de decisiones tomadas en distintos momentos, por distintos actores, así, su lógica se ha perdido, más allá de la necesidad de financiación de las Administraciones.** Resulta una

“ **La aportación del juego en impuestos equivale al mantenimiento anual del 92,7% de la red de autopistas** ”

amalgama de tipos impositivos, formas de cálculo de las bases imponibles y tarifas de los impuestos sobre máquinas “B” y “C” difícil de describir. Dada su complejidad tal vez sea más explicativo el siguiente cuadro sintetizando lo anterior desglosando Administraciones y tipos de operadores/juegos:

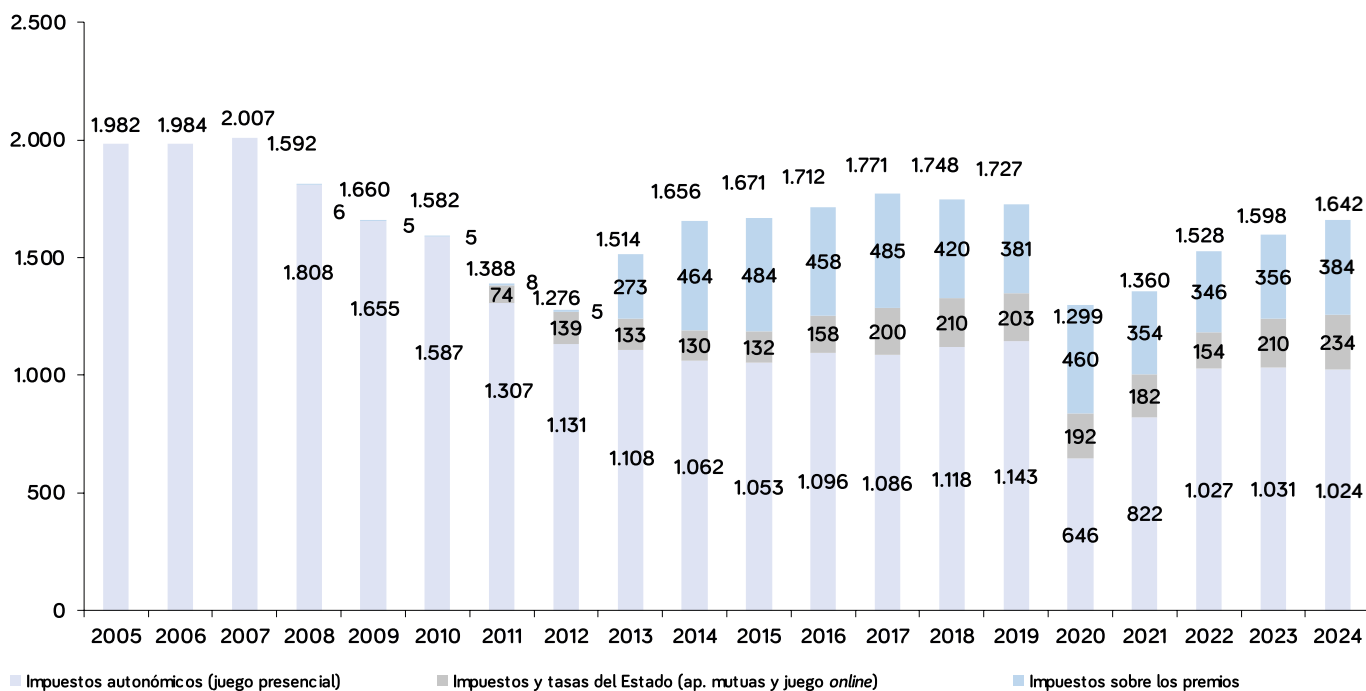
En términos comparativos, En 2023 el Estado dedicó para mantener las autopistas fue de 1.300 Mill. €. Estimando un coste 100.000 €/Km. la aportación del juego equivale al mantenimiento anual de 16.663 Km. de autopista/año, el **92,7% de la red de vía de alta capacidad** (datos de ACEX, Asociación de Empresas de Conservación y Explotación de Infraestructuras).

IMPUESTOS, TASAS Y GRAVÁMENES SOBRE EL JUEGO, SEGÚN ADMINISTRACIÓN Y OPERADORES (MILES €)

Sujeto pasivo	Comunidades			Estado			Total
	Empresas privadas		Sobre los premiados	Empresas privadas		Sobre premiados	
Tipo de impuesto o tasa	Imp. Esp. Juego	Premios Bingo	Premios Lotería (*)	Imp. Esp. Juego	Tasa regulación	Premios Lotería (*)	
	Asturias, Murcia		Navarra, País Vasco				
Empresas privadas	1.023.753						1.023.753
Casinos, bingos, salones, operadores máquinas							
Operadores juego online				186.643	3.800		190.443
Empresas públicas							
SELAE: Apuestas deportivas mutuas				35.911	7.797		43.708
Premiados							
Gravamen sobre premios de lotería (> 40.000 €)			17.166			364.437	384.202
Premios juego del bingo		2.599					
Total	1.023.753	2.599	17.166	222.554	11.597	364.437	1.642.106

(\*) Gravamen del 20% en los premios de lotería superiores a 40000 €

## IMPUESTOS SOBRE EL JUEGO (MILL. €)



#### 1.4.2. Impuestos generales sobre las empresas privadas (Sociedades, IAE), cotizaciones sociales y otros impuestos

Las empresas privadas del sector del juego, 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) generaron 301,0 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 336,9 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 637,9 Mill. €.

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



Globalmente, los impuestos y las cotizaciones sociales que gravan las actividades de las empresas privadas de juego suponen el 33,4% de su GGR, es decir, de las cantidades efectivamente jugadas.

**“ En impuestos generales sobre las empresas y cotizaciones sociales las empresas privadas de juego pagaron 637,9 Mill. € ”**

Para disponer de términos comparativos. **Telefónica S.A.**, con una facturación de 12.700 Mill. € declaró una **factura fiscal** de 2.808 Mill. €, es decir, un **22,1% de su facturación**. Las empresas privadas de juego, con unos ingresos de 4.978 Mill. € soportan unos **impuestos (excluidas cotizaciones sociales) de 1.327 Mill. €, es decir, un 26,7%**. El conjunto las empresas privadas de juego, en gran parte de pequeñas dimensiones, pagan más impuestos que las grandes empresas tecnológicas.

## 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. Es **un sector intensivo en empleo**.

#### EMPLEO EN EMPRESAS DE JUEGO

	2020	2021	2022	2023	2024
<b>Total</b>	<b>77.217</b>	<b>76.482</b>	<b>77.676</b>	<b>78.592</b>	<b>83.184</b>
<b>Total empleo sector público o parapúblico</b>	<b>31.752</b>	<b>31.513</b>	<b>31.941</b>	<b>32.428</b>	<b>33.199</b>
- Administraciones de Lotería (SELAE) (*)	12.096	12.035	12.038	12.026	12.015
- SELAE: Servicios centrales (**)	512	495	495	495	496
- ONCE. Vendedores de la red comercial (***)	18.812	18.634	19.058	19.548	20.309
- ONCE. Servicios centrales	305	322	323	331	346
- Loterías de Catalunya	27	27	27	28	33
<b>Total empleo sector privado (entretenimiento)</b>	<b>45.315</b>	<b>44.819</b>	<b>45.585</b>	<b>46.013</b>	<b>49.836</b>
- Casinos (*)	4.317	4.116	4.278	4.137	4.069
- Bingos	8.343	8.398	8.528	9.156	9.128
- Operadores de Máquinas B. Hostelería	8.720	8.745	8.720	8.690	8.583
- Salones	20.635	19.960	19.239	19.080	22.995
- Apuestas deportivas presenciales	2.200	2.300	3.190	3.312	3.423
- Operadores online en España	1.100	1.300	1.630	1.638	1.638
<b>Total empleo en regulación</b>	<b>150</b>	<b>150</b>	<b>150</b>	<b>150</b>	<b>150</b>
- Dir. Gral. Ordenación del Juego (Min. Consumo)	56	56	56	56	56
- Dir. Grales. Autonómicas (estimación)	94	94	94	94	94
<b>Total empleo (no regulación) (%) (Fuente: INE)</b>					
- Hombres		60,2	62,5	61,5	60,5
- Mujeres		39,8	37,5	38,5	39,5

Fuente: Elaboración propia a partir de las Memorias de SELAE y la ONCE y los sectores implicados.

Las estimaciones para 2024 muestran un sector que emplea **83.184 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). Los datos de la Encuesta de la Población Activa señalan que el 60,5% de los empleados en el sector de juego y apuestas deportivas son hombres y el 39,5% mujeres.

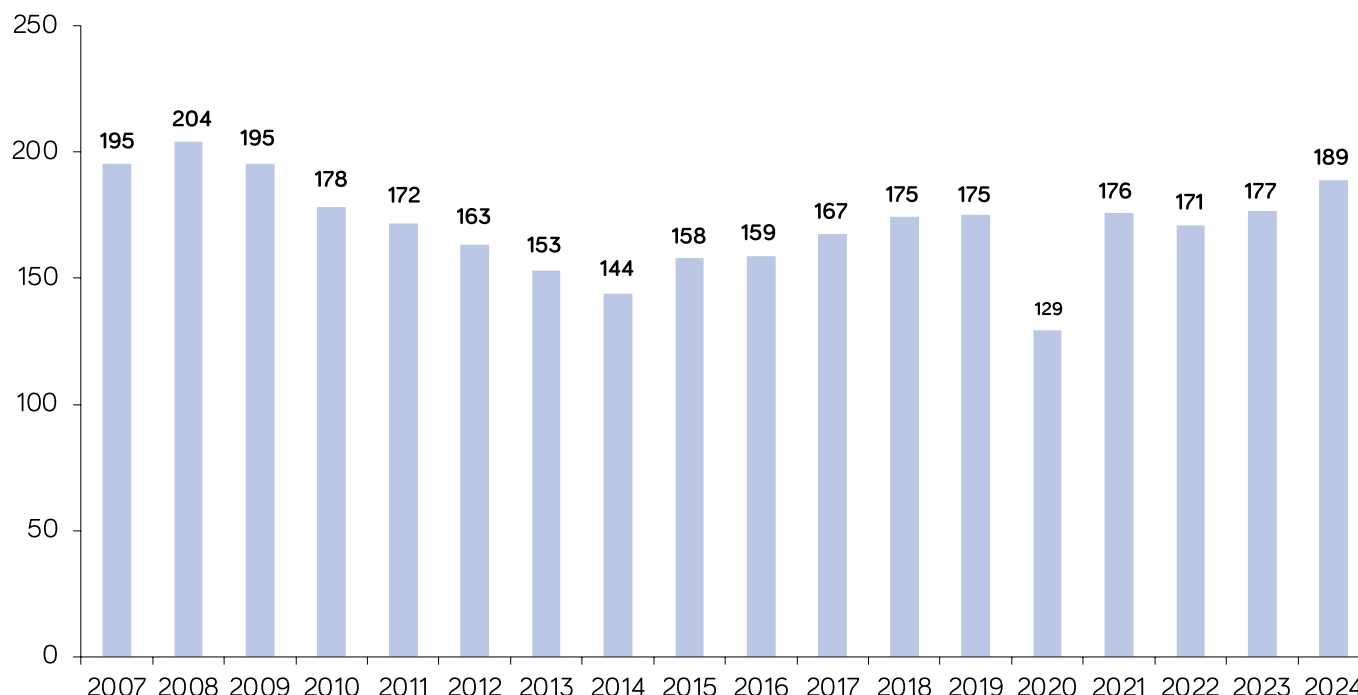
El **sector público** sostiene 33.199 empleos, de ellos más de 12.000 en las administraciones de SELAE y más de 20.000 vendedores de la ONCE.

En **sector privado, 49.836**, con un fuerte peso de la red de salones. La mayor parte de este empleo gravita sobre la atención al público, pero hay un relevante porcentaje en trabajos técnicos, comerciales y gerenciales en las empresas del sector.

**“ El juego online se ha convertido en un potente creador de empleo, con Ceuta como centro de atracción por sus favorables condiciones fiscales ”**

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 y Melilla con más de 400** generados o desplazados por los operadores que se han instalado allí atraídos por las ventajas fiscales que ofrecen ambas ciudades.

## EMPLEOS INDIRECTOS GENERADOS POR LA INDUSTRIA DEL JUEGO (MILES)



### 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 gestión administrativa, mantenimiento y el pago de los correspondientes impuestos, repartiendo los ingresos generados por la máquina. En suma, **las máquinas recreativas “B” son una importante contribución a la economía de casi 100.000 pequeños o medianos bares**. En 2024, esto supuso una transferencia global al sector de hostelería de 916 Mill. €, lo que equivale a **los costes laborales de casi 40.000 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 **189.000** los empleos que genera globalmente.

“ El juego sostiene casi 40.000 empleos en la hostelería y 176.000 empleos indirectos en otros sectores de la economía ”

## 1.6. LA GEOGRAFÍA DEL JUEGO REAL

Por último, se desglosa el juego real por comunidades y juegos. 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 loc. Ap.	Máq. B Apuestas	Hostelería	Hipódromos	Internet	Total	(%)			
														Total	Juegos de SELAE y ONCE	Juego de entrenen. presencial	
Andalucía	642	407			58	66	13	201		43	252		248	1.929	16,5	20,1	12,7
Aragón	116	18			5	20	5	24		14	79		39	319	2,7	2,6	2,9
Asturias	119	30			3	11	1	4		4	65		28	264	2,3	2,9	1,8
Baleares	80	34			14	9	3	31		8	59	1	41	278	2,4	2,2	2,5
Canarias	188	88			41	53	6	82		25	64		78	626	5,4	5,3	5,5
Cantabria	56	11			2	4	0	9	0	4	33		17	137	1,2	1,3	1,1
Castilla La Mancha	183	44			12	6	2	44		18	90		62	462	4,0	4,4	3,5
Castilla y León	273	42			3	17	13	43	0	15	137		71	613	5,3	6,0	4,6
Cataluña	524	126	24		105	73	42	37		32	630		246	1.839	15,8	12,5	18,4
Extremadura	87	41			7	9	1	15	1	5	61		35	261	2,2	2,5	2,0
Galicia	251	55			6	15	3	29		31	131		75	596	5,1	5,9	4,3
Madrid	569	92			87	93	19	190	2	75	255	1	223	1.606	13,8	12,7	14,5
Murcia	122	43			7	13	1	87	0	20	38		41	373	3,2	3,2	3,4
Navarra	45	10			0	6	2	21	1	17	24		25	151	1,3	1,1	1,4
País Vasco	123	27			9	17	6	82		61	107		55	487	4,2	2,9	5,7
Rioja, La	234	6			0	2	4	9	0	6	16		10	288	2,5	4,6	0,8
Valencia (Com.)	285	144			51	90	40	177		71	313		162	1.332	11,4	8,2	14,9
Ceuta	4	1			1	3	0	2	0	0	1			11	0,1	0,1	0,1
Melilla	94	2			0		0	1		0	1			99	0,8	1,8	0,1
Internet	145	32												177			
Sin información					38									38			
Total	4.140	1.253	24	38	411	506	163	1.088	4	449	2.355	2	1.454	11.888	100	100	100

(1) Estimación a partir de la distribución del IAJ realizada por la DGOJ.  
Fuente: Ver epígrafes correspondientes y aplicación *online*. La aplicación online puede tener pequeñas variaciones por su actualización constante.

1.7. CICLOS DE VIDA DE LOS JUEGOS

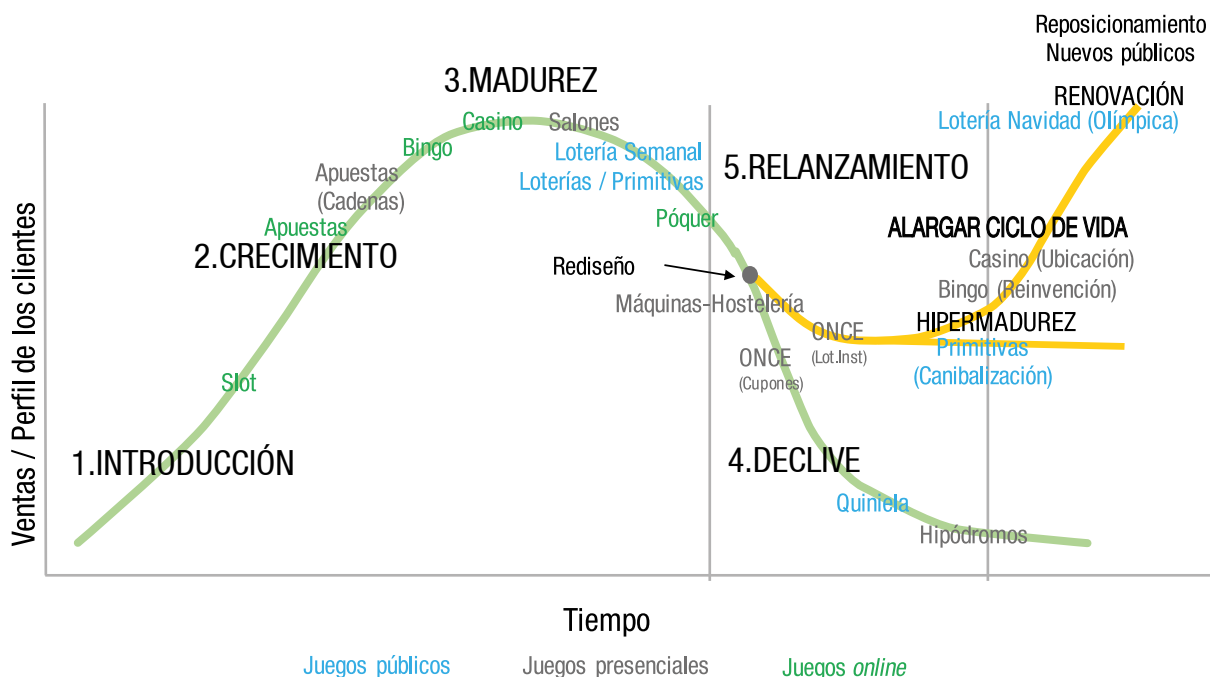
La diferente evolución de los juegos refleja la **heterogeneidad y dinamismo de este mercado**. La oferta de juegos se renueva y algunos juegos caen, hasta casi desaparecer o reactivarse si sus operadores logran pulsar la tecla adecuada. Los juegos se pueden situar en puntos muy diferentes del “ciclo de vida”. En 2024:

- 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, con máquinas especiales. Se adentran en una fase de **reinvención**, 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 tecnológica de estas máquinas.
- Los **salones** parecen en una **fase de madurez y lento crecimiento**, acelerada por una arriesgada apuesta de muchas empresas que llevó la oferta de salones más allá de lo que admitía la demanda latente.

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

- 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. No obstante, en 2024 volvió a registrar un descenso.
- 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.
- Las **apuestas**, sobre todo en su vertiente online, mantienen su **ascenso**.
- Como en todas las actividades, el canal online se mantiene en crecimiento.

## CICLO DE LA VIDA DE LOS JUEGOS



## 2. LAS CIFRAS DE LOS JUEGOS

### 2.1. OPERADORES PÚBLICOS. LOS MODELOS DE NEGOCIO DE SELAE Y LA ONCE

Los modelos de negocio de SELAE y la ONCE se basan en tres tipos de loterías, al margen de las apuestas deportivas e hípicas mutuas de SELAE.

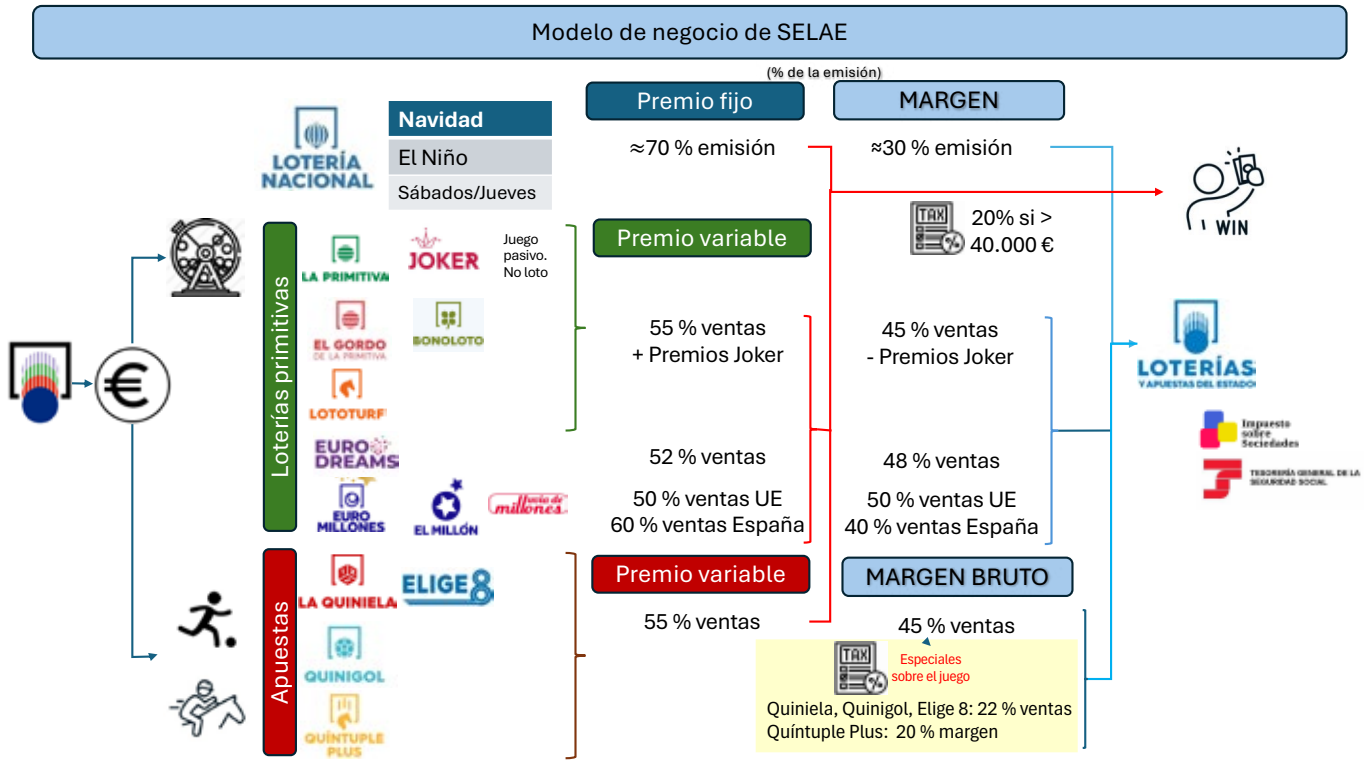
La **lotería nacional y los cupones** son loterías de billetes, o pasivas. En ellas, **el cliente elige o compra un billete con un número y juega a él**. En estos juegos, el operador hace una estimación de los premios a repartir como un porcentaje sobre el total de billetes emitidos. **Estos sorteos tienen riesgos para el operador:** las ventas pueden ser inferiores a las previstas y, a pesar de ello, tocar parte de los premios, con lo que los márgenes pueden ser más estrechos que los previstos; al contrario, puede vender casi todos los números y la fortuna llevar a que los premios grandes recaigan en los pocos números no vendidos, en tal caso, el operador obtiene beneficios por encima de los previstos. Por tanto, **lo que se reparta en premios no se puede prever con**

**exactitud**, lo que en el cuadro siguiente se representa como  $\approx$ . Ambos casos han ocurrido en los últimos años en ambos operadores. La ONCE cubre este riesgo con premios diferidos: el sueldazo, etc.

Las **loterías primitivas** (lotos) en las que el cliente elige los números a los que juega sobre una o dos matrices. En ellas, el riesgo para el operador no existe, ya son **“apuestas mutuas”**, es decir, los premios se calculan como una proporción de las ventas -determinada por el operador, lo normal es alrededor del 50%-, y se reparten entre los acertantes de más números.

Finalmente, los **“rascas”**, son loterías preimpresas, ajustan el porcentaje de premios a repartir entre la tirada total de boletos impresos. Este tipo de lotería sólo lo comercializa la ONCE.

SELAE dispone también de **apuestas mutuas deportivas e hípicas**, en ellas, como en las loterías primitivas, los premios son una proporción del total recaudado, y se reparten en función del acierto de los clientes.



SELAE. LOTERÍAS NACIONALES, PRIMITIVAS Y APUESTAS MUTUAS DEPORTIVAS (€)

	2020	2021	2022	2023	2024
Ventas	7.687.169.227	9.358.835.689	9.686.569.565	9.955.848.747	10.395.850.580
Lotería Nacional	4.589.157.217	5.495.096.728	5.734.233.427	5.951.614.400	6.228.089.780
Loterías primitivas	2.947.683.970	3.695.549.843	3.801.052.363	3.828.294.151	4.003.859.900
Apuestas Mutuas Deportivas	150.328.040	168.189.118	151.283.775	175.940.195	163.900.900
Premios	5.014.254.819	6.066.963.433	5.873.082.294	6.007.835.403	6.256.086.000
Lotería Nacional	3.351.716.178	3.840.762.783	4.025.379.005	4.002.335.764	4.064.871.000
Loterías primitivas	1.579.858.220	2.134.789.580	1.767.062.723	1.905.475.694	2.105.043.521
Apuestas Mutuas Deportivas	82.680.422	91.411.070	80.640.566	100.023.945	86.171.479
Márgenes (GGR)	2.672.914.408	3.291.872.256	3.813.487.271	3.948.013.343	4.139.764.580
Lotería Nacional	1.237.441.040	1.654.333.945	1.708.854.422	1.949.278.636	2.163.218.780
Loterías primitivas	1.367.825.750	1.560.760.264	2.033.989.640	1.922.818.457	1.898.816.379
Apuestas Mutuas Deportivas	67.647.618	76.778.048	70.643.209	75.916.251	77.729.421

2.1.1. Loterías y apuestas del Estado

El modelo de negocio de las loterías y apuestas de SELAE se sintetiza en el cuadro siguiente:

SELAE **vendió 10.395,9 Mill. €** entre sus loterías y apuestas deportivas, repartiendo en **premios 6.256,1 Mill. €**. Ambas cifras están en máximos históricos. Por tanto, tuvo un margen (GGR) de 4.139,8 Mill. €. La tabla siguiente muestra la evolución de los indicadores globales de SELAE:

2.1.2. Loterías Nacionales

2.1.2.1. El Gordo de Navidad, El Niño

Volvió a máximos históricos en 2024, con ventas de **3.505,5 Mill. €**, un **5,6% más que en 2023**. Desde 2017 sus ventas crecen al ritmo de 100 Mill. €/año, salvo el bache de la covid. En 2024 lo superó ampliamente alcanzando casi los 200 Mill. €. Este sorteo representa por sí mismo el **33,7% de las ventas de SELAE**.

**El Niño** creció un 5,5%, hasta **836,5 Mill. €**, cifra superada en el sorteo del 6 de enero de **2025** con **854,1 Mill. €**. Supone un 8,0% de las ventas globales de SELAE.

Conjuntamente, ambos sorteos suponen el 41.7% de las ventas de SELAE. Son **acontecimientos nacionales**, quienes compran sus boletos participan de una tradición nacional más que jugar a una lotería, compran estas loterías **27 y 14,5 millones de clientes**, respectivamente, varios millones sólo juegan a estos dos sorteos. Cualitativamente, ambos son de una naturaleza distinta a jugar a la lotería.

### 2.1.2.2. Sorteos de los sábados y jueves

Son **productos nicho**, dirigidos a los **aficionados** a las loterías. Los de los **sábados** registran crecimientos moderados, desde hace más de una década sus ventas se mueven alrededor de **1.400 Mill. €**. Los de los **jueves** vendieron **431,2 Mill. € en 2024**. **Cabe pensar que el lento crecimiento de estos sorteos semanales refleja una saturación del mercado de loterías**. En todo caso, la apuesta de SELAE por el sorteo de Navidad como buque insignia se está mostrando acertada.

### LOTERÍA NACIONAL (€).

	2020	2021	2022	2023	2024
<b>Ventas</b>	<b>4.589.157.217</b>	<b>5.495.096.728</b>	<b>5.734.233.427</b>	<b>5.951.614.400</b>	<b>6.228.089.780</b>
- Navidad	2.582.586.540	3.028.543.000	3.180.018.940	3.318.766.700	3.505.510.380
- El Niño	732.611.500	725.040.440	742.152.100	793.250.800	836.492.800
- Sorteos de los sábados	1.001.286.516	1.376.491.351	1.428.668.465	1.436.452.200	1.454.666.300
- Sorteos de los jueves	272.672.661	365.021.937	383.393.922	403.144.700	431.420.300
<b>Premios</b>	<b>3.351.716.178</b>	<b>3.840.762.783</b>	<b>4.025.379.005</b>	<b>4.002.335.764</b>	<b>4.064.871.000</b>
- Navidad	1.941.647.610	2.177.804.330	2.156.856.300	2.229.172.987	2.287.932.253
- El Niño	495.970.250	525.764.210	578.097.550	532.816.379	545.951.559
- Sorteos de los sábados	728.085.394	886.321.817	1.023.337.642	964.846.502	949.413.234
- Sorteos de los jueves	186.012.924	250.872.426	267.087.513	275.499.897	281.573.954
<b>Márgenes</b>	<b>1.237.441.040</b>	<b>1.654.333.945</b>	<b>1.708.854.422</b>	<b>1.949.278.636</b>	<b>2.163.218.780</b>
- Navidad	640.938.930	850.738.670	1.023.162.640	1.089.593.713	1.217.578.127
- El Niño	236.641.250	199.276.230	164.054.550	260.434.421	290.541.241
- Sorteos de los sábados	273.201.123	490.169.534	405.330.823	471.605.698	505.253.066
- Sorteos de los jueves	86.659.737	114.149.511	116.306.409	127.644.803	149.846.346

Las celdas sombreadas son estimaciones Fuente SELAE. Memorias Anuales. Departamento de Estudios y Planificación. Área de Estadística.

### 2.1.1.3. Loterías primitivas

Sus ventas alcanzaron en **4.003,9 Mill. €**, con un incremento de 175,6 Mill. € en relación con 2023. El incremento hay que atribuirlo, en su mayor parte, a la aparición de **Eurodreams**, que ha incrementado la gama de primitivas sin restar ventas a las demás.

La idea central sobre estas loterías es que **están en sus límites, excepto en ocasiones en que se acumulan grandes botes**. Por tanto, es reseñable el éxito de SELAE al introducir un nuevo producto y lograr incrementar su mercado.

Los márgenes que SELAE recoge de estos productos se sitúan en los 2.000 Mill. € anuales desde 2022. 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.**

### 2.1.1.4. Apuestas mutuas: 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. **En 2024, sin embargo, las ventas de La Quiniela se resintieron, descendiendo casi un 8%.**

Quinigol y Quíntuple Plus siguen siendo apuestas de muy reducida aceptación, 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. €.

## LOTERÍAS PRIMITIVAS (€)

	2020	2021	2022	2023	2024
<b>Ventas</b>	<b>2.947.683.970</b>	<b>3.695.549.843</b>	<b>3.801.052.363</b>	<b>3.828.294.151</b>	<b>4.003.859.900</b>
- La Primitiva	1.030.212.581	1.279.635.610	1.333.714.481	1.431.481.100	1.477.597.200
- El Joker (asoc. Primitiva)	55.680.100	71.684.327	78.428.400	87.623.468	89.483.700
- Bonoloto	592.269.618	742.330.647	786.946.932	849.732.114	868.106.700
- El Gordo de la Primitiva	175.236.758	217.527.201	211.429.550	196.427.196	195.863.600
- Euromillones	959.706.703	1.214.557.155	1.219.894.400	1.076.666.897	1.074.419.100
- El Millón (asoc. Euromillones)	130.869.100	165.621.430	166.349.200	146.818.200	146.511.700
- Eurodreams				35.436.773	148.123.800
- Lototurf (*)	3.709.111	4.193.473	4.289.401	4.108.404	3.754.100
<b>Premios</b>	<b>1.579.858.220</b>	<b>2.134.789.580</b>	<b>1.767.062.723</b>	<b>1.905.475.694</b>	<b>2.105.043.521</b>
- La Primitiva	566.792.784	716.280.574	756.672.752	817.462.439	776.851.961
- El Joker (asoc. Primitiva)	30.624.055	41.632.184	0	49.197.824	47.046.372
- Bonoloto	325.745.991	408.281.856	432.554.335	466.981.587	456.410.172
- El Gordo de la Primitiva	96.280.567	119.721.864	129.057.753	112.098.594	102.975.981
- Euromillones + El Millón	558.374.811		0		
- Euromillones		740.591.554	342.055.694	323.398.304	564.879.647
- El Millón (asoc. Euromillones)		104.000.000	104.000.000	104.000.000	77.029.045
- Lluvia de millones (asoc. Euromillones)				17.000.000	
- Eurodreams				10.641.948	77.876.612
- Lototurf (*)	2.040.011	4.281.547	2.722.189	4.694.998	1.973.731
<b>MÁRGENES (GGR)</b>	<b>1.367.825.750</b>	<b>1.560.760.264</b>	<b>2.033.989.640</b>	<b>1.922.818.457</b>	<b>1.898.816.379</b>
- La Primitiva	463.419.797	563.355.036	577.041.729	614.018.661	700.745.239
- El Joker (asoc. Primitiva)	25.056.045	30.052.143	78.428.400	38.425.644	42.437.328
- Bonoloto	266.523.627	334.048.791	354.392.597	382.750.527	411.696.528
- El Gordo de la Primitiva	78.956.190	97.805.337	82.371.797	84.328.602	92.887.619
- Euromillones + El Millón	532.200.992				
- Euromillones		473.965.601	877.838.706	753.268.592	509.539.453
- El Millón (asoc. Euromillones)		61.621.430	62.349.200	42.818.200	69.482.655
- Lluvia de millones (asoc. Euromillones)				-17.000.000	
- Eurodreams				24.794.824	70.247.188
- Lototurf (*)	1.669.100	-88.074	1.567.212	-586.594	1.780.369

(\*) Aunque por su denominación parece una apuesta hipica, 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.

## APUESTAS MUTUAS DEPORTIVAS DE SELAE (€)

	2020	2021	2022	2023	2024
<b>Ventas</b>	<b>150.328.040</b>	<b>168.189.118</b>	<b>151.283.775</b>	<b>175.940.195</b>	<b>163.900.900</b>
-La Quiniela (*)	143.010.745	155.986.768	138.411.853	162.824.662	150.220.200
-Elige 8		4.188.924	3.812.900	4.657.053	4.808.500
-Quinigol	6.348.894	6.707.508	7.669.852	7.229.610	7.738.800
-Quíntuple Plus (Hípica)	968.401	1.305.919	1.389.170	1.228.871	1.133.400
<b>Premios</b>	<b>82.680.422</b>	<b>91.411.070</b>	<b>80.640.566</b>	<b>100.023.945</b>	<b>86.171.479</b>
-La Quiniela (*)	78.655.910	84.784.862	73.591.048	92.769.835	78.978.802
-Elige 8		2.303.967	2.015.828	2.561.413	2.528.086
-Quinigol	3.491.892	3.632.626	4.238.287	4.012.340	4.068.702
-Quíntuple Plus (Hípica)	532.621	689.615	795.403	680.356	595.889
<b>Márgenes</b>	<b>67.647.618</b>	<b>76.778.048</b>	<b>70.643.209</b>	<b>75.916.251</b>	<b>77.729.421</b>
-La Quiniela (*)	64.354.835	71.201.905	64.820.805	70.054.827	71.241.398
-Elige 8		1.884.956	1.797.072	2.095.639	2.280.414
-Quinigol	2.857.002	3.074.882	3.431.565	3.217.270	3.670.098
-Quíntuple Plus (Hípica)	435.780	616.304	593.767	548.515	537.511

Las celdas sombreadas son estimaciones. Fuente: SELAE. Memorias Anuales. Departamento de Estudios y Planificación. Área de Estadística.



### 2.1.2. Juegos de la ONCE

El otro gran operador semipúblico se basa en una amplia gama de loterías: de números, los cupones; sus juegos activos, o sea, lotos; y presorteadas, rascas. Para cada tipo dispone de varios productos.

Los premios previstos para sus juegos están alrededor del 50% de sus ventas previsibles.

Entre **2023 y 2024** las ventas de la ONCE crecieron un **7,9%**. Pero es más interesante ver su evolución desde 2020. Globalmente, sus ventas crecieron un 75,1% en estos cinco años. Los cupones se han rezagado en esta evolución, “sólo” lo hicieron un 52,5%; pero sus juegos activos (lotos) y “rascas” lo hicieron un 156,4% y 83,3%, respectivamente. Sus **márgenes**, al final el indicador decisivo para un operador, **han pasado de 684,0 Mill. € en 2020 a 1.253,3 Mill. € en 2024**.

“Desde 2020, la ONCE es el operador que más crece”

Esto muestra la celeridad con la 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 2024

“Entre 2023 y 2024 sus ventas crecieron un 7,9%”

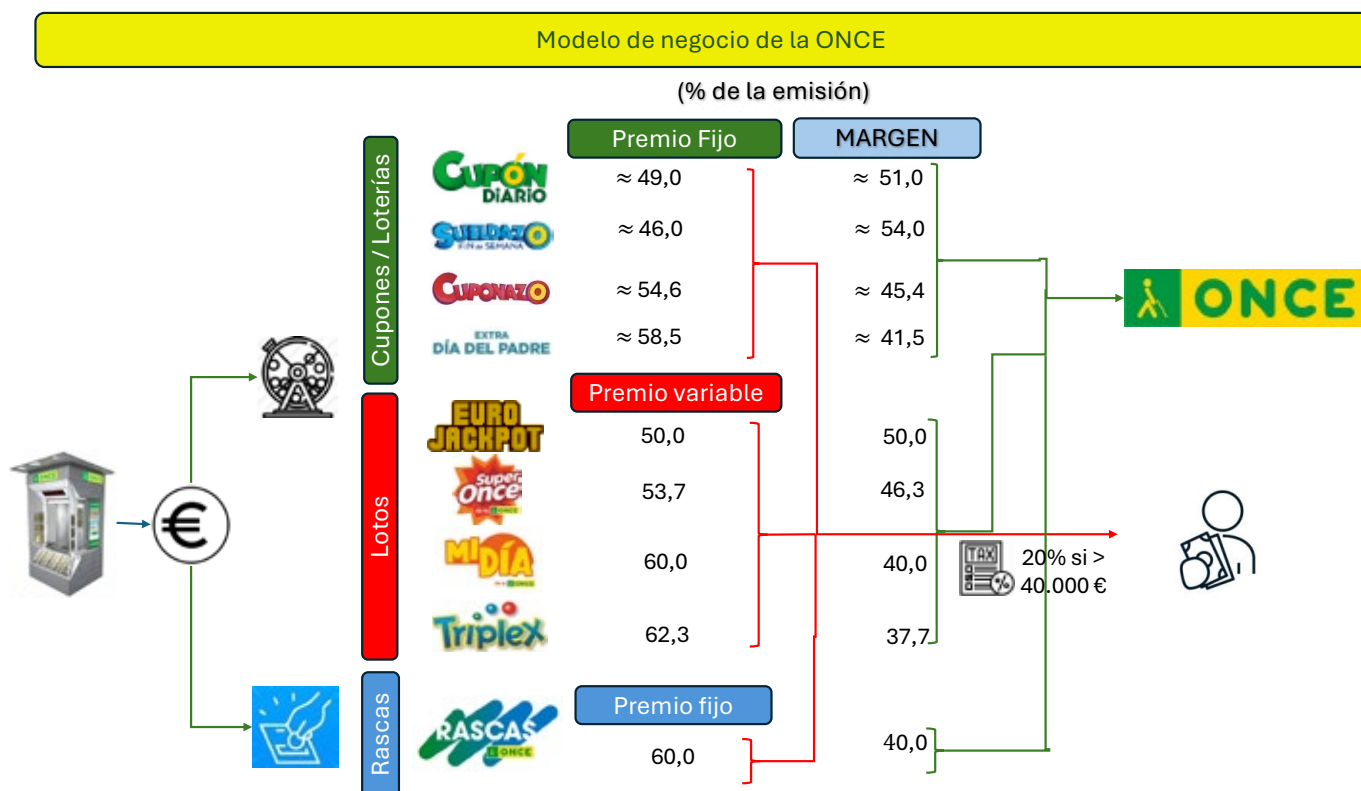
menos de la mitad, sólo el 48,0%. Ha conseguido comercializar una gama de productos atractivos para públicos distintos a sus cupones tradicionales.

Como mostraba el epígrafe sobre geografía del juego, el mercado de la ONCE gravita hacia el Sur (Andalucía) y el Mediterráneo (Murcia, Valencia y Cataluña). La “memoria histórica” de los antiguos cupones de ciegos de los años veinte y treinta parece estar bajo esta inclinación.

Obviamente, estas cifras muestran el **éxito de su estrategia publicitaria y la diversificación de sus juegos basada en grandes premios y presión diaria en los medios**, con publicidad y programas en televisión, además de su extensa **red comercial**, con aproximadamente de **35.000 puntos de venta**<sup>1</sup> y vendedores (20.309) y kioscos (más de 1.800). La **inversión publicitaria de la ONCE roza los 50 Mill. €/año**, es sistemáticamente uno de los grandes anunciantes.

El BOE de 29 de julio de 2025 actualizó la gama de juegos de la ONCE para 2026, describiendo sus características técnicas.

<sup>1</sup> Los puntos de venta en el Canal Principal ONCE, en [portal.once.es/empleado/publicaciones/así-somos.1](http://portal.once.es/empleado/publicaciones/así-somos.1)



**ONCE. CUPONES, RASCAS Y JUEGOS ACTIVOS (€)**

	2020	2021	2022	2023	2024
<b>Ventas</b>	<b>1.615.206.000</b>	<b>2.236.017.000</b>	<b>2.426.306.000</b>	<b>2.623.841.000</b>	<b>2.829.842.000</b>
- Cupones (lotería pasiva)	891.062.000	1.203.858.000	1.259.299.000	1.315.764.000	1.359.137.000
- Cupón diario	319.379.000	414.163.000	459.077.000	480.210.000	491.758.000
- Cuponazo	309.857.000	411.853.000	411.938.000	420.574.000	435.244.000
- Cupón fin de semana	135.860.000	189.156.000	199.464.000	212.352.000	218.521.000
- Extraordinarios	125.966.000	188.686.000	188.820.000	202.628.000	213.614.000
- Juegos activos (loterías activas)	195.621.000	282.035.000	334.599.000	393.582.000	501.647.000
- Super 11	53.573.000	69.867.000	73.009.000	76.297.000	86.118.000
- Eurojackpot	62.301.000	85.697.000	115.219.000	136.732.000	169.557.000
- Triplex de la ONCE	72.070.000	111.665.000	129.563.000	156.155.000	216.222.000
- Mi día	5.298.000	14.806.000	16.808.000	24.398.000	29.750.000
- 7/39	2.379.000				
- Loterías Instantáneas	528.523.000	750.124.000	832.408.000	914.495.000	969.058.000
- < 0,50 €	23.682.000	26.409.000	24.905.000	23.756.000	24.818.000
- 1,0 € y 1,5 €	121.943.000	163.027.000	172.054.000	193.950.000	201.353.000
- 2,0 € y 2,5 €	96.748.000	161.393.000	190.708.000	196.635.000	181.377.000
- 3 €	27.218.000	25.672.000	35.961.000	33.380.000	50.076.000
- 5 €	131.265.000	203.272.000	196.967.000	197.840.000	234.583.000
- 10 €	127.667.000	180.351.000	211.813.000	268.934.000	276.851.000
<b>Premios</b>	<b>931.221.000</b>	<b>1.220.762.000</b>	<b>1.371.575.000</b>	<b>1.481.568.000</b>	<b>1.576.536.000</b>
- Cupones (lotería pasiva)	473.588.000	570.725.000	641.057.000	661.625.000	656.132.000
- Cupón diario	168.600.000	193.325.000	223.571.000	233.862.000	240.961.420
- Cuponazo	153.888.000	183.100.000	207.205.000	211.549.000	237.643.224
- Cupón fin de semana	91.200.000	113.400.000	91.753.000	97.682.000	100.519.660
- Extraordinarios	59.900.000	80.900.000	118.528.000	118.532.000	77.007.696
- Juegos activos (loterías activas)	112.539.000	158.304.000	184.662.000	218.690.000	284.240.000
- Loterías Instantáneas	345.094.000	491.733.000	545.856.000	601.253.000	636.164.000
<b>Márgenes (GGR)</b>	<b>683.985.000</b>	<b>1.015.255.000</b>	<b>1.054.731.000</b>	<b>1.142.273.000</b>	<b>1.253.306.000</b>
- Cupones (lotería pasiva)	417.474.000	633.133.000	618.242.000	654.139.000	703.005.000
- Cupón diario	150.779.000	220.838.000	235.506.000	246.348.000	250.796.580
- Cuponazo	155.969.000	228.753.000	204.733.000	209.025.000	197.600.776
- Cupón fin de semana	44.660.000	75.756.000	107.711.000	114.670.000	118.001.340
- Extraordinarios	66.066.000	107.786.000	70.292.000	84.096.000	136.606.304
- Juegos activos (loterías activas)	83.082.000	123.731.000	149.937.000	174.892.000	217.407.000
- Loterías Instantáneas	183.429.000	258.391.000	286.552.000	313.242.000	332.894.000
<b>Inversión publicitaria</b>	<b>34.711.000</b>	<b>48.481.000</b>	<b>48.980.000</b>	<b>47.488.000</b>	<b>49.801.000</b>

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. Loterías 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. Des del 2019 tots dos indicadors han baixat en un terç. Els seus marges s'han estabilitzat al voltant de 25 M € des de 2021.

#### LOTERIES DE CATALUNYA (€).

	2020	2021	2022	2023	2024
<b>Ventas</b>	<b>55.321.000</b>	<b>63.440.000</b>	<b>61.371.000</b>	<b>57.053.000</b>	<b>54.193.000</b>
- Loterías (jocs passius)	30.661.750	34.609.000	32.966.000	29.923.000	28.363.000
- Jocs de lotó	16.691.250	19.505.000	11.512.000	10.374.000	15.157.000
- Lot. Instantànea	5.153.000	6.238.000	7.679.000	7.717.000	6.922.000
- Jocs de números	2.815.000	3.088.000	4.416.000	3.962.000	3.751.000
- Jocs sector bingo			4.797.000	5.077.000	
<b>Premios</b>	<b>27.634.000</b>	<b>39.700.000</b>	<b>34.442.266</b>	<b>34.040.000</b>	<b>29.950.000</b>
- Loterías (jocs passius)	14.619.000	24.775.000	23.563.775	21.390.000	20.565.000
- Jocs de lotó	10.424.000	12.196.000	8.417.329	12.650.000	9.385.000
- Lot. Instantànea	2.591.000	3.615.000	2.461.162		
- Jocs de números		1.698.000			
- Jocs sector bingo					2.695.000
<b>Márgenes (GGR)</b>	<b>27.687.000</b>	<b>23.740.000</b>	<b>26.928.734</b>	<b>23.013.000</b>	<b>24.243.000</b>

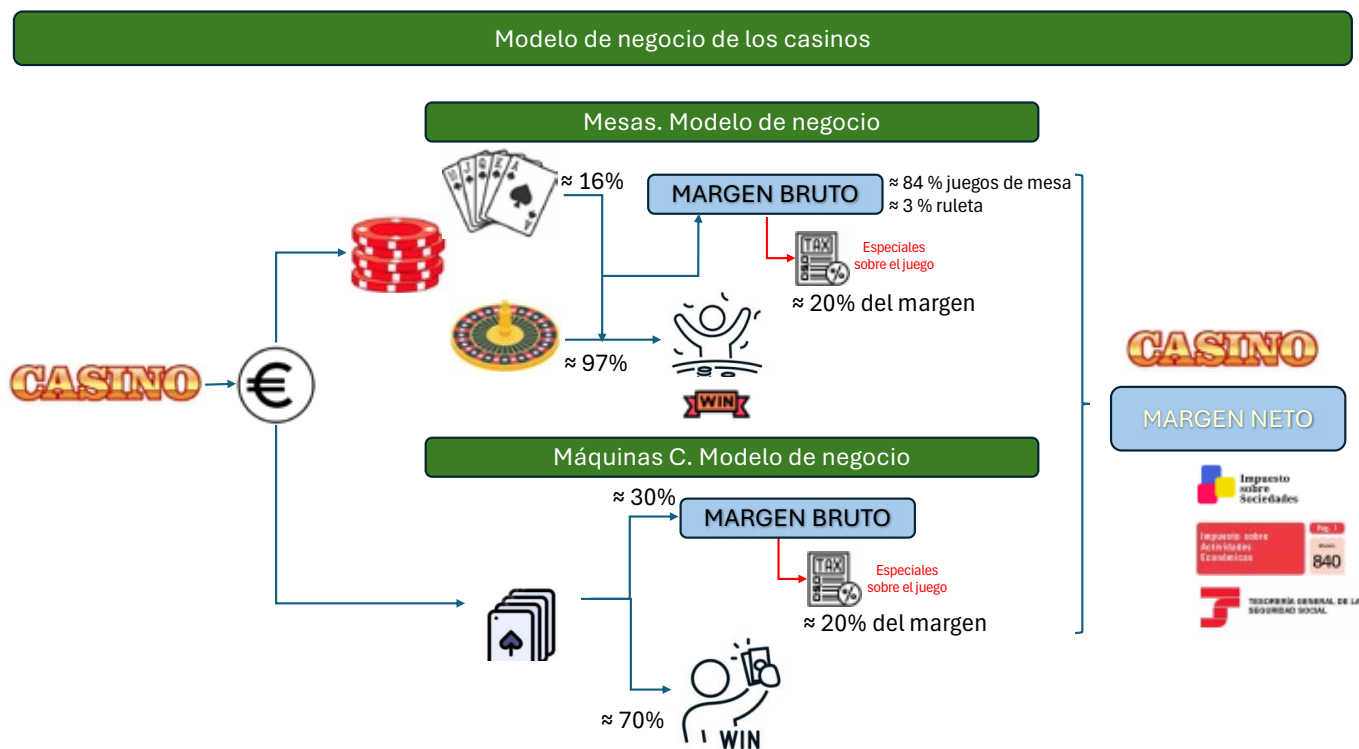
Nota: La informació d'aquest operador a les Memòries Anuals sol presentar irregularitats. Les cel·les en negreta són estimacions.  
Fuente: Lotèries de Catalunya. Memòries integrades. Auditoria de comptes.

## 2.2. JUEGOS DE ENTRETENIMIENTO (GESTIÓN PRIVADA)

### 2.2.1. Casinos

En los casinos hay dos tipos de juegos. Las **mesas** de naipes, dados y ruletas en las que el resultado de cada cliente depende de su habilidad o suerte. Y

las **máquinas "C"** que se diferencian de las "B" en que sus resultados son completamente aleatorios en todas sus jugadas, admite mayores apuestas y los premios pueden alcanzar 2.000 veces la apuesta. Los márgenes que quedan para los casinos varían dependiendo de los juegos, empíricamente se pueden aceptar los porcentajes sobre las cantidades jugadas que se reflejan en el gráfico siguiente.



Las actividades de los casinos están gravadas por impuestos que recaen sobre el GGR (margen bruto) de las mesas y tarifas fijas, reguladas por las comunidades autónomas, para las máquinas “C” y las pocas “B” instaladas en ellos.

En 2024 funcionaron 56 salas, clasificadas como casinos (41), salas anexas o satélite (7) o establecimientos autorizados a ofrecer juegos de casino (9 en Castilla La Mancha). Durante 2024 cerró el casino de Monachil (Granada, del grupo Novomatic) y abrió Santiago (La Coruña), en mayo de 2025 lo hizo Villajoyosa (Alicante) de los grupos Comar y Acrismatic, respectivamente, ambos como salas satélite de los casinos Atlántico de La Coruña y Mediterráneo de Alicante. En agosto de 2025, el casino Maritim de Mahón pasó a ser gestionado por el grupo Punt de Joc. En suma, en 2025 están operativas 57 salas de casino, con diferentes clasificaciones administrativas.

**El juego real se situó en 2024 en 410,8 Mill. €, un 3,8% por encima de los registros de 2023.** El 53,1% de esa cantidad procede de máquinas “C” y las pocas “B” instaladas en casinos, el 46,9% de las mesas de juego.

Los casinos recibieron en 2024 algo más de **4,5 millones de visitas**, un poco por encima de 2023. El gasto medio fue **96,6 €/visita**, manteniéndose en esta

“ Los casinos recibieron 4,5 millones de visitas ”

media desde 2021, con escasas fluctuaciones. Las propinas se acercaron a las cifras anteriores a 2019 (con una estimación de 26,4 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 sus clientes indica que sus ingresos les permiten destinar una parte hacia este tipo de gastos.

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 **72,9 Mill. €**, es decir, el **17,8% 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

	2020	2021	2022	2023	2024
Salas abiertas (*)	55	53	55	56	56
- Mesas de juego	420	420	421	429	429
- Máquinas C	1.091	1.007	954	932	932
- Máquinas B	43	43	46	42	46
Visitas (Mill.)	1.760.619	2.244.445	4.040.603	4.477.159	4.525.102
- Juego real por visita (€)	90,6	100,1	94,3	94,2	96,6
Datos económicos (Mill.€)					
- Juego real (GGR - Margen)	151,4	208,7	355,0	395,4	410,8
- Mesas de juego	70,4	116,7	183,9	193,5	192,4
- Máquinas "C" (net win)	79,7	89,6	168,5	199,5	215,7
- Maquinas "B" (net win)	1,3	2,4	2,6	2,5	2,8
- Otros conceptos de gasto de los clientes	8,1	16,0	25,9	26,5	26,4
- Propinas	7,9	15,9	25,5	26,0	26,4
- Entradas	0,3	0,1	0,4	0,5	0,0
- Cantidades jugadas	745,8	1.014,1	1.787,5	2.012,2	2.059,7
- Drop (fichas cambiadas)	412,8	592,5	1.016,1	1.097,9	1.064,9
- Cantidades cambiadas en máquinas C (coin in)	333,0	421,5	771,5	914,3	994,8
- Ingresos de las empresas (**)	154,5	215,1	365,2	405,8	421,4

(\*) 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.

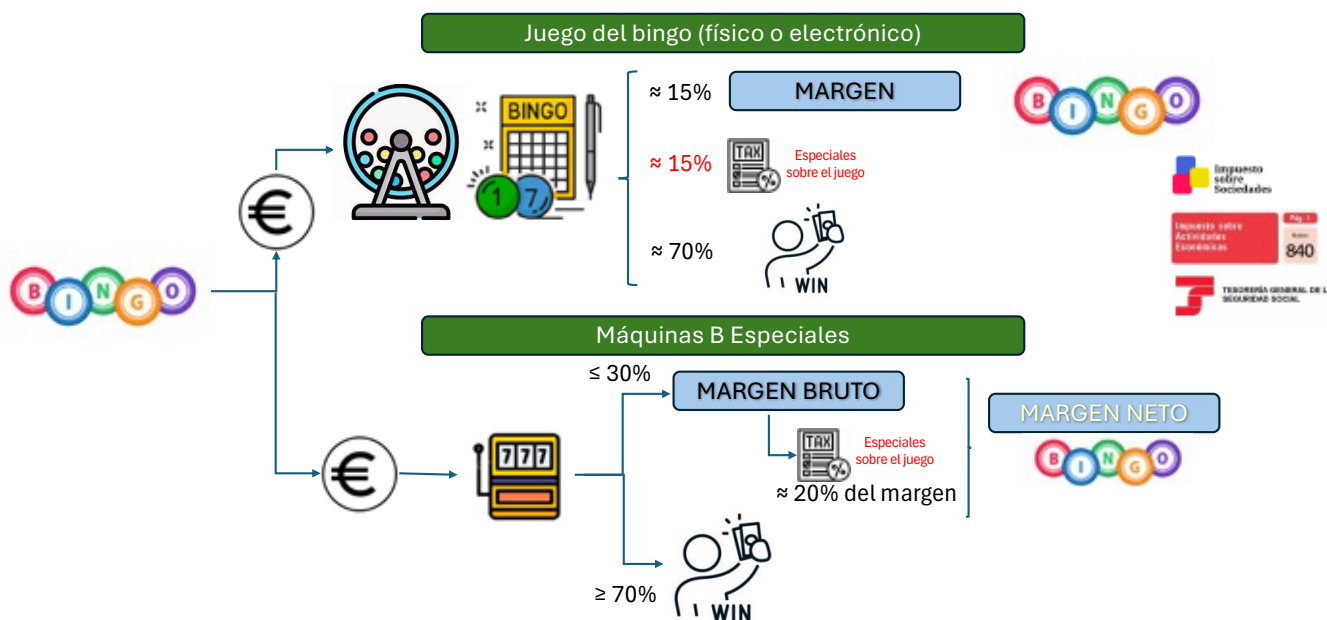
## 2.2.2. Bingos

Su modelo de negocio se ha transformado en los últimos años. Se podría decir que ha sufrido una reconversión. El declive del juego del bingo unido a las restricciones de asistencia a sus salas durante la covid, llevó a sus empresas a una situación límite. Las Administraciones abrieron su regulación para admitir la modernización del juego a través del bingo electrónico y la instalación de máquinas “B” especiales.

Por un lado, muchas salas están adoptando el bingo en **soporte electrónico**, favorecido también por una fiscalidad más ajustada. En algunas comunidades,

por ejemplo, Aragón, se permite el bingo electrónico en red en salones de juego. La implantación del bingo electrónico ha permitido **eleva el porcentaje destinado a premios** hasta el 88%, mientras en el bingo físico tradicional se sitúa en el 71%. Obviamente, el juego se hace mucho **más atractivo para los clientes**. En paralelo, la autorización de **máquinas especiales “B2”, “B3” o “BS”**, inicialmente inspiradas en el propio juego del bingo, que permiten a las empresas equilibrar sus cuentas. Esta vertiente de las máquinas es cada vez más relevante, y los bingos les destinan salas especiales aparte de las salas destinadas al juego del bingo propiamente dicho.

Modelo de negocio de los bingos



## BINGOS

	2020	2021	2022	2023	2024
Salas autorizadas (*)	325	346	338	342	342
Salas abiertas (**)	320	323	328	327	327
Salas que disponen de bingo electrónico (***)			355	357	357
Visitas (Mill)	15,2	18,4	26,4	28,2	28,8
Gasto medio por visita (€)	19,6	18,2	17,6	18,1	17,6
<b>Datos económicos del juego del bingo (Mill. €)</b>					
- Ventas de cartones (**)	1.115,73	1.322,66	1.876,00	1.984,08	2.065,80
- Soporte físico	890,79	1.058,21	1.434,28	1.524,44	1.554,58
- Soporte electrónico	224,94	264,44	441,72	459,65	511,22
- Premios (**)	829,36	989,92	1.411,18	1.474,33	1.559,60
- Soporte físico	630,80	753,55	1.022,73	1.069,76	1.105,59
- Soporte electrónico	198,56	236,38	388,45	404,58	454,01
- Juego real (Ventas - Premios) (GGR)	286,37	332,73	464,82	509,75	506,20

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”

	2020	2021	2022	2023	2024
Salas abiertas (**)	320	323	328	327	326
Visitas	15,2	18,4	26,4	28,2	28,8
- Gasto medio por visita (€)	3,2	3,5	3,7	5,0	5,7
Juego en máquinas “B” en salas de bingo					
- Máquinas (unidades) (*)	2.843	2.664	2.496	3.023	3.277
- Juego real (GGR) en máquinas B (Mill. €)	48,6	63,8	97,5	141,5	163,4

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

En 2024 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, 16 de ellos no abrieron sus puertas.

**Han salido de una situación angustiosa**, en 2020 su GGR se redujo a la mitad de 2019, haciendo dudosa la viabilidad de muchas empresas. La mejora de sus ingresos se debe no sólo al retorno de sus clientes, también a la citada “**reconversión**” con versiones de bingo electrónico y la mejora de sus instalaciones. Han aumentado su oferta de juegos con máquinas B Especiales, modernizado su mobiliario y decoración, aplicado tecnología a un juego tradicional, etc. Esto se está traduciendo en una recuperación de clientes que acuden a las salas, con un gasto medio por encima de los 16,0 €/visita. **Desde 2022 las ventas de los bingos están algo por encima de los 500 Mill. €.**

Sobre el bingo recae una presión fiscal considerable, el 29,2% del GGR se destina al pago del impuesto especial sobre el juego, en su vertiente de juego del bingo.

En la otra vertiente de las salas de bingo el crecimiento es consistente. Las **máquinas “B” especiales instaladas** han pasado de 2.496 a **3.277** en dos años y el juego real en ellas se estima por encima de **160 Mill. €**, casi duplicando el registro de 2022. Las máquinas “B especiales” en los bingos suponen **un tercio de los ingresos de las salas.**

En los bingos se está produciendo una divergencia. **Alguno de los grandes grupos del sector muestra evoluciones sensiblemente mejores** que el conjunto del sector tanto en número de visitas como en gasto medio por visita y, por ende, en ingresos, apoyados en una activa política de inversiones en mejora de sus instalaciones.

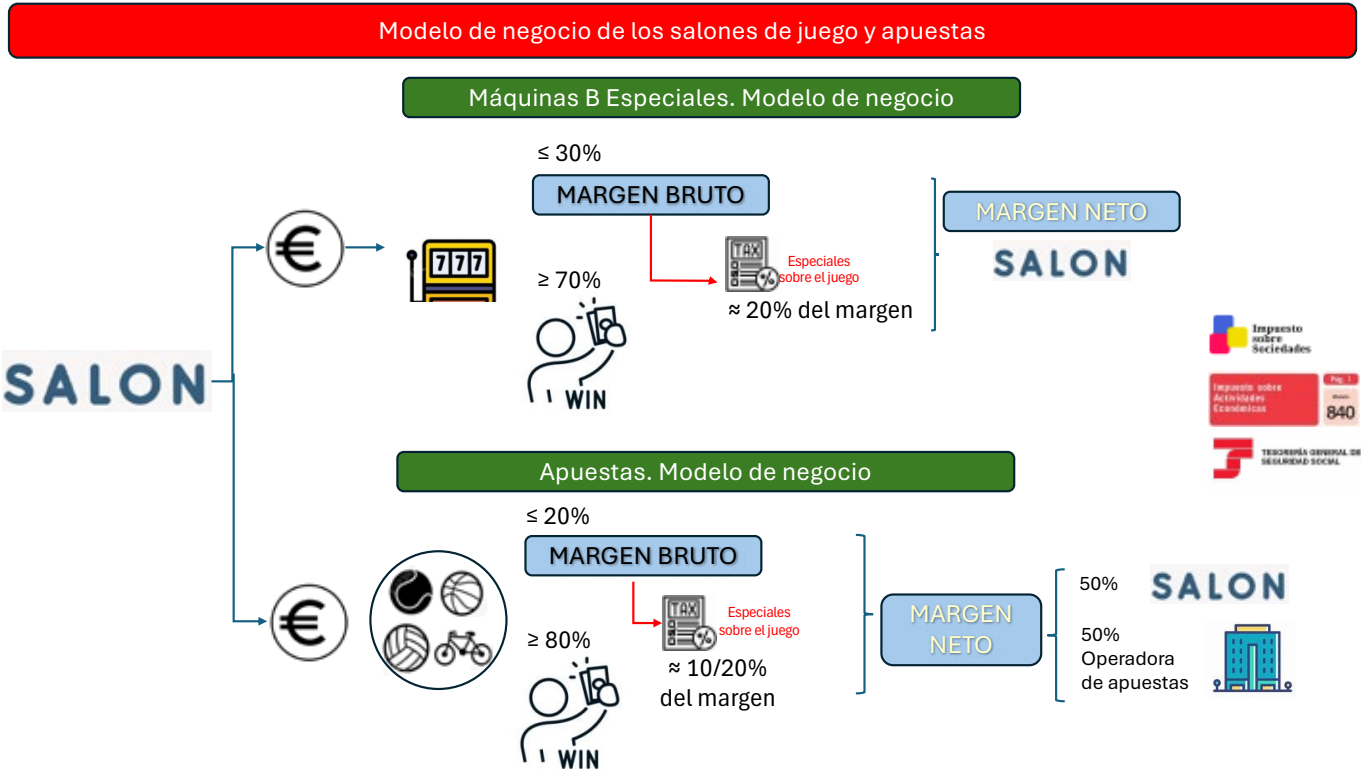
“ Los bingos están renovando su oferta de juegos, sus locales y ofreciendo versiones tecnológicas del propio bingo ”

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.

2.2.3. Salones

En los salones hay dos actividades. El juego en **máquinas “B” especiales** (lo usual es que administrativamente se denominen B2, B3, B4, B5, BS, BE), que por regulación deben devolver en premios, al menos, el 70% de las cantidades jugadas, aunque lo habitual es que los operadores eleven este porcentaje para hacer más atractivas sus máquinas. La otra vertiente son las **apuestas**, una actividad en la que la competencia entre operadores lleva a márgenes muy ajustados, del orden del 20% de las cantidades jugadas. Estos márgenes distribuyen entre el operador de apuestas y el salón. Los impuestos recaen de forma distinta. Como tarifas por máquina y puestos de juego, y como porcentaje del GGR en las apuestas, entre el 10% y el 20% según las comunidades.

**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 2024 abrieron aproximadamente 3.650 locales, aunque había autorizados unos 200 más que abrieron temporalmente o se mantuvieron sin actividad reteniendo su licencia. Hace unos años este sector alcanzó unas dimensiones que excedían a la demanda del mercado, lo que provocó un ajuste. Como es natural, este descenso implicó otro paralelo en el número de máquinas “B”



especiales: de 40.251 censadas en salones en 2019 a 36.216 en 2024, quedando en una media de 10 máquinas por salón. La tabla muestra la racionalización del sector, en 2024, a pesar de la reducción del número

de salones y máquinas “B” (especiales para salones) instaladas, los ingresos del sector alcanzan 1.087 Mill. €. Las visitas se pueden estimar en 60,4 millones, con un gasto medio de 17,7 €.

**SALONES**

	2020	2021	2022	2023	2024
- Salones autorizados (*)	3.860	3.855	3.852	3.804	3.850
- Salones abiertos (**)	3.857	3.766	3.630	3.600	3.650
- Visitas (millones)	29,7	55,4	55,9	57,0	60,4
- Gasto medio por visita (€)	16,7	14,2	14,5	17,5	18,0
- Máquinas “B” operativas (*)	37.244	37.203	36.822	36.079	36.227
- Juego real (GGR) (Mill. €) (*) (**)	522	789	924	1.000	1.088

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, el derecho administrativo las ha ido regulando saliendo al paso de las situaciones que se planteaban. Es un ámbito del juego que depende de **las comunidades que regulan la actividad presencial y, algunas, online en su ámbito territorial** (Andalucía, Madrid, aunque varias empresas que operan en esta comunidad se han trasladado a Melilla por razones fiscales; Murcia, Navarra, País Vasco y La Rioja). **Mientras, el juego online regulado por el Estado incluye también apuestas de contrapartida.** Este epígrafe se ciñe a las **apuestas reguladas por las**

**comunidades.** Su modelo de negocio se sintetizó en el gráfico de los salones de juego (anterior).

En estas apuestas el **operador ofrece a su riesgo y ventura un premio sobre una apuesta por el acierto sobre un resultado o incidencia del juego** (contrapartida), a diferencia de las apuestas mutuas, en las que el operador reparte entre los ganadores una parte proporcional de la recaudación -por tanto, sin más riesgo que las bajas ventas-, es el caso de las apuestas mutuas de SELAE.

Las apuestas de contrapartida se distribuyen en locales de juego, muy mayoritariamente los salones, algunas comunidades se autorizan locales específicos

APUESTAS

	2020	2021	2022	2023	2024
- GGR. Margen de las empresas (€)	321.062.641	329.970.430	400.339.345	424.414.220	450.630.307
- Apuestas presenciales	289.699.209	301.495.915	369.215.628	392.043.886	416.262.262
- Apuestas online	31.363.432	28.474.515	31.123.717	32.370.334	34.368.045
- Cantidades apostadas (€)	1.493.871.974	1.870.480.032	2.232.929.334	2.318.673.671	2.498.427.196
- Apuestas presenciales	1.265.746.042	1.615.735.376	1.964.271.447	2.055.198.523	2.205.263.045
- Apuestas online	228.125.932	254.744.656	268.657.887	263.475.148	293.164.151
- Premios (€)	1.172.809.333	1.540.509.602	1.832.589.989	1.894.259.451	2.047.796.889
- Apuestas presenciales	976.046.833	1.314.239.461	1.595.055.819	1.663.154.637	1.789.000.783
- Apuestas online	196.762.500	226.270.141	237.534.170	231.104.814	258.796.105
- Máquinas de apuestas operativas (est.)	28.710	27.797	33.810	33.298	33.548
- Locales que admiten apuestas	13.468	11.785	14.039	15.131	16.405

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

para apuestas y otras en locales de hostelería. Registró un crecimiento del 6,2% en juego real entre 2023 y 2024. Alcanzó 450,6 Mill. €, 416,3 en apuestas presenciales y 34,4 online. Una característica de este mercado es que reparte en **premios una elevada proporción de las cantidades jugadas: el 81,1% en el caso de las presenciales y el 88,3% de las online.** En términos empresariales, se trata de un mercado con márgenes muy ajustados<sup>2</sup>.

El parque de **máquinas de apuestas** instalado se puede estimar en **33.548**. Su implantación depende de si las regulaciones de las comunidades admiten máquinas en hostelería, es el caso de Galicia, Navarra, País Vasco y La Rioja. Por otro lado, el número de locales exclusivos de apuestas se reducido, desde casi 400 antes de 2020 a 236 en 2024.

Es un mercado que gravita fundamentalmente sobre **Madrid** y el **País Vasco**, ambas por encima del 17% de las apuestas, con **Valencia** del 13%. Al contrario, Andalucía o Cataluña llaman la atención por su baja participación.

2.2.5. Máquinas “B” recreativas con premio en hostelería

Simplificando, se puede decir que por cada euro que entra en una máquina en hostelería, el 70% se destina a premios. El 30% restante, una vez que se pagan los impuestos correspondientes, se divide entre el operador de máquinas y el local. **Corre a cargo del operador la gestión administrativa de la máquina, su mantenimiento para su correcto funcionamiento y la recaudación del dinero que quede en el “cajón”.** A cambio, **el bar garantiza la exclusividad con el operador a través de un contrato** por un periodo de tiempo, típicamente, cinco años. Las máquinas “B” en hostelería son

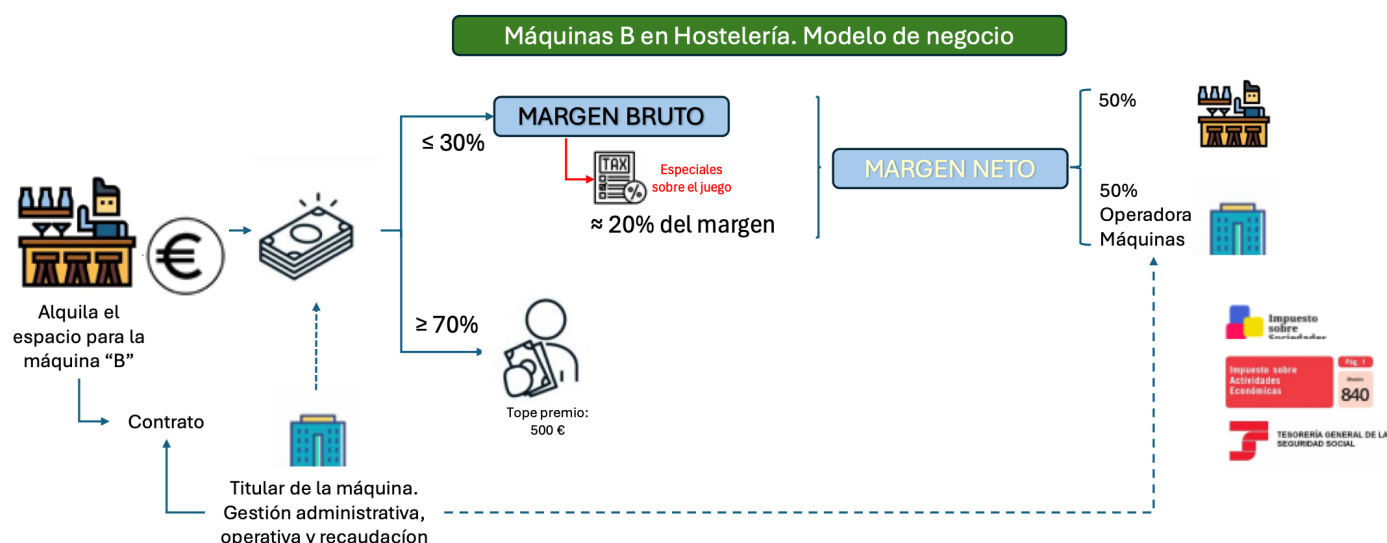
“ Las apuestas ofrecen un retorno en premios del 81% de las cantidades apostadas ”

meramente recreativas, admiten **apuesta máximas de 1 € y premios máximos de 500 €**, con alguna matización en alguna comunidad. El gráfico de la página siguiente trata explicar estas operaciones.

**El telón de fondo de la actividad de las máquinas “B” 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 grandes y una oferta de restauración y servicios más sofisticada: digitalización de las reservas, de las cartas, de la gestión del local, webs, etc. En esta transformación, el pequeño capital de “autónomos” es 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. **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 estas dinámicas, ya encarriladas por la propia demografía de los propietarios de los pequeños bares. **El hábitat natural de las máquinas “B” recreativas con premios limitados 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. Así, poco a poco la presencia de máquinas “B” recreativas disminuye: en 2024 hubo 135.356 operativas en

2 Para redactar este epígrafe se han utilizado datos provisionales para Baleares, Comunidad Valenciana y Ceuta, cuyos datos definitivos no están disponibles.

## Modelo de negocio máquinas B en hostelería



99.786 bares. Hace apenas siete años, 2017, los bares con máquinas "B" superaban los 130.000 y las máquinas las 150.000.

El GGR de las máquinas en hostelería se situó en 2024 en **2.355 Mill. €, por debajo del registro de 2019. Gravitó sobre los operadores de estas máquinas una carga fiscal de 515 Mill. €, el 21,9% de su GGR.**

**Los ingresos de las máquinas "B" recreativas, después de impuestos, se comparten entre el operador y la propiedad del bar.** En 2024 esto supuso una transferencia de 921 Mill.€ a la pequeña hostelería, lo que supuso **un ingreso medio por**

**máquina operativa de 6.802 € y de 9.227 € por bar con máquina instalada.** Estas cifras se mantienen estables en los últimos años. Esta transferencia equivalió al coste de **39.791 puestos de trabajo en hostelería.** El número de empleos que contribuyen a sostener estas máquinas se ha reducido por el fuerte incremento del coste laboral del empleo en el sector, en 2019 se situaba en el umbral de los 50.000 empleos.

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

## MÁQUINAS "B" EN HOSTELERÍA

	2020	2021	2022	2023	2024
- Bares en funcionamiento (INE) (***)	182.595	175.029	175.890	163.491	163.890
- Bares con actividad de tarjetas de Crédito (Caixabank Research)				148.200	
- Bares con máquinas B instalada (*)	113.184	107.671	101.594	99.844	99.786
- Datos económicos de las máquinas "B" en hostelería (*)					
- Máquinas "B" operativas en bares y hostelería (*)	140.898	138.924	137.516	137.042	135.356
- GGR de las máquinas "B" en hostelería (Gasto real) (Mill. €) (**)	1.276	2.216	2.225	2.293	2.355
- Impuestos especiales sobre el juego por máquinas "B" (Mill. €) (*)	316	432	534	527	514
- Margen después de impuestos especiales (Mill. €) (**)	959	1.784	1.690	1.766	1.841
- Tasa de juego por GGR (%)	24,8	19,5	24,0	23,0	21,8
- Repercusión sobre la hostelería (Mill. €)					
- Participación en el GGR neto (Mill. €)	480	892	845	883	921
- Ingreso medio bar/cafetaría por máquina (€/año)	3.404	6.422	6.146	6.444	6.802
- Ingreso medio por bar/rest. con máquina (€/año)	4.237	8.286	8.320	8.845	9.227
- Empleos sostenidos en la hostelería (***)	35.997	55.733	40.746	39.959	39.791

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.

(\*\*) Estimación a partir de datos facilitados por las empresas operadoras y los servicios de juego de Andalucía, Madrid, Navarra y Com. Valencia. Estimación propia.

(\*\*\*) INE. DIRCE. Establecimientos de bebidas. <https://www.ine.es/jaxiT3/Datos.htm?t=294>

## MÁQUINAS B EN LOCALES DE APUESTAS

	2020	2021	2022	2023	2024
Locales de apuestas independientes	369	320	276	257	236
- Máquinas (unidades) (*)	282	386	271	230	230
- Juego real (GGR) en máquinas B (Mill. €)	5,8	3,7	3,9	4,2	3,9
- Tasas sobre el juego en máquinas B en locales de apuestas (Mill. €) (*)	1,0	2,0	1,4	1,2	1,2
- Tasas sobre el juego en máquinas B en locales de apuestas sobre GGR (%)	17,4	52,9	37,0	28,8	30,9
- Ingresos netos de los locales de apuestas por máquinas B (Mill. €)	4,8	1,8	2,4	3,0	2,7

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.

### 2.2.6. Máquinas “B” en locales de apuestas

Un número reducido de máquinas “B” están ubicadas en locales de apuestas (230), son un **soporte complementario dados los estrechos márgenes de las apuestas**, que hacen difícilmente viable el funcionamiento de los locales que sólo se dedican a comercializarlas. El número de estos locales ha descendido desde 414 en 2020 a 236 en 2023. Las máquinas “B” instaladas en ellos alcanzaron el máximo en 2020: 386. Desde entonces, ambos indicadores han descendido. Sólo quedan las citadas 230 operativas en este tipo de local. Su GGR se estima en 3,9 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 30,9% de los ingresos** generados.

### 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: B, B1 o BH se reserva

para la hostelería, las máquinas “especiales” para bingos o salones se denominan B2, B3, B4, B5, BS, BG, BM, E, dependiendo de las comunidades.

En total, en **2024 hubo 175.136 máquinas operativas** (en alguna comunidad se ha tenido que recurrir a estimaciones). La tendencia es a un descenso progresivo sobre todo en las destinadas a la hostelería (usualmente denominadas B o B1). Bajo este dato hay varias transformaciones:

- En **hostelería** descende su número, pero se ha producido una **transformación tecnológica y estética** que las hace mucho más atractivas para los clientes por el número y variedad de juegos 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 estos locales, el número de máquinas está creciendo.
- En salones se ha producido una racionalización del despliegue de máquinas. 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 \*

	2020	2021	2022	2023	2024
Máquinas “B”. Total	195.978	198.525	194.157	192.032	189.941
Máquinas operativas	181.310	179.220	177.151	176.416	175.136
- Máquinas en hostelería (bares y restaurantes) (aprox) (*)	140.898	138.924	137.516	137.042	135.356
- Máquinas en salones de juego (aprox) (**)	37.244	37.203	36.822	36.079	36.227
- Máquinas en bingos (aprox) (***)	2.843	2.664	2.496	3.023	3.277
- Máquinas en locales de apuestas (aprox) (***)	282	386	271	230	230
- Máquinas en casinos (aprox) (***)	43	43	46	42	46
Máquinas en baja temporal y otras situaciones	14.668	19.305	17.006	15.616	14.805
Distribución de las máquinas “B” según tipo de local.					
- Máquinas en hostelería (bares y restaurantes) (aprox) (*)	77,7	77,5	77,6	77,7	77,3
- Máquinas en salones de juego (aprox) (**)	20,5	20,8	20,8	20,5	20,7
- Máquinas en bingos (aprox) (***)	1,6	1,5	1,4	1,7	1,9
- Máquinas en locales de apuestas y casinos (aprox) (***)	1,7	1,7	1,6	1,8	2,0
GGR DE LAS MÁQUINAS “B” (Margen bruto de las empresas antes de deducir impuestos especiales sobre el juego) (Mill. €). (Estimación)					
- Hostelería (Bares, cafeterías, etc.)	1.276	2.216	2.225	2.293	2.355
- Salones de juego	522	789	924	1.000	1.088
- Bingos	49	64	97	142	163
- Otros (locales de apuestas, casinos)	7	5	6	7	6
- Total	1.845	3.074	3.252	3.441	3.613

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

## 2.3. JUEGO ONLINE

Mantiene su **tendencia al crecimiento**, con tasas próximas al 20% entre 2023 y 2024 en los dos indicadores globales relevantes, que se añaden a crecimientos cercanos al 30% entre 2022 y 2023:

- La **diferencia entre las cantidades depositadas por los clientes y sus retiradas**, que equivalen a **1.426,2 Mill. €**, un 19,4% por encima de 2023.
- El **GGR de los operadores**, que incluye las promociones y bonos que facilitan a sus clientes, que asciende a **1.453,6 Mill. €**, lógicamente algo por encima de la cifra anterior, con un incremento del 17,5% respecto a 2023.
- Es normal el desfase entre ambas cantidades que equivale a algo menos del 5% entre ambas.
- Las apuestas siguen siendo la vertiente del juego online que más crece.

Lo que se juega online, en el juego regulado por el Estado, se divide en **tercios algo desiguales**. Algo más del 40% lo representan las **apuestas deportivas**: 608,2 Mill. en 2024, por encima de las apuestas presenciales. 471,6 Mill. € se destinaron a jugar en **máquinas** (32,4% del total) y 359,3 Mill. € a **juegos**

“ El juego online ascendió a **1.426,2 Mill. €**, medido como **diferencia entre las cantidades depositada y las retiradas por los clientes** ”

**de casino, ruletas y póker**. La proporción de estos últimos en el juego online desciende paulatinamente, en 2024 representaron el 24,7% del total.

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 (35.085,7 Mill. €), especialmente en ruletas (casi 8.122,0 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) (€)

	2020	2021	2022	2023	2024
<b>Cantidades jugadas / Juego real (depósitos-retiradas)</b>	<b>814.750.453</b>	<b>796.987.887</b>	<b>923.650.698</b>	<b>1.194.846.873</b>	<b>1.426.198.340</b>
- Cantidades jugadas (depósitos)	2.277.847.278	2.770.862.131	3.315.685.497	3.829.217.852	4.579.744.220
- Retiradas de fondos y premios	1.463.096.825	1.973.874.244	2.392.034.799	2.634.370.979	3.153.545.880
<b>GGR / Juego Real. Margen de las empresas</b>	<b>850.743.311</b>	<b>815.237.634</b>	<b>963.330.157</b>	<b>1.236.746.146</b>	<b>1.454.316.755</b>
- Apuestas deportivas e hípcas	365.139.065	305.821.564	360.116.584	491.795.876	608.226.023
- Contrapartida en directo	222.368.977	192.164.723	180.500.497	229.843.486	283.632.120
- Contrapartida convencionales	133.920.322	114.832.503	166.140.054	230.186.116	285.123.637
- Otras de contrapartida	8.232.673	2.475.185	8.304.567	24.226.392	32.758.226
- Mutuas	-4.294	-1.592	-47.096	-1.363	63
- Cruzadas	193.631	397.184	622.680	884.793	1.117.257
- Hípcas	427.756	-4.046.439	4.595.882	6.656.452	5.594.720
- Juegos de casino	264.967.171	251.194.458	288.411.919	345.550.781	359.280.301
- Póquer	110.301.831	85.419.541	90.122.794	105.339.736	100.079.975
- Póquer Cash	33.828.323	27.088.291	28.450.467	29.048.451	26.442.386
- Póquer Torneo	76.473.508	58.331.250	61.672.327	76.291.285	73.637.589
- Otros juegos de casino	154.665.340	165.774.917	198.289.125	240.211.045	259.200.326
- Black jack	24.603.221	23.185.943	21.775.120	23.835.716	24.743.777
- Ruleta convencional	29.089.823	25.285.627	26.057.470	27.221.625	24.784.053
- Ruleta en vivo	100.967.752	117.303.318	150.456.571	189.153.522	209.670.843
- Punto y banca	4.544	29	0	0	245
- Juegos complementarios	0	0	-36	182	1.408
- Slots. Máquinas	196.101.238	241.360.320	300.230.917	384.544.627	471.859.437
- Bingo	16.524.207	14.472.732	14.245.969	14.374.190	14.943.939
- Concursos	8.011.630	2.388.560	324.768	480.672	7.055
<b>Handle (circulante entre manos y apuestas)</b>	<b>21.599.784.246</b>	<b>27.172.437.288</b>	<b>29.344.632.368</b>	<b>31.896.692.497</b>	<b>35.082.265.426</b>
- Apuestas deportivas e hípcas	7.034.579.018	11.065.061.194	10.748.875.209	9.477.477.899	10.258.698.359
- Contrapartida en directo	4.112.940.825	5.805.405.318	6.114.442.309	5.197.977.413	5.196.685.955
- Contrapartida convencionales	2.551.158.558	4.653.536.737	4.261.134.332	3.478.532.911	4.134.400.232
- Otras de contrapartida	151.449.849	217.728.721	215.442.889	656.786.288	755.624.579
- Mutuas	26.454	11.912	2.726	2.432	1.474
- Cruzadas	15.029.954	29.520.022	53.043.746	73.692.079	99.605.223
- Hípcas	203.973.378	358.858.484	104.809.207	70.486.776	72.380.896
- Juegos de casino	9.258.566.046	9.344.411.836	10.505.332.119	12.621.285.662	13.336.200.824
- Póquer	2.818.069.524	2.400.101.152	2.404.737.711	2.730.982.248	3.198.734.960
- Póquer Cash	1.469.379.930	1.196.935.210	1.192.793.317	1.275.697.839	1.220.147.071
- Póquer Torneo	1.348.689.594	1.203.165.942	1.211.944.394	1.455.284.409	1.978.587.889
- Otros juegos de casino	6.440.496.522	6.944.310.684	8.100.594.408	9.890.303.414	10.137.465.864
- Black jack	1.088.622.620	972.612.437	946.809.548	1.000.764.882	1.002.911.051
- Ruleta convencional	1.199.475.325	1.058.387.712	1.093.069.728	1.072.767.559	1.012.557.481
- Ruleta en vivo	4.152.189.712	4.913.310.504	6.060.714.993	7.816.753.718	8.121.951.406
- Punto y banca	208.865	31	0	0	6.062
- Juegos complementarios	0	0	139	17.255	39.864
- Slots. Máquinas	5.181.945.014	6.653.310.964	7.988.636.729	9.700.786.876	11.394.959.237
- Bingo	114.394.687	106.212.291	101.145.426	96.404.484	92.362.034
- Concursos	10.299.481	3.441.003	642.885	737.576	44.972

Fuente: DGOJ. Actualización a 1 de octubre de 2025.

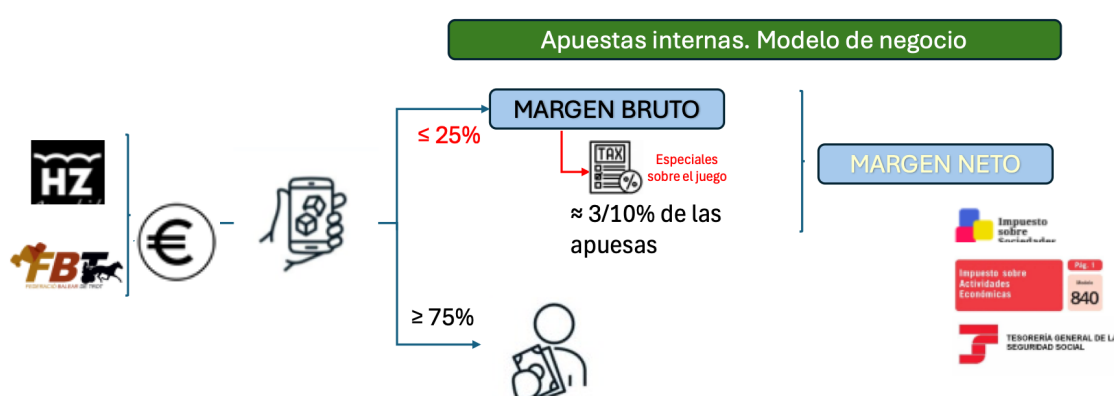
## 2.4. HIPÓDROMOS

Las apuestas internas en los hipódromos son un juego *nicho* para los aficionados. Un ecosistema un poco especial que se caracteriza por una elevada tasa de devolución de apuestas, superior al 75%, y una bajísima fiscalidad, del 3% en la Comunidad de Madrid y el 4% en el Circuito Balear del Trote. También admite apuestas la Real Sociedad de Carreras de Caballos de Sanlúcar en su temporada de verano, pero no están disponibles sus datos. Son el sector más pequeño del juego de entretenimiento. atípico porque los hipódromos

dependen del sector público. Los recursos que mueven van más allá de las apuestas internas. Además, los hipódromos son la base de la Quintuple Plus de SELAE y aportan un número complementario a la lotería primitiva Lototurf.

En **La Zarzuela las apuestas en 2024 quedaron en 4,5 millones de euros**, mientras que las carreras de trotones (Circuito Balear y Antela, en Orense) rozaron los 2,2 millones, su mejor registro. En total, 6,7 Mill. € en apuestas internas. En impuestos supusieron 222.293 €, dejando un margen de 1,3 Mill. €.

### Modelo de negocio de las apuestas en hipódromos



### APUESTAS INTERNAS EN HIPODROMOS (€)

	2020	2021	2022	2023	2024
Apuestas sobre carreras de caballos (*)	2.274.741	3.828.129	3.884.077	3.953.085	4.512.000
- La Zarzuela (Madrid) (**)	2.274.741	3.828.129	3.884.077	3.953.085	4.512.000
- Global de otros hipódromos distintos a L.Z.					
Circuito Balear del Trote (**)	1.039.562	1.717.147	1.296.194	2.166.336	2.173.330
- La Zarzuela (Madrid) (**)					
- La Zarzuela (Madrid) (**)					
Apuestas en hipódromos	3.314.303	5.546.276	5.180.271	6.119.421	6.685.330
- Fondo repartible en premios (*)	2.553.969	4.274.551	4.001.726	4.708.158	5.149.358
- Tasas fiscales (**)	109.825	183.570	168.370	205.246	222.293
- Margen Neto	650.509	1.088.155	1.010.175	1.206.017	1.313.679

(\*) 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 del Hipódromo de la Zarzuela y 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 2024 logró las ventas más altas de su historia, con

39,6 Mill. €, que dejaron un margen a la organización de 36,8 Mill. €.

### SORTEO DEL ORO DE LA CRUZ ROJA (€)

	2020	2021	2022	2023	2024
Ventas	28.970.000	34.500.000	34.750.000	35.633.385	39.597.414
Premios	2.660.000	4.690.000	1.790.000	5.627.975	2.757.000
Ingresos CR	26.310.000	29.810.000	32.960.000	30.005.410	36.840.414

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

	<b>Ingresos brutos</b>
	Cantidades jugadas (1) Handle (2)
(-)	Premios
(=)	<b>GGR (Gross Margin Revenue)</b>
(-)	Impuestos especiales sobre el juego
(=)	<b>Margen neto (GGR) después de impuestos especiales sobre el juego</b>
	<b>Costes comunes a todas las empresas</b>
(-)	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)
(=)	<b>Beneficios antes de impuestos</b>
(-)	Impuestos comunes a todas las empresas (Sociedades, IBI, IAE, ...)
(=)	<b>Beneficio neto</b>
	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	2020	2021	2022	2023	2024
<b>Andalucía</b>		<b>84.251.300</b>	<b>90.491.400</b>	<b>115.416.800</b>	<b>128.920.200</b>	<b>126.703.000</b>
	Casinos (juegos de casino)	5.936.300	3.314.000	11.599.300	11.026.800	10.026.700
	Juego del bingo	6.690.000	9.093.700	9.915.000	9.798.300	9.866.100
	Máquinas B y C	69.450.300	75.430.800	89.394.800	104.438.300	102.433.000
	Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias	257.200	152.100	172.200	166.800	101.800
	Apuestas deportivas	1.902.900	2.497.200	4.325.800	3.478.600	4.267.300
	Apuestas hípcas	14.600	3.600	9.700	11.400	8.100
<b>Aragón</b>		<b>19.269.342</b>	<b>27.389.851</b>	<b>37.540.202</b>	<b>31.966.072</b>	<b>31.534.393</b>
	Casinos (juegos de casino)	196.472	12.365	286.293	395.082	351.265
	Juego del bingo	5.548.057	3.998.252	6.223.251	6.576.128	5.480.036
	Máquinas B y C	12.571.279	22.076.632	29.293.346	23.229.584	22.373.365
	Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias	0	0	41.950	0	0
	Apuestas deportivas	953.534	1.302.602	1.695.363	1.765.279	3.329.728
<b>Asturias</b>		<b>19.660.900</b>	<b>15.797.142</b>	<b>24.290.991</b>	<b>24.688.705</b>	<b>24.262.299</b>
	Casinos (juegos de casino)	328.049	93.146	174.751	201.991	200.444
	Juego del bingo	2.175.747	1.077.987	1.852.500	1.939.373	2.147.867
	Máquinas B y C	15.473.171	13.370.883	19.561.734	19.688.921	18.993.034
	Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias	0	0	0	0	0
	Apuestas deportivas	289.202	390.468	593.006	624.628	593.768
	Imp. sobre premios bingo	1.394.731	864.658	2.109.000	2.233.792	2.327.185
<b>Baleares</b>		<b>22.430.582</b>	<b>20.005.686</b>	<b>29.156.848</b>	<b>29.129.461</b>	<b>29.557.751</b>
	Casinos (juegos de casino)	480.000	616.000	2.764.000	2.485.574	2.796.010
	Juego del bingo	2.720.000	2.327.000	4.742.000	3.408.583	3.261.870
	Máquinas B y C	18.682.000	16.606.000	20.889.000	22.235.909	22.500.194
	Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias	21.000	3.000	21.000	0	0
	Apuestas deportivas	486.000	385.000	689.000	912.742	912.743
	Apuestas hípcas	41.582	68.686	51.848	86.653	86.933
<b>Canarias</b>		<b>37.954.681</b>	<b>38.829.406</b>	<b>54.237.643</b>	<b>55.170.796</b>	<b>55.848.730</b>
	Casinos (juegos de casino)	708.504	307.986	1.073.877	1.531.620	1.335.274
	Juego del bingo	10.213.838	9.449.162	18.633.043	19.024.906	18.804.869
	Máquinas B y C	25.311.687	26.796.564	31.872.074	31.744.866	32.483.233
	Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias	0	0	0	0	0
	Apuestas deportivas	1.720.652	2.275.694	2.658.649	2.869.404	3.225.354
<b>Cantabria</b>		<b>5.248.759</b>	<b>9.090.402</b>	<b>14.439.689</b>	<b>15.241.258</b>	<b>12.196.957</b>
	Casinos (juegos de casino)	165.775	109.804	202.556	186.390	207.068
	Juego del bingo	341.121	318.989	592.313	614.204	599.815
	Máquinas B y C	4.440.787	8.411.004	13.251.342	13.967.582	10.931.155
	Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias	6.152	4.207	3.556	5.346	1.919
	Apuestas deportivas	294.924	246.398	389.922	467.736	457.000
<b>Castilla la Mancha</b>		<b>29.670.963</b>	<b>32.400.471</b>	<b>39.416.439</b>	<b>38.540.750</b>	<b>38.758.171</b>
	Casinos (juegos de casino)	720.926	653.616	954.387	775.642	945.292
	Juego del bingo	1.183.585	1.473.505	1.909.351	1.429.283	1.429.282
	Máquinas B y C	26.562.114	28.956.861	34.833.759	34.023.640	33.986.414
	Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias	39.237	141.089	31.852	52.664	34.942
	Apuestas deportivas	1.165.101	1.175.400	1.687.090	2.259.522	2.362.240
<b>Castilla y León</b>		<b>31.753.570</b>	<b>57.087.810</b>	<b>64.772.220</b>	<b>52.771.080</b>	<b>50.015.900</b>
	Casinos (juegos de casino)	271.910	73.300	198.740	424.440	243.840
	Juego del bingo	1.651.780	1.207.580	3.043.420	4.361.870	2.558.000
	Máquinas B y C	28.902.910	54.807.940	59.631.290	46.379.770	45.381.430
	Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias	7.840	3.030	5.320	16.290	72.630
	Apuestas deportivas	919.130	995.960	1.893.450	1.588.710	1.760.000



	Impuesto	2020	2021	2022	2023	2024
<b>Cataluña</b>		<b>94.448.513</b>	<b>163.492.846</b>	<b>200.513.936</b>	<b>205.100.166</b>	<b>202.792.000</b>
	Casinos (juegos de casino)	9.334.284	4.012.547	19.282.000	23.073.000	22.107.000
	Juego del bingo	22.556.000	20.051.000	34.776.936	36.247.166	35.114.000
	Máquinas B y C	60.429.219	136.711.610	142.578.000	141.079.000	140.983.000
	Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias	67.187	63.830	169.000	143.000	167.000
	Apuestas deportivas	2.061.823	2.653.859	3.708.000	4.558.000	4.421.000
<b>Extremadura</b>		<b>16.668.271</b>	<b>18.563.577</b>	<b>21.281.681</b>	<b>20.898.859</b>	<b>21.048.100</b>
	Casinos (juegos de casino)	236.098	252.408	346.100	337.474	332.671
	Juego del bingo	1.222.873	1.424.538	1.856.913	1.571.508	1.602.485
	Máquinas B y C	14.682.474	16.445.000	18.516.000	18.454.000	18.590.000
	Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias	49.069	6.494	7.694	6.536	16.514
	Apuestas deportivas	477.757	435.137	554.974	529.341	506.430
<b>Galicia</b>		<b>32.216.098</b>	<b>34.706.796</b>	<b>49.334.295</b>	<b>42.279.664</b>	<b>43.167.258</b>
	Casinos (juegos de casino)	297.943	207.022	691.983	600.185	542.003
	Juego del bingo	4.551.048	3.955.117	7.639.428	5.047.648	4.742.625
	Máquinas B y C	24.941.885	27.882.963	37.472.695	33.407.333	34.733.070
	Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias	59.898	181.155	108.267	107.159	70.996
	Apuestas deportivas	2.365.324	2.480.539	3.421.922	3.117.339	3.078.563
<b>Madrid</b>		<b>73.618.242</b>	<b>127.254.844</b>	<b>130.466.395</b>	<b>130.975.050</b>	<b>126.636.360</b>
	Casinos (juegos de casino)	8.400.000	9.500.000	12.500.000	16.475.599	17.400.000
	Juego del bingo	12.000.000	13.700.000	17.000.000	18.549.155	18.700.000
	Máquinas B y C	47.500.000	94.900.000	92.900.000	88.400.000	82.300.000
	Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias	150.000	200.000	0	0	0
	Apuestas deportivas	4.250.000	7.300.000	7.700.000	7.351.703	8.000.000
	Apuestas hípicas	68.242	114.844	116.395	118.593	135.360
	Impuesto Instalación máquinas en hostelería	1.200.000	1.500.000	200.000	10.000	1.000
	Juego online autorizado	50.000	40.000	50.000	70.000	100.000
<b>Murcia</b>		<b>19.683.783</b>	<b>26.097.341</b>	<b>31.214.039</b>	<b>38.382.072</b>	<b>37.864.138</b>
	Casinos (juegos de casino)	222.490	440.787	802.620	1.145.506	1.158.765
	Juego del bingo	2.255.233	3.233.258	4.184.689	4.660.935	4.833.120
	Máquinas B y C	15.743.494	20.582.908	24.299.147	30.655.383	29.605.507
	Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias	886	15.139	11.070	2.000	11.502
	Apuestas deportivas	1.256.192	1.656.219	1.687.911	1.664.284	1.983.550
	Imp. sobre premios bingo	205.488	169.030	228.602	253.963	271.693
<b>Navarra</b>		<b>10.901.396</b>	<b>9.458.053</b>	<b>12.859.242</b>	<b>14.596.258</b>	<b>14.581.192</b>
	Casinos (juegos de casino)	0	0	0	0	0
	Juego del bingo	431.907	562.533	815.098	927.202	972.535
	Máquinas B y C	5.976.900	4.486.508	7.157.400	6.931.530	6.972.100
	Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias	15.028	31.059	48.960	37.618	35.461
	Apuestas deportivas	2.207.838	2.617.638	3.100.861	3.449.682	3.424.928
	Juego online autorizado	1.800.000	1.760.315	1.736.923	3.250.226	3.176.169
	Imp. sobre premios bingo (Gastos suntuarios)	0	0	0	0	0
	Impuesto foral premios lotería	469.723	0	0	0	0
<b>País Vasco</b>		<b>34.898.777</b>	<b>37.458.720</b>	<b>47.767.103</b>	<b>52.109.722</b>	<b>63.330.356</b>
	Casinos (juegos de casino)	281.675	256.021	387.718	1.065.221	2.112.831
	Juego del bingo	2.826.257	2.231.126	3.525.852	3.588.379	3.647.523
	Máquinas B y C	21.871.050	25.940.047	35.074.731	36.112.427	36.052.215
	Apuestas deportivas	4.620.755	4.900.907	5.798.486	5.286.165	4.352.125
	Impuesto foral. Premios lotería	5.299.040	4.130.619	0	6.057.530	17.165.662
	Juego online autorizado	0	0	2.980.316	0	0
<b>Rioja (La)</b>		<b>5.811.065</b>	<b>7.277.932</b>	<b>8.809.846</b>	<b>8.640.843</b>	<b>7.472.148</b>
	Casinos (juegos de casino)	0	0	0	0	0
	Juego del bingo	498854	539138	874852	915800,89	871693,86
	Máquinas B y C	4809770	6162593	7285651	7061509,29	5981834
	Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias	97	759	1417	1573,2	3486,05
	Apuestas deportivas	500844	571981	642826	661959,91	615134,23
	Apuestas en frontones	1500	3461	5100	0	0

Impuesto	2020	2021	2022	2023	2024
<b>Valencia (Comunidad)</b>	<b>103.643.785</b>	<b>103.138.435</b>	<b>146.468.497</b>	<b>150.054.578</b>	<b>156.751.148</b>
Casinos (juegos de casino)	2.182.015	2.691.899	5.406.396	6.247.347	7.477.846
Juego del bingo	18.359.665	17.587.413	29.959.722	33.206.063	33.740.319
Máquinas B y C	72.047.049	69.471.839	92.184.871	91.118.184	94.119.393
Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias	0	179.609	180.000	0	0
Apuestas deportivas	11.055.056	13.207.675	18.737.508	19.482.984	21.413.591
<b>Ceuta</b>	<b>4.114.973</b>	<b>4.251.231</b>	<b>549.210</b>	<b>542.950</b>	<b>529.014</b>
Casinos (juegos de casino)	28.880	19.076	0	0	0
Juego del bingo	204.353	249.142	265.939	296.732	296.732
Máquinas B y C	304.546	358.787	184.965	142.273	114.758
Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias	0	0	0	0	0
Apuestas deportivas	77.194	124.226	98.306	103.945	117.523
Juego online autorizado	3.500.000	3.500.000	0	0	0
<b>Melilla</b>	<b>1.472.127</b>	<b>1.423.861</b>	<b>560.998</b>	<b>535.787</b>	<b>504.100</b>
Casinos (juegos de casino)	0	0	3258	0	0
Juego del bingo	6511	0	0	0	0
Máquinas B y C	385815	357492	477166	445173,6	420134,18
Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias	47850	37650	37350	37050	37650
Apuestas deportivas	31951	28719	43224	53562,93	46315,45
Juego online autorizado	1000000	1000000	0	0	0
	0	0	0	0	0
<b>Total nacional</b>	<b>647.717.127</b>	<b>824.215.804</b>	<b>1.029.096.074</b>	<b>1.040.544.270</b>	<b>1.043.517.552</b>
<b>Impuestos sobre el juego de las comunidades:</b>					
<b>Total</b>	<b>647.717.127</b>	<b>824.215.804</b>	<b>1.029.096.074</b>	<b>1.040.544.270</b>	<b>1.043.552.013</b>
Casinos (Juegos de casino)	29.791.321	22.559.977	56.673.979	65.971.869	67.237.009
Juego del bingo	95.436.829	92.479.440	147.810.307	152.163.237	148.668.873
Máquinas B y C	471.286.450	651.256.431	757.057.971	749.525.384	738.953.835
- Máquinas C	4.505.830	5.941.300	5.724.000	5.592.000	5.638.600
- Máq B Hostelería	316.439.975	431.680.331	534.154.871	526.635.634	513.634.335
- Máq B Salones	132.961.080	189.735.300	195.156.600	191.218.700	192.003.100
- Maq B Bingos	16.219.315	21.711.600	20.342.400	24.637.450	26.216.000
- Máq B Locales apuestas	1.006.740	1.968.600	1.436.300	1.219.000	1.219.000
- Máq B casinos	153.510	219.300	243.800	222.600	243.800
Apuestas deportivas	36.636.177	45.245.622	59.426.298	60.225.587	64.867.292
Apuestas hípcas y en frontones	125.924	190.591	183.043	216.646	230.393
Juego online regulado por comunidades	6.350.000	6.300.315	4.767.239	3.320.226	3.276.169
<b>Total impuestos sobre las empresas</b>	<b>639.626.701</b>	<b>818.032.376</b>	<b>1.025.918.836</b>	<b>1.031.422.949</b>	<b>1.023.233.572</b>
<b>Premiados en el bingo</b>	<b>1.600.219</b>	<b>1.033.688</b>	<b>2.337.602</b>	<b>2.487.755</b>	<b>2.598.878</b>
<b>Premiados en la lotería. Gestión Nav. y PV</b>	<b>5.768.763</b>	<b>4.130.619</b>	<b>0</b>	<b>6.057.530</b>	<b>17.165.662</b>
<b>Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias</b>	<b>721.444</b>	<b>1.019.121</b>	<b>839.636</b>	<b>576.036</b>	<b>553.901</b>
<b>Estado</b>	<b>579.735.905</b>	<b>533.842.509</b>	<b>498.413.034</b>	<b>551.584.692</b>	<b>598.588.689</b>
Juego de ámbito nacional: Act. Reservada Lotería	34.518.219	36.832.000	33.102.000	38.547.000	35.911.000
Juego de ámbito nacional: Juego Online	145.165.000	129.189.000	109.930.000	159.820.000	186.643.398
Tasa por actividades regulatorias de juego (lotería)	6.942.566	7.019.000	7.265.000	7.467.000	7.797.000
Tasa por actividades regulatorias de juego (online)	5.613.000	5.765.372	3.850.000	3.880.000	3.800.000
Gravamen sobre premios de lotería (Personas físicas)	387.497.120	355.037.137	344.266.034	341.870.692	364.437.291
- SELAE	375.328.357	348.616.518	342.934.034	334.733.162	346.071.629
- ONCE	6.400.000	2.290.000	1.332.000	1.080.000	1.200.000
Gravamen País Vasco y Navarra	5.768.763	4.130.619	0	6.057.530	17.165.662

## ANEXO III

# Las fuentes y sus problemas

**El Anuario del Juego recoge toda la información estadística sobre el 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.

**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 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.

Pese al esfuerzo de recogida de información hay lagunas, en esos casos se han hecho estimaciones estadísticamente robustas. 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 Anuario pretende ser una fuente de información para la opinión pública y los medios de comunicación** ”

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.**

“ **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** ”

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.
- BALEARES. Conselleria d’Empresa, ocupació i Energia. D.G. d’Empresa, Autònoms i Comerç. *Memòria Anual 2024 del Joc i les apostes de les Illes Balears*.
- 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 Patrojoç (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. *VI Informe sobre el Juego en la Comunidad de Madrid (2025)*. 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 General de Juego y Espectáculos (varios años): *Memoria del juego y espectáculos*. Vitoria.
- PAÍS VASCO. Dirección de Juego y Espectáculos (varios años): *Memorias*. Área de Juego. Eusko Jaurlaritz-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](http://www.hipodromos.org/datos-sobre-juego-interno-2011-2017)
- UNION EUROPÉENNE 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 rejuego. 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.

**Clientes 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.



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

**Cientes 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 imponible 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 2025