ANUARIO DEL JUEGO EN ESPAÑA 2026



El juego en España y su aportación social

CEJUEGO
CONSEJO EMPRESARIAL DEL JUEGO

ANUARIO DEL JUEGO EN ESPAÑA 2026

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.

© 2026 CEJUEGO
© 2026 José Antonio Gómez Yáñez
© 2026 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 González, "Master en Literatura. Escuela de Escritores. En curso".

Diseño aplicación *online:*

Víctor Díaz Barba, Analista ODEC.

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 40

EL PROBLEMA DE LAS FUENTES 44

GLOSARIO 46

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 Cirsa.

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 15ª 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

El juego de suerte o entretenimiento tiene en España un peso considerable, tanto social como económicamente. No es, desde luego, uno de los grandes sectores de la economía nacional, pero es un complemento relevante en el conjunto de sectores del entretenimiento que son la espina dorsal de la economía nacional.

En 2025 el juego real equivale al **0,8% del PIB nacional** y durante el año jugaron **31 millones de clientes**, de ellos **6,5 millones en juegos de entretenimiento** (visitaron alguna vez durante el año casinos, bingos, salones, apostaron o echaron monedas en las máquinas recreativas en hostelería). La oferta de locales de juego dependientes del sector público o del sector privado cubre todo el país, se puede estimar en **más de 50.000 puntos de encuentro** con el juego, destacando, desde luego, los juegos del sector público, **administraciones de SELAE y kioskos y vendedores de la ONCE**. Ambos forman parte del paisaje de nuestros barrios. Hay además una oferta de **juego online** creciente, que superó en 2025 los **dos millones de clientes**. Los grandes rasgos citados sintetizan **un sector relevante en la economía y por su impacto social.**

Toda esta oferta de juego está **estrictamente regulada.** El juego de entretenimiento está sujeto a restricciones en su comunicación y en su oferta de juegos a sus clientes, sin embargo, l**as loterías de todo tipo, a cargo de SELAE y la ONCE, invierten en publicidad más de 100 Mill. €/año**, lo que los convierte en dos de los cinco o diez grandes anunciantes cada año. Es curiosa esta escisión: los juegos de suerte, que nada aportan al conocimiento ni a la disciplina mental de quien juega, como decía Huizinga, son privilegiados, sin más motivo que sus rendimientos pasan a la hacienda, de una u otra manera.

El Anuario del Juego es un proyecto de **CEJUEGO, la asociación que agrupa a las grandes empresas privadas del sector.** Es un empeño que abarca ya casi dos décadas. Lo relevante es que **el juego está sostenido por estructuras empresariales sólidas.** Indudablemente, las dos empresas públicas citadas. En la vertiente privada hay grandes empresas de dimensión **multinacional que mantienen en España sus centros de decisión** o son propiedad de grupos españoles. Recientes fusiones llevan a que estructuras empresariales españolas tengan peso decisivo en la segunda mayor empresa de juego del mundo, y varias empresas españolas participadas por capital multinacional están entre las más grandes de la UE. Pero conviene insistir en que esas estructuras empresariales cobijan la **actividad de miles de profesionales especializados en gestión y administración de empresas, operaciones, derecho y regulación, innovación de juegos, atención al cliente, gestión de redes de comunicación** que son el soporte de algunos juegos en red y del juego online.

> “Los impuestos que paga el juego servirían para pagar los gastos de 689.681 alumnos en el curso 2026/27”

> “El juego de entretenimiento da empleo directo a 50.885 empleados, en empresas privadas”

Siguiendo en esta clave, el juego da empleo a casi 85.000 personas, de ellos, más de **50.000, en el juego de entretenimiento, con una fuerte presencia femenina**, sobre todo en atención al cliente, vertiente clave en la gestión de empresas de juego. Conviene insistir en este concepto de **cliente**, ya avancé que son más de 6,5 millones. Cifra que seguramente asombrará a más de uno.

> “Las máquinas recreativas transfieren a la hostelería el equivalente a sostener 40.494 empleos”

En tiempos en que la **Responsabilidad Social Corporativa** pasa a primer plano en la atención de la opinión pública y en la gestión empresarial, las empresas del sector aportaron en 2025, en impuestos especiales sobre el juego, 1.713 Mill. €. Que se tradujeron en **servicios públicos**, esta cantidad supone más de 20.000 trasplantes renales y casi 15.000 de corazón, miles de estancias en hospitales públicos, al mantenimiento de miles de kilómetros de autopistas, etc. Todo eso, **cada año**. Las decisiones las toman las administraciones, no las empresas de juego, pero **su aportación está ahí**. Además, las empresas privadas de juego pagaron los correspondientes impuestos comunes a todas las empresas y las cotizaciones sociales que garantizan las pensiones. Como todas las empresas, conviene insistir.

> “El juego de entretenimiento está sujeto a restricciones en su comunicación. Loterías y Apuestas del Estado y los juegos de la ONCE están entre los diez grandes anunciantes todos los años”

Si se toman como referencia los 2.484 € que la OCU ha estimado como coste de “la vuelta al cole”, los impuestos que paga el sector del juego, casi exclusivamente las empresas privadas y los “premiados” servirían para pagan los de 689.681 alumnos.

El Anuario del Juego pretende ser la **referencia estadística** de un sector siempre sujeto a escrutinio público y de las Administraciones. La idea es proporcionar la base argumental para informar a las Administraciones, opinión pública y los medios de comunicación.

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. €)			
3.834 Lotéries Catalunya	1.311 24	5.196 Cruz Roja	1.732 37
VENTAS / CANTIDADES JUGADAS (MILL. €)			
10.586 Lotéries Catalunya	2.927 46	20.140 Cruz Roja	5.813 37
IMPUESTOS Y TASAS ESPECIALES SOBRE EL JUEGO (MILL. €)			
47	Exento	1.024	258
IMPUESTOS COMUNES (SOCIEDADES, IAE, ETC.) **Y COTIZACIONES SOCIALES** (MILL. €)			
730	40	681	Indeterminado
APORTACIÓN DE BENEFICIOS AL ESTADO			
3.834	1.311		
APORTACIÓN A ENTIDADES SOCIALES (MILL. €)			
26		24	
IMPUESTOS + COTIZACIONES SOCIALES + APORTACIONES A ENTIDADES SOCIALES			
804	40	1.729	258
EMPLEOS			
11.526	21.736	50.885	1.768
EMPLEOS EN HOSTELERÍA			
		40.494	
INVERSIÓN EN PUBLICIDAD (MILL. €)			
57	55		257



- En 2024 se jugaron **12.122 Mill. €** en **"juego real"**, es decir, la diferencia entre las **cantidades jugadas** y los **premios**.
- El juego supone el **0,76% del PIB**.
- El **0,33%** corresponde a los juegos de suerte y apuestas mutuas de **SELAE** y la **ONCE**.
- El **0,43%** al juego de **entretenimiento**.
- El **juego real** en las loterías y apuestas mutuas de **SELAE** alcanzó **3.834** Mill. €. En las loterías de la **ONCE** (cupones, rascas, primitivas/juegos activos) el gasto real fue de **1.311** Mill. €. Este indicador en la gama de juegos de **Loteries de Catalunya** alcanzó **14** Mill. €. A estas cifras hay que sumar **34** Mill. € del sorteo de la **Cruz Roja** y algunas rifas locales. En suma, en loterías de distinto tipo el juego real fue de **5.194 Mill. €.**
- El **juego real** en loterías de **SELAE descendió** casi **300 Mill. €,** se puede decir que tuvo mala suerte: los premios excedieron los porcentajes registrados en años anteriores. Esto le puede pasar a cualquier operador de loterías pasivas.
- En el juego de **entretenimiento presencial** el juego real **ascendió a 5.196 Mill. €.**
- En el **juego online** regulado por el Estado se puede tomar dos parámetros: la diferencia entre depósitos y cantidades retiradas **1.659 Mill. €**, o el **GGR** de las empresas, que incluye los bonos y promociones **1.699 Mill. €**.
- En juego de suerte (**SELAE** y la **ONCE**) el **gasto por habitante** entre 18 y 75 años fue de **142,1** €; en juego de entretenimiento **189,5** €.
- El **juego online** mantiene su ritmo de crecimiento, viene a representar el **14,3%** del juego real global.
- El empleo en las **empresas privadas** que gestionan el juego de entretenimiento supone **50.885 puestos de trabajo**.
- El juego, en general, **sostiene más de 193.000 empleos indirectos** en otros sectores productivos.
- Los operadores de máquinas "B" recreativas aportan a la hostelería el equivalente al **coste laboral de 40.494 empleos**.
- Las empresas privadas de juego presencial aportaron **1.024 Mill.** en **impuestos especiales sobre el juego**, las de juego online **258** Mill. € por el mismo concepto.
- Las **empresas privadas** de juego presencial aportan **675 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 **32,5% 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 el **juego real**, es decir, la **diferencia entre las cantidades jugadas y los premios**. En 2025 esta cantidad representó el 0,76% del PIB, muy similar a 2024, aún alejado del 0,83% de 2019. Globalmente, el **juego real** sumó en 2025: **12.122** Mill. €.

El juego gestionado por el sector público, SELAE y la ONCE, básicamente loterías -juegos de azar- y la **Quiniela**, representa el **0,33% del PIB**. El **juego de entretenimiento** alcanza el 0,43% del PIB, gestionado por **empresas privadas**. Aún sigue algo por debajo del 0,47% que representaba en 2019, aunque va recuperando de su descenso tras la covid.

> "El gasto en juego en 2025 ascendió a 12.122 Mill. €, el 0,76 % del PIB"

En **juego real**, el juego gestionado por el **sector público** supuso **5.194 Mill. €**, un descenso significativo en relación con 2024, tiene su explicación en la **mala suerte de SELAE**, que tuvo que afrontar pagos en premios de Lotería Nacional y primitivas -botes- superiores a los de años anteriores.

Mientras que el juego de **entretenimiento** gestionado por **empresas privadas** supuso **6.928 Mill. €**, sumando el **presencial y online**. El **principal crecimiento** se produjo en el **canal online**.

> "El gasto en juego de entretenimiento equivale al 0,43 % 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 142,1 €/hab¨ entre 18 y 75 años, el gasto en juego de entretenimiento fue algo superior, 189,5 €/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 2025, 33.738 puestos de trabajo, comprendiendo los servicios centrales de ambas, además de empleados en sus administraciones y vendedores. La Memoria de SELAE de 2025 actualizó los datos de empleo en sus administraciones, lo que explica los cambios en la serie recogida en la tabla.
- En empleo sostenido por las empresas de juego de entretenimiento alcanzó 50.885 puestos de trabajo en atención al público, distribución, organización interna, I+D, y empleos en juego online, principalmente en Ceuta y Melilla.

> "El juego de entretenimiento da empleo a 50.885 personas, y sostiene 40.494 puestos de trabajo en hostelería"

- Además, sostiene directamente 40.494 empleos en hostelería a través de la participación de los bares en el rendimiento de las máquinas que tienen instaladas.
- En **impuestos y cotizaciones sociales**, la aportación de las empresas privadas casi duplica la de SELAE y la ONCE. La del juego de entretenimiento por ambos conceptos se puede estimar en 1.760 Mill. €. El juego de azar gestionado por **SELAE y la ONCE** aportó 945 Mill. €. La diferencia estriba en la **posición privilegiada de ambas respecto a los impuestos especiales sobre el juego, de los que están exentas excepto la Quiniela y Quíntuple Plus de SELAE, y la casi exención de impuestos o deducciones sustanciales de las cotizaciones sociales del personal vendedor de la ONCE**.

EL JUEGO EN LA ECONOMÍA ESPAÑOLA

	Unidad	2021	2022	2023	2024	2025
Juego real	**Mill. €**	**9.122**	**10.369**	**11.149**	**11.927**	**12.122**
Juego real sobre PIB	(%)	0,74	0,75	0,74	0,78	0,76
Juegos de SELAE y ONCE	**(% PIB)**	**0,35**	**0,36**	**0,34**	**0,36**	**0,33**
- Juego real	Mill. €	4.364	4.931	5.140	5.469	5.194
- Gasto por habitante de 18 75 años	€ / año	124,8	140,1	143,8	151,1	142,1
- Impuestos y cotizaciones sociales						
- Especiales sobre el juego (SELAE)	Mill. €	44	40	46	44	45
- Sociedades, IVA, IAE, etc. (SELAE)	Mill. €	648	665	730	745	795
- Cotizaciones sociales	Mill. €	91	93	99	102	105
- Empleos		31.099	31.310	31.750	32.336	33.738
Juego de entretenimiento empresas privadas	**(% PIB)**	**0,39**	**0,40**	**0,40**	**0,42**	**0,43**
- Juego real	Mill. €	4.759	5.438	6.009	6.458	6.928
- Gasto por habitante de 18 75 años	€ / año	136,0	154,5	168,0	178,5	189,5
- Impuestos y cotizaciones sociales						
- Especiales sobre el juego	Mill. €	958	1.171	1.233	1.236	1.282
- Sociedades, IVA, IAE, etc.	Mill. €	84	99	111	120	127
- Cotizaciones sociales	Mill. €	278	297	305	339	354
- Empleos en servicios al cliente y fabricación		44.829	46.807	46.942	50.350	50.885
- Empleos sostenidos en hostelería		55.745	40.806	39.975	39.885	40.494

1.2. LA OFERTA DE JUEGO

En España la oferta de juegos es amplísima, tanto desde el sector público (administraciones de SELAE y kioskos y vendedores de la ONCE, con el apoyo de **retransmisiones diarias de sus premios a través de TVE 1,** que la **prensa escrita y digital**) como desde el sector privado tanto presencial como online.

Centrándonos en el juego presencial. La oferta de juego del **sector público** dispone de amplias redes comerciales. Hay 10.872 puntos de venta de los productos de SELAE (administraciones y red complementaria) y unos 33.000 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 (incluyendo las salas satélite en Galicia, Madrid y Valencia) y salas con oferta de sus juegos (Castilla La Mancha), 329 bingos y 3.700 (aprox.) salones en funcionamiento. Las máquinas "B" recreativas en hostelería están presentes en casi 100.000 bares, en paulatino descenso por el cambio que se está produciendo en los locales de hostelería.

La oferta de juego online se concreta en 78 operadores, en su mayoría ofrecen juegos de casino (54) y apuestas (54).

Además, tres hipódromos tienen programaciones regulares con apuestas internas (La Zarzuela, San Sebastián y las playas de Sanlúcar de Barrameda), así como los dedicados a carreras al trote en el Circuito Balear.

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 sinteriza en el **anexo 1**. Las cantidades jugadas pueden ser las ventas (loterías, bingo o apuestas) pero hay juegos en los casinos en los 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***

OFERTA DE JUEGO

	2021	2022	2023	2024	2025
Juego presencial					
Locales de venta de juegos públicos (loterías y apuestas mutuas)					
Juegos de SELAE	**10.928**	**10.914**	**10.898**	**10.882**	**10.872**
- Administraciones de SELAE	4.150	4.151	4.147	4.143	4.133
- Red complementaria	6.778	6.763	6.751	6.739	6.739
Juegos de la ONCE	**≈ 35.000**	**≈ 35.000**	**≈ 35.000**	**≈ 35.000**	**≈ 33.200**
- Vendedores	18.935	19.058	19.548	20.309	21.172
- Kioskos	> 1.800	> 1.800	> 1.800	> 1.800	> 1.800
- Red complementaria de la ONCE	≈ 15.000	≈ 15.000	≈ 15.000	≈ 15.000	> 12.000
Loteríes de Catalunya (Xarxa Comercial)	**4.876**	**3.650**	**3.530**	**3.436**	**3.436**
- Canal convencional	3.175	2.031	1.934	1.827	
- Canal complementario	1.671	1.588	1.568	1.586	
- Salas de bingo conectadas (SuperToc)	30	31	28	23	
Hipódromos	**9**	**10**	**10**	**10**	**10**
- Carreras de caballos	3	3	3	3	3
- Trote	6	7	7	7	7
Locales de juegos de entretenimiento (abiertos)					
- Casinos	53	55	56	56	56
- Bingos	323	328	327	326	329
- Salones de juego	3.766	3.630	3.600	3.650	3.700
- Locales de apuestas	320	276	257	236	223
- Bares con máquinas B instalada	105.034	100.430	99.042	98.957	97.578
Juego online (operadores con actividad durante el año)	**78**	**78**	**78**	**77**	**78**
- Juegos de casino	55	54	49	53	54
- Apuestas	45	45	43	44	54
- Póker	9	9	9	9	11
- Bingo	3	3	3	3	4
- Concursos	2	2	2	2	3

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

denominado "juego real" desde la perspectiva del cliente. *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.* ***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 (GGR).*

El juego creció entre 2024 y 2025 un 1,6%, medido como juego real. Bajo este dato global hay **dinámicas distintas** y algún hecho llamativo. En todo caso, se detecta una dinámica de fondo de **ralentización** del crecimiento del sector, a partir **en el segundo semestre del año**.

El dato más llamativo es el **descenso del juego real de SELAE**, derivado, como se ha avanzado, de la *mala suerte*: un incremento considerable de los premios a repartir en la Lotería Nacional, **riesgo siempre presente para cualquier operador de loterías pasivas**. Por eso, la ONCE ha incluido en sus cuentas un autoseguro, una precaución: Fondo de regularización de premios interanuales.

> "El juego ha entrado en una fase de ralentización de su crecimiento, excepto el juego online"

SELAE ha registrado un descenso del 7,3% en juego real en 2024/25, pese al incremento de sus ventas, sobre todo en Lotería de Navidad. La ONCE, registró un incremento del 3,3%. ONCE alcanza los 1.311 Mill. € de ingresos reales, pero también ha frenado fuertes crecimientos de los últimos años.

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

	2021	2022	2023	2024	2025
Total juego real (presencial y online)	**9.124**	**10.370**	**11.148**	**11.928**	**12.122**
Juego presencial	**8.280**	**9.375**	**9.879**	**10.440**	**10.390**
- Loterías y apuestas mutuas	**4.364**	**4.931**	**5.140**	**5.469**	**5.194**
- SELAE	**3.292**	**3.813**	**3.948**	**4.140**	**3.834**
- Lotería Nacional	1.654	1.709	1.949	2.163	1.901
- Loterías primitivas	1.561	2.034	1.923	1.899	1.849
- Apuestas mutuas deportivas	77	71	76	78	84
- ONCE	**1.015**	**1.055**	**1.136**	**1.268**	**1.311**
- Cupones (total)	633	618	654	703	713
- Loterías instantáneas	258	287	313	333	335
- Juegos activos	124	150	175	217	241
- Regularizacion Fondo premios interanuales			-6	15	23
- Lotèries de Catalunya	**24**	**27**	**23**	**24**	**14**
- Sorteo de la Roja y benéficas	**33**	**36**	**33**	**37**	**34**
- Juegos de entretenimiento	**3.917**	**4.444**	**4.739**	**4.970**	**5.197**
- Casinos	209	355	397	413	445
- Bingos (Juego del bingo)	333	465	511	507	514
- Salones	64	97	142	158	165
- Máquinas “B” en bingos	789	924	999	1.108	1.213
- Máq. “B”: casinos y loc. apuestas	4	4	4	4	4
- Apuestas reg. Comunidades	301	369	393	419	420
- Hostelería (máq. “B” recreativas)	2.216	2.228	2.293	2.359	2.432
- Apuestas internas en hipódromos	1	1	2	2	2
Juego online (entretenimiento)	**844**	**994**	**1.269**	**1.488**	**1.732**
- Juego real (depósitos-retiradas)	**797**	**924**	**1.195**	**1.426**	**1.659**
- Regulado por el Estado (GGR)	**815**	**963**	**1.236**	**1.454**	**1.699**
- Apuestas	306	360	492	607	698
- Póquer	85	90	105	100	95
- Otros juegos de casino	166	198	240	259	276
- Máquinas / Slots	241	300	385	472	615
- Bingo	14	14	14	15	14
- Concursos	2				
- Regulado por las Comunidades (GGR)	**28**	**31**	**32**	**35**	**33**
- Apuestas reg. Comunidades	28	31	32	35	33

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

El juego real de entretenimiento presencial creció un 4,5%, hasta 5.196 Mill. €, con diferencias entre sus vertientes. Crecieron los **casinos, salones y las máquinas en bingos**; mientras se estabilizaron el juego del bingo, aunque con un crecimiento sustancial del **bingo electrónico**; y las apuestas. Las máquinas en hostelería, que suman el 46,8% del juego de entretenimiento, crecieron un 3,1%.

El gran crecimiento se produjo en el **juego online, un 16,3%** (medido por el saldo entre depósitos y retiradas). Las slots y las apuestas están tras este crecimiento. En el juego, como en todos los demás sectores, el canal online recoge un fragmento cada vez mayor del mercado. Este avance del 16,3% se produce después de dos años con incrementos del 17,5% y del 29,4%.

> “El juego real ascendió a 12.122 Mill. €, un 1,3% más que en 2024. Tras este dato está la mala suerte de SELAE”

El juego online alcanzó 1.732 Mill. € de juego real, duplicando largamente sus registros de 2021, es decir, **en cinco años ha duplicado el gasto de sus clientes**.

> “El juego online creció un 16,3%, después de hacerlo un 17,5% y un 28,4% los dos años precedentes”

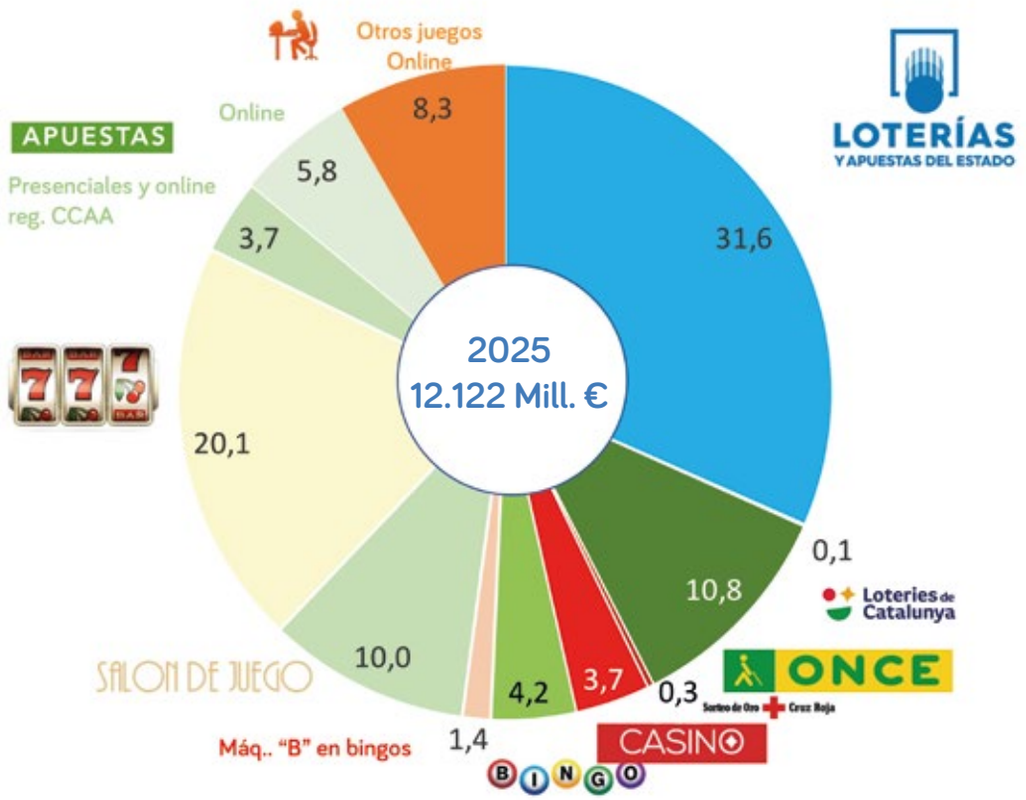
JUEGO REAL / GGR DE LAS EMPRESAS (%)

	2021	2022	2023	2024	2025
Total juego real (presencial y online)	**100**	**100**	**100**	**100**	**100**
Juego presencial	**90,8**	**90,4**	**88,6**	**87,5**	**85,7**
- Loterías y apuesas mutuas	**47,8**	**47,6**	**46,1**	**45,9**	**42,8**
- SELAE	**36,1**	**36,8**	**35,4**	**34,7**	**31,6**
- Lotería Nacional	18,1	16,5	17,5	18,1	15,7
- Loterías primitivas	17,1	19,6	17,2	15,9	15,3
- Apuestas mutuas deportivas	0,8	0,7	0,7	0,7	0,7
- ONCE	**11,1**	**10,2**	**10,2**	**10,6**	**10,8**
- Cupones (total)	6,9	6,0	5,9	5,9	5,9
- Loterías instantáneas	2,8	2,8	2,8	2,8	2,8
- Juegos activos	1,4	1,4	1,6	1,8	2,0
- Regularización Fondo de Compensación	0,0	0,0	-0,1	0,1	0,2
- Lotèries de Catalunya	**0,3**	**0,3**	**0,2**	**0,2**	**0,1**
- Sorteo de la Roja y benéficas	**0,4**	**0,3**	**0,3**	**0,3**	**0,3**
- Juegos de entretenimiento	**42,9**	**42,9**	**42,5**	**41,7**	**42,9**
- Casinos	2,3	3,4	3,6	3,5	3,7
- Bingos (Juego del bingo)	3,6	4,5	4,6	4,2	4,2
- Salones	0,7	0,9	1,3	1,3	1,4
- Máquinas “B” en bingos	8,6	8,9	9,0	9,3	10,0
- Máq. “B”: casinos y loc. apuestas	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
- Apuestas presenciales	3,3	3,6	3,5	3,5	3,5
- Hostelería	24,3	21,5	20,6	19,8	20,1
- Apuestas internas en hipódromos	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Juego online	**9,2**	**9,6**	**11,4**	**12,5**	**14,3**
- Juego real (depósitos-retiradas)	**8,7**	**8,9**	**10,7**	**12,0**	**13,7**
- Regulado por el Estado (GGR)	**8,9**	**9,3**	**11,1**	**12,2**	**14,0**
- Apuestas	3,4	3,5	4,4	5,1	5,8
- Póquer	0,9	0,9	0,9	0,8	0,8
- Otros juegos de casino	1,8	1,9	2,2	2,2	2,3
- Máquinas / Slots	2,6	2,9	3,4	4,0	5,1
- Bingo	0,2	0,1	0,1	0,1	0,1
- Concursos	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
- Regulado por las Comunidades (GGR)	**0,3**	**0,3**	**0,3**	**0,3**	**0,3**
- Apuestas	0,3	0,3	0,3	0,3	0,3

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

Los números sobre las cantidades jugadas no son relevantes, salvo en los juegos en que coinciden con las ventas: 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 el cliente comienza a jugar 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 suma 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, es una curiosidad.

JUEGO REAL SEGÚN OPERADORES (%)



CANTIDADES JUGADAS. DIVERSOS INDICADORES (MILL. €)

	Indicador	2021	2022	2023	2024	2025
Total juego real (presencial y online)		**29.120**	**32.464**	**34.728**	**37.175**	**39.549**
Juego presencial		**26.122**	**28.911**	**30.667**	**32.336**	**33.736**
- Loterías (+ apuestas mutuas SELAE)		**11.612**	**12.214**	**12.678**	**13.321**	**13.596**
- SELAE		**9.359**	**9.687**	**9.956**	**10.396**	**10.586**
- Lotería Nacional	Ventas	5.495	5.734	5.952	6.228	6.356
- Loterías primitivas	Ventas	3.696	3.801	3.828	4.004	4.047
- Apuestas mutuas deportivas	Ventas	168	151	176	164	183
- ONCE		**2.150**	**2.426**	**2.624**	**2.830**	**2.927**
- Cupones (total)	Ventas	1.204	1.259	1.316	1.359	1.373
- Loterías instantáneas	Ventas	750	832	914	969	993
- Juegos activos	Ventas	196	335	394	502	561
- Lotèries de Catalunya	**Ventas**	**63**	**61**	**57**	**54**	**46**
- Sorteo de la Cruz Roja	**Ventas**	**40**	**40**	**41**	**41**	**37**
- Juegos de entretenimiento		**14.511**	**16.696**	**17.989**	**19.015**	**20.140**
- Casinos	DROP+Coin in	1.338	2.018	2.494	2.621	2.993
- Bingos (Juego del bingo)	Ventas	1.323	1.876	1.984	2.064	2.128
- Salones	Coin in	213	325	472	527	551
- Máquinas "B" en bingos y otros	Coin in	2.630	3.079	3.331	3.694	4.042
- Apuestas presenciales	Apuestas	1.616	1.965	2.059	2.239	2.311
- Hostelería	Coin in	7.387	7.428	7.643	7.863	8.107
- Apuestas internas en hipódromos	Apuestas	6	6	6	7	9
Juego online		**2.997**	**3.553**	**4.060**	**4.838**	**5.813**
- Regulado por el Estado	**Depósitos**	**2.771**	**3.316**	**3.829**	**4.580**	**5.563**
- Regulado por las Comunidades (GGR)	**Apuestas**	**226**	**238**	**231**	**259**	**250**
- Apuestas	Apuestas	226	238	231	259	250

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

Sobre el sector del juego recae un complejo subsistema fiscal "especial", que hace que esclarecer lo que aportan en impuestos sus empresas sea un intrincado ejercicio. Este subsistema grava fundamentalmente a los juegos 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 Quíntuple 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 que, aunque se denomina "tasa", opera como un impuesto finalista, destinado a financiar el funcionamiento de la DGOJ y sus investigaciones sobre el juego. Trataremos de simplificar sus resultados:

- Sobre las **empresas privadas de juego de entretenimiento** recayeron en 2025 **1.023,6 Mill. €** de impuestos regulados y recaudados por las **comunidades**.
- Sobre las empresas privadas de **juego online recayeron 257,6 Mill. €,** derivados del impuesto sobre el juego online (222,8 Mill. €) y a través de la tasa de regulación (34,8 Mill. €).
- Las apuestas mutuas deportivas de SELAE fueron gravadas con 37,7 Mill. € a través de un impuesto especial y 7,8 Mill. € por la tasa de regulación del juego nacional a cargo de la DGOJ.

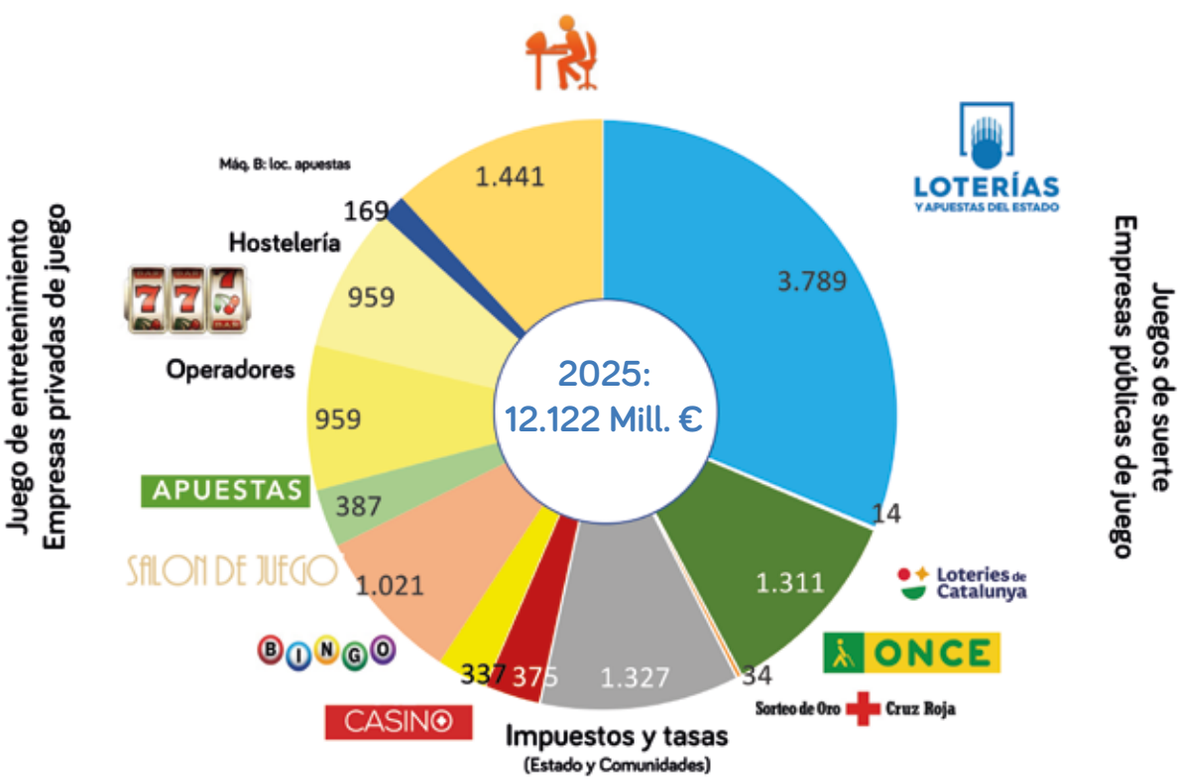
> "El juego aportó en impuestos 1.713,6 Mill. €"

Otra vertiente de los impuestos sobre el juego son **los premios** o, mejor, los premiados:

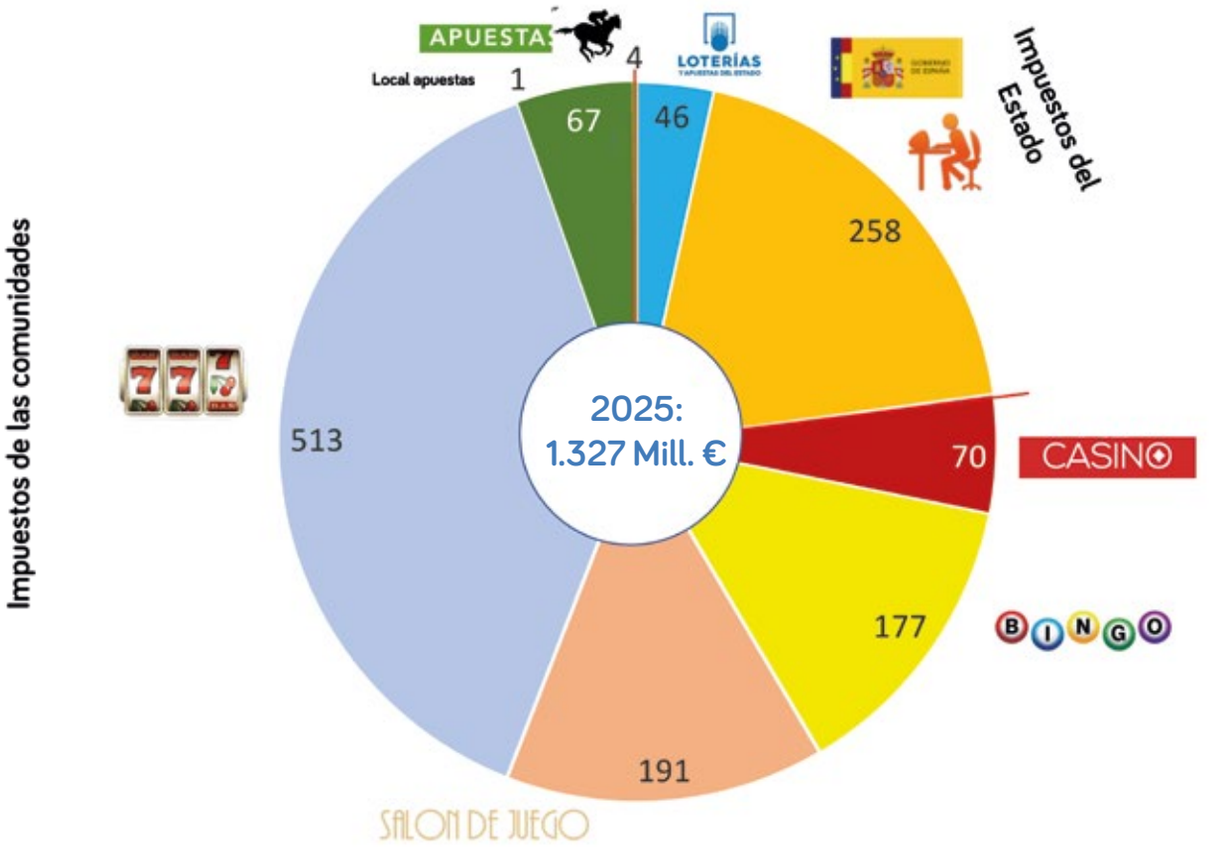
- Sobre los premios del **bingo vigente en Asturias** recaen 2,7 Mill. €.
- Sobre los **premios de lotería superiores a 40.000 €** recae un gravamen, establecido en 2012, que se ha quedado como permanente, que recaudan el Estado y las haciendas forales (Navarra y País Vasco), que en 2025 alcanzó 386,4 Mill. €, con un espectacular salto en Vizcaya.

Globalmente, las distintas administraciones recaudaron 1.713,6 Mill. € en 2025.
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. €)



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 hípicas 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**. 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 (en Valencia con retoque de cierto relieve). De todos modos, no hay cambios cualitativamente relevantes.

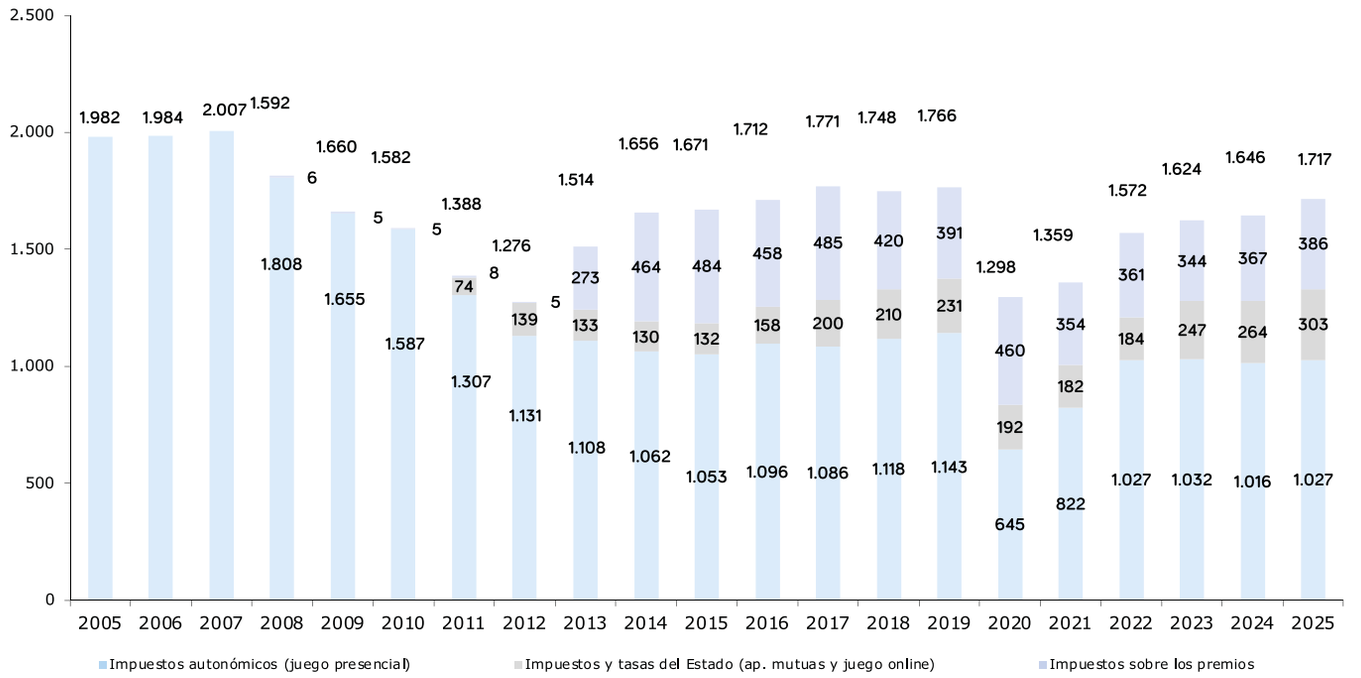
Dada la complejidad de este subsistema impositivo, sus datos se pueden "sumar" de distintas formas: según las Administraciones que regulan y recaudan cada impuesto, según el tipo de sujeto paciente.

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 extraviado, más allá de la necesidad de financiación de las Administraciones. Resulta una 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:

Para establecer medidas comparativas comprensibles. Los 1.281,6 Mill. € en impuestos aportados por las empresas privadas del juego presencial u online a las Administraciones suponen:

- El coste quirúrgico de **23.246 trasplantes hepáticos o de intestino**
- El coste quirúrgico de **14.680 trasplantes de corazón y pulmonares**
- El coste de **mantenimiento de 16.020 Km. de autopistas**, es decir, el 60,3% de los 26.564 Km. gestionados por el Ministerio de Transportes.

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 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 **323 Mill. €**. Hay que añadir **4,5 Mill. €** por otros **tributos menores**, sobre todo locales, como el IBI, ICIO, etc. Finalmente, por **cotizaciones** sobre sus plantillas generó una contribución de **353 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 682 Mill. €.

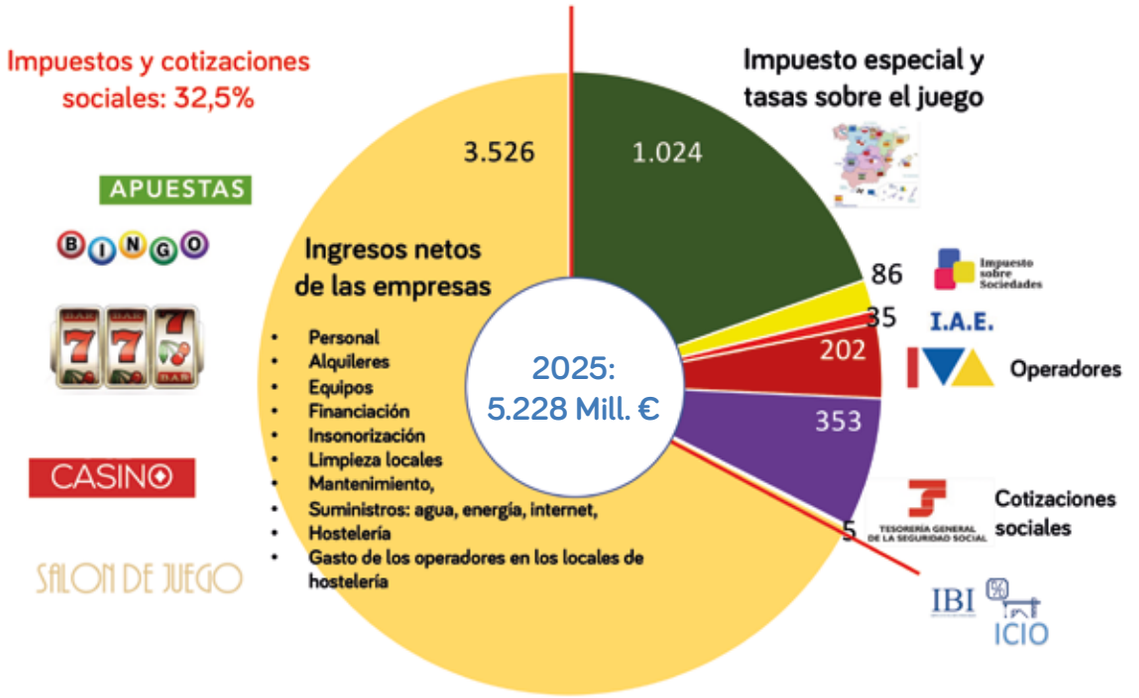
Globalmente, **los impuestos y las cotizaciones sociales que gravan las actividades de las empresas privadas de juego suponen el 32,5% de sus ingresos brutos (GGR)**, es decir, de las cantidades efectivamente jugadas. Este porcentaje va disminuyendo desde 2020, en un proceso de normalización tras el trastorno en la actividad empresarial provocado por la covid.

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

	Comunidades			**Estado**			**Total**
Sujeto pasivo	Empresas privadas	Sobre los premiados		Empresas privadas		Sobre premiados	
Tipo de impuesto o tasa	Imp. Esp. Juego	Premios Bingo	Premios Loteria (*)	Imp. Esp. Juego	Tasa regulación	Premios Loteria (*)	
		Asturias, Murcia	Navarra, País Vasco				
Empresas privadas	1.027.479						**1.027.479**
Casinos, bingos, salones, operadores máquinas							
Operadores juego online				222.770	34.790		**257.560**
Empresas públicas							
SELAE: Apuestas deportivas mutuas				37.662	7.797		**45.459**
Premiados							
Gravamen sobre premios de lotería (> 40.000 €)			49.183			334.539	**386.378**
Premios juego del bingo		2.657					
Total	**1.027.479**	**2.657**	**49.183**	**260.432**	**42.587**	**334.539**	**1.716.876**

(*) Gravamen del 20% en los premios de lotería superiores a 40.000 €

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



Distribución del gasto en juego de entretenimiento presencial

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 presencial, con unos ingresos de 5.196 Mill. € soportan unos **impuestos (excluidas cotizaciones sociales) de 1.351 Mill. €, es decir, un 26,0%**. El conjunto las empresas privadas de juego, en gran parte pymes, pagan más impuestos que las grandes tecnológicas.

> **"La factura fiscal de Telefónica asciende al 22,1% de sus ingresos, la de las empresas de juego privadas al 26,7%"**

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 sus redes comerciales se traducen en un sector con una fuerte capacidad de creación de empleo, sobre todo en el sector privado, en atención al cliente en los locales. Es **un sector intensivo en empleo**.

Las estimaciones sobre 2025 muestran que el sector emplea a **84.135 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 11.000 en las administraciones de SELAE y más de 20.000 vendedores de la ONCE. SELAE, en su Memoria de 2025, introdujo el dato del empleo en sus Administraciones, con una cierta reducción del empleo que sostienen en relación con estimaciones anteriores.

En **sector privado, 50.885,** con sensibles incrementos en **salones** y el juego **online**, con fuerte impacto en **Ceuta y Melilla**. 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.

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.

1.5.2. Empleos sostenidos en hostelería y empleos indirectos

Como se verá en el epígrafe sobre máquinas "B" recreativas en hostelería, los operadores 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 netos 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 2025, esto supuso una transferencia global al sector de hostelería de 959 Mill. €, lo que equivale a **los costes laborales de 40.490 empleados** (ver epígrafe Hostelería).

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

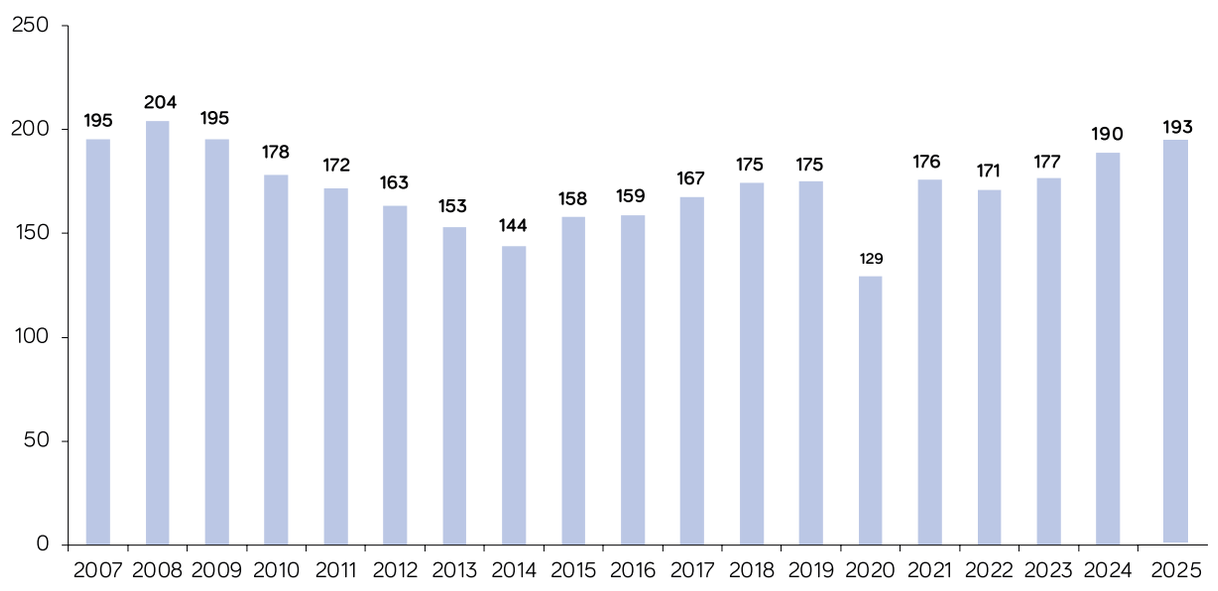
Al margen de su impacto directo sobre el empleo en la hostelería, el juego extiende sus efectos en la dinamización de la demanda y **el empleo indirecto generado en otros sectores**. Se puede estimar por encima de **193.000** los empleos que genera globalmente.

EMPLEO EN EMPRESAS DE JUEGO

	2021	2022	2023	2024	2025
Total	**76.072**	**77.270**	**77.970**	**82.586**	**84.135**
Total empleo sector público o parapúblico	**31.098**	**31.318**	**31.682**	**32.271**	**33.100**
- Administraciones de Lotería (SELAE) (*)	11.620	11.415	11.238	11.062	11.028
- SELAE: Servicios centrales (**)	495	495	495	496	497
- ONCE. Vendedores de la red comercial (***)	18.634	19.058	19.548	20.309	21.172
- ONCE. Servicios centrales	322	323	373	371	370
- Loteríes de Catalunya	27	27	28	33	33
Total empleo sector privado (entretenimiento)	**44.824**	**45.802**	**46.138**	**50.166**	**50.885**
- Casinos (*)	4.121	4.293	4.137	4.069	4.014
- Bingos	8.398	8.528	9.156	9.128	9.212
- Operadores de Máquinas B. Hostelería	8.745	8.922	8.809	8.737	8.690
- Salones	19.960	19.239	19.080	22.995	23.310
- Apuestas deportivas presenciales	2.300	3.191	3.317	3.468	3.553
- Operadores online en España	1.300	1.630	1.638	1.768	2.105
Total empleo en regulación	**150**	**150**	**150**	**150**	**150**
- Dir. Gral. Ordenación del Juego (Min. Consumo)	56	56	56	56	56
- Dir. Grales. Autonómicas (estimación)	94	94	94	94	94
Total empleo (no regulación) (%) (Fuente: INE)					
- Hombres	60,2	62,5	61,5	60,5	60,5
- Mujeres	39,8	37,5	38,5	39,5	36,5

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

EMPLEOS INDIRECTOS GENERADOS POR LA INDUSTRIA DEL JUEGO (MILES)



1.6. LA GEOGRAFÍA DEL JUEGO REAL

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

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

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

	SELAE	ONCE	EAJA	Sorteo Oro Cruz Roja	Casino	Bingos (juego bingo)	Máq. B en bingos	Salones	Máq. B casinos y loc. Ap.	Apuestas	Hostelería	Hipódro-mos	Internet	Total	(%) Total	Juegos de SELAE y ONCE	Juego de entreten. presencial
Andalucía	604	425			65	66	14	222		43	248		298	1.983	16,7	20,8	12,6
Aragón	106	18			4	20	7	25	0	14	87		43	325	2,7	2,5	3,0
Asturias	110	31			3	10	1	6		4	68		33	266	2,2	2,9	1,8
Baleares	73	34			15	9	3	29		11	62	1	48	285	2,4	2,2	2,5
Canarias	175	93			41	56	7	88		25	60		95	640	5,4	5,4	5,3
Cantabria	52	11			3	4	0	11	0	4	34		18	138	1,2	1,3	1,1
Castilla La Mancha	169	44			13	4	3	51		18	93		71	465	3,9	4,3	3,5
Castilla y León	244	42			4	19	14	51	1	15	141		79	609	5,1	5,8	4,7
Cataluña	486	127	14		110	73	44	44		32	661		289	1.880	15,8	12,4	18,4
Extremadura	82	43			8	9	2	18	1	5	60		36	264	2,2	2,5	2,0
Galicia	235	57			11	15	2	37		31	123		87	599	5,0	5,9	4,2
Madrid	521	94			87	97	20	198	2	75	262	1	257	1.614	13,6	12,4	14,2
Murcia	117	44			9	10	1	105	0	20	39		50	396	3,3	3,3	3,5
Navarra	41	10			0	5	2	22	1	17	29		25	152	1,3	1,0	1,5
País Vasco	187	28			11	17	5	85		60	125		62	581	4,9	4,3	5,8
Rioja, La	29	6			0	3	2	9	0	6	17		11	84	0,7	0,7	0,7
Valencia (Com.)	458	146			61	94	37	208		72	321		196	1.593	13,4	12,2	15,2
Ceuta	3	1			1	3	0	1	0	1	1			13	0,1	0,1	0,1
Melilla	3	2			0		0	2		1	1			11	0,1	0,1	0,1
Internet	139	31												170			
Sin información		23		34										57			
Total	**3.834**	**1.312**	**14**	**34**	**445**	**514**	**164**	**1.213**	**5**	**454**	**2.432**	**2**	**1.699**	**12.122**	**100**	**100**	**100**

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

1.7. CICLOS DE VIDA DE LOS JUEGOS

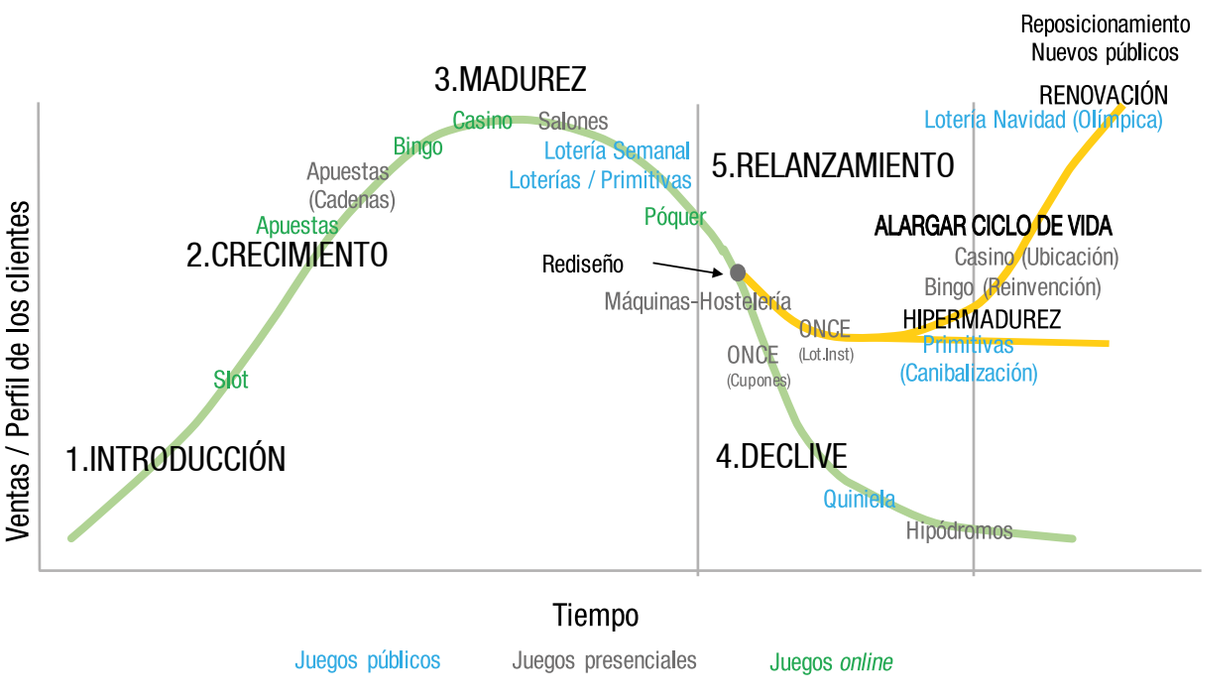
La diferente evolución de los juegos refleja la **heterogeneidad y dinamismo de este mercado**. La oferta de juegos se renueva y algunos caen, hasta casi desaparecer o reactivarse si sus operadores logran pulsar la tecla adecuada. Los juegos se pueden situar en puntos muy diferentes del "ciclo de vida". En 2025:

- El **Gordo de Navidad** se afianza como una "**marca olímpica**", pero en el conjunto de loterías nacionales, los **sorteos semanales registran un desgaste**. Aunque sus premios puedan dar un disgusto a su operador, SELAE.
- 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.
- La renovación de los bingos incluye el **bingo electrónico**.
- 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, pero también crecimiento**. En los últimos años desapareció una oferta excesiva en algunas comunidades lo que, plausiblemente provocó una reacción negativa a este tipo de locales en fragmentos de la opinión pública que desencadenó regulaciones restrictivas a la apertura de locales y una crisis de imagen en la opinión pública, sobre todo en las apuestas.
- SELAE parece lograr frenar, incluso **revertir, el declive de La Quiniela**, a partir de una cierta reinvención con Elige 8, un antiguo juego inglés de apuestas sobre fútbol.
- Los **cupones de la ONCE se mantienen en un lento declive**, que compensa el operador con **nuevos productos** de loterías y, sobre todo, rascas, con un rápido crecimiento. En todo caso, los cupones aún mantienen una considerable capacidad de generación de recursos.
- Es relevante que las **apuestas**, sobre todo en su vertiente online, mantienen su **ascenso**, pero las presenciales se han estancado.
- Como en todas las actividades, el canal online se mantiene en crecimiento.

> "El juego es un sector heterogéneo y dinámico. Cada juego sigue una tendencia en su 'ciclo de vida', diferente a los demás"

En todo caso, lo que muestra el panorama descrito es que las distintas versiones del juego tienen capacidad de renovación y para atraer a nuevos fragmentos de clientes.

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 se basan en tres tipos de loterías, dejando al margen de las apuestas deportivas e hípicas mutuas de SELAE.

La **lotería nacional y los cupones** son loterías pasivas, de billetes. **El cliente elige o compra un billete con un número y juega a él**, sin requerir acción adicional. En estos juegos, el operador hace una estimación de los premios a repartir como un porcentaje sobre el total de billetes emitidos, lo normal es que esta estimación nunca sea completamente exacta. **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 ≈. Ambos casos han ocurrido en los últimos años en ambos operadores. La ONCE cubre este riesgo con premios diferidos: el sueldazo, etc., para los que aprovisiona un fondo especial.

Las loterías activas son 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 según reglas establecidas previamente. Parte de los premios se suele destinar a botes que se reparten en sucesivos sorteos.

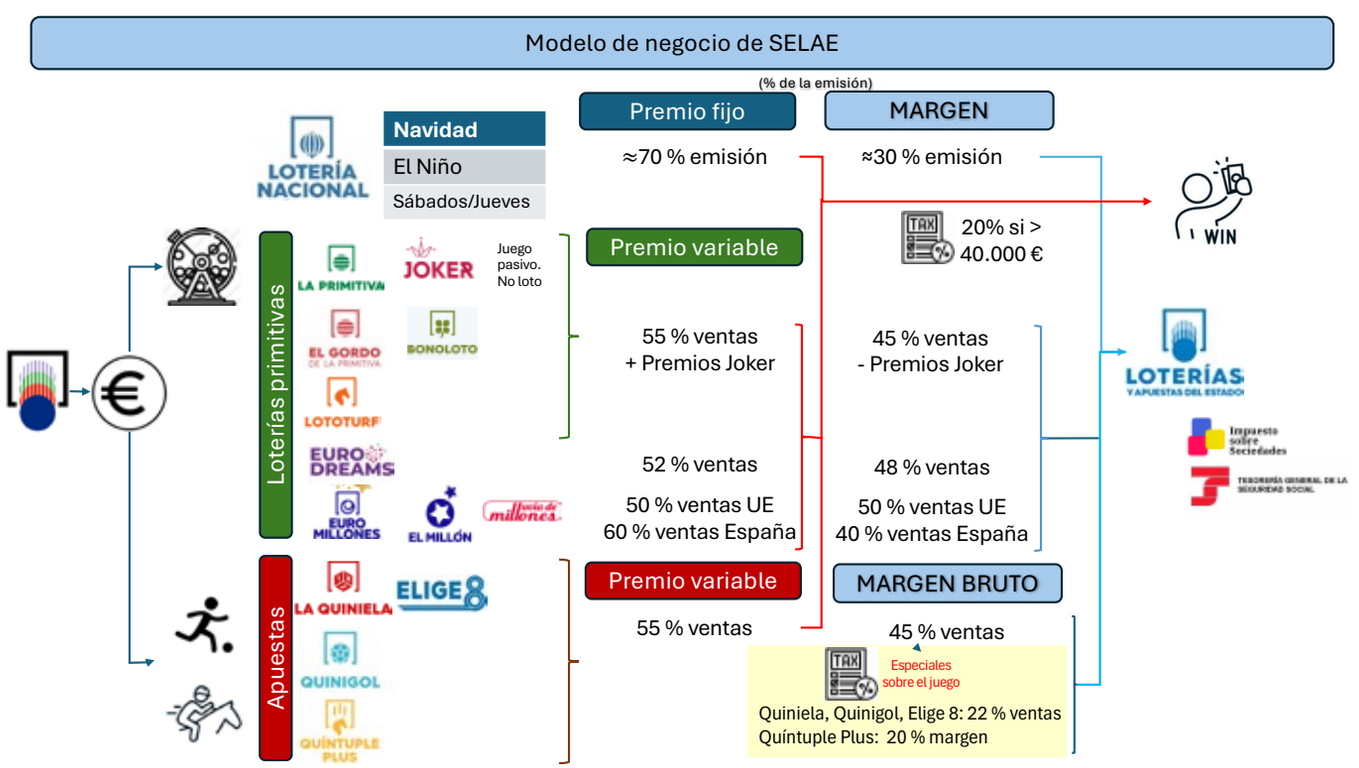
Finalmente, los "**rascas**", loterías preimpresas, ajustan el porcentaje de premios a repartir entre la tirada total de boletos impresos. Este tipo de lotería sólo lo comercializa la ONCE.

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.

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 10.586,1 Mill. €** entre sus loterías y apuestas deportivas, repartiendo en **premios 6.751,7 Mill. €**, con un **margen** de **3.834,5 Mill. €**. Las **ventas** y premios repartidos están en **máximos históricos**. Sin embargo, cifras encierran sorpresas que tienen que ver con los **riesgos del operador en las loterías pasivas**. La tabla siguiente muestra la evolución de los indicadores globales de SELAE:



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

	2021	2022	2023	2024	2025
Ventas	**9.358.835.689**	**9.686.569.565**	**9.955.848.747**	**10.395.850.580**	**10.586.145.700**
Lotería Nacional	5.495.096.728	5.734.233.427	5.951.614.400	6.228.089.780	6.356.227.500
Loterías primitivas	3.695.549.843	3.801.052.363	3.828.294.151	4.003.859.900	4.046.925.000
Apuestas Mutuas Deportivas	168.189.118	151.283.775	175.940.195	163.900.900	182.993.200
Premios	**6.066.963.433**	**5.873.082.294**	**6.007.835.403**	**6.256.086.000**	**6.751.681.757**
Lotería Nacional	3.840.762.783	4.025.379.005	4.002.335.764	4.064.871.000	4.454.786.110
Loterías primitivas	2.134.789.580	1.767.062.723	1.905.475.694	2.105.043.521	2.198.171.127
Apuestas Mutuas Deportivas	91.411.070	80.640.566	100.023.945	86.171.479	98.724.520
Márgenes (GGR)	**3.291.872.256**	**3.813.487.271**	**3.948.013.343**	**4.139.764.580**	**3.834.463.943**
Lotería Nacional	1.654.333.945	1.708.854.422	1.949.278.636	2.163.218.780	1.901.441.390
Loterías primitivas	1.560.760.264	2.033.989.640	1.922.818.457	1.898.816.379	1.848.753.873
Apuestas Mutuas Deportivas	76.778.048	70.643.209	75.916.251	77.729.421	84.268.680
Inversión publicitaria	**61.846.000**	**59.471.000**	**58.620.000**	**54.060.000**	**57.132.000**

Globalmente, las ventas de SELAE crecieron un 1,8% respecto a 2024, muy moderado respecto a los de años anteriores que se mantuvieron entre el 3% y 4%. Lo más llamativo es la evolución de los márgenes, sobre todo en la Lotería Nacional, con un descenso de algo más de 260 Mill. €. El riesgo del operador en estos sorteos se tradujo, redondeando las cifras, en que los premios supusieron casi 400 Mill. € más que el año anterior en la Lotería Nacional y casi 100 Mill. € más en las primitivas. **En definitiva, repartió en premios casi 500 Mill. € más que en 2024**, pero las ventas sólo lo hicieron en menos de 200 Mill. €.

Las loterías primitivas también descendieron en sus márgenes, apenas 50 Mill. €, pero lo suficiente para que **el margen global de SELAE descendiera un 7,4%**. Este descenso se debió a **la mala suerte del operador en sus propios sorteos, ya que las ventas evolucionaron positivamente**, aunque algo por debajo del ritmo de años anteriores. Se puede decir que SELAE tuvo mala suerte en 2025.

Finalmente, reseñar que SELAE mantiene una **inversión publicitaria de alrededor de 60 Mill. €/ año**, en 2025, 57,1 Mill. €.

2.1.2. Loterías Nacionales

2.1.2.1. El Gordo de Navidad, El Niño

Sus ventas tocaron máximos históricos, aunque moderaron sus crecimientos al 1,3% y 2,1%, respectivamente. El Gordo alcanzó 3.554,1 Mill. € y El Niño 854 Milll. €.

El Gordo es el producto estrella de SELAE, por sí mismo supone el 33,6% de sus ventas. La campaña de sus ventas comienza en agosto para captar ventas entre los turistas, la "***lotería española***" se ha convertido en un producto global. El 10 de julio aparecía en prensa la campaña "Ya está a la venta La Lotería de Navidad" sobre una playa y un carril bici.

El Niño supone el 8,1% de las ventas de SELAE, creció **2,1% entre 2024 y 2025**. Su moderado crecimiento volvió a repetirse **en 2026**, con "sólo" 864 Mill. € de ventas, apenas un **1,1% respecto a 2025**.

Las cifras indican que, tal vez, el periodo de grandes crecimientos de estos dos sorteos puede haberse cerrado. De todos modos, ambos 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 **28 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, sus **clientes se estiman en 4,5 millones**. Los de los **sábados** registran crecimientos moderados, desde hace más de una década sus ventas se mueven alrededor de **1.400 Mill. €**, aunque en 2025 se acercaron a 1.500 Mill. €. Los de los **jueves** mantienen una tónica al alza, hasta alcanzar 462,5 Mill. € en 2025. Sorprendentemente, han sido los sorteos de los jueves los que mostraron mayor crecimiento respecto a 2024, un 7,2%.

El estrechamiento del margen de estas loterías deriva del incremento de los premios repartidos, que alcanzaron el 70,1% de las ventas, muy por encima de lo supusieron los dos años anteriores, en que los premios repartidos fueron un 67% y 65% de las ventas.

LOTERÍA NACIONAL (€).

	2021	2022	2023	2024	2025
Ventas	**5.495.096.728**	**5.734.233.427**	**5.951.614.400**	**6.228.089.780**	**6.356.227.500**
- Navidad	3.028.543.000	3.180.018.940	3.318.766.700	3.505.510.380	3.554.081.800
- El Niño	725.040.440	742.152.100	793.250.800	836.492.800	854.131.000
- Sorteos de los sábados	1.376.491.351	1.428.668.465	1.436.452.200	1.454.666.300	1.485.468.100
- Sorteos de los jueves	365.021.937	383.393.922	403.144.700	431.420.300	462.546.600
Premios	**3.840.762.783**	**4.025.379.005**	**4.002.335.764**	**4.064.871.000**	**4.454.786.110**
- Navidad	2.177.804.330	2.156.856.300	2.229.172.987	2.287.932.253	2.490.891.686
- El Niño	525.764.210	578.097.550	532.816.379	545.951.559	598.620.945
- Sorteos de los sábados	886.321.817	1.023.337.642	964.846.502	949.413.234	1.041.095.942
- Sorteos de los jueves	250.872.426	267.087.513	275.499.897	281.573.954	324.177.536
Márgenes	**1.654.333.945**	**1.708.854.422**	**1.949.278.636**	**2.163.218.780**	**1.901.441.390**
- Navidad	850.738.670	1.023.162.640	1.089.593.713	1.217.578.127	1.063.190.114
- El Niño	199.276.230	164.054.550	260.434.421	290.541.241	255.510.055
- Sorteos de los sábados	490.169.534	405.330.823	471.605.698	505.253.066	444.372.158
- Sorteos de los jueves	114.149.511	116.306.409	127.644.803	149.846.346	138.369.064
Clientes (millones) (han jugado durante el año) (Fuente: Juego y Sociedad)					
- Navidad	25,4	25,8	26,8	27,1	28,0
- El Niño	14,7	14,8	14,1	14,4	14,7
- Sorteos semanales	5,0	4,7	4,1	5,0	4,5

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 conjuntas alcanzaron 4.046,9 Mill. €, en 2025, con un crecimiento del 1,1% respecto a 2024. Crecimiento moderado, que gravitó sobre todo en Euromillones y El Millón. La Primitiva, Bonoloto y EuroDreams registraron pequeños retrocesos. Los márgenes se mantuvieron en 1.848 Mill. €, 50 Mill. € por debajo de 2024.

La idea central sobre estas loterías es que **están en sus límites, excepto cuando se acumulan grandes botes**. Es reseñable el éxito de SELAE al introducir un nuevo producto y lograr incrementar su mercado, aunque EuroDreams descendió también levemente en 2025. Refuerza la idea de que son productos en sus límites el que están estabilizados **entre 11,8 y 12,5 millones de clientes** en los últimos años.

2.1.1.4. Apuestas mutuas: Quiniela, Quinigol y Quíntuple Plus

En 2023 SELAE consiguió **invertir la tendencia negativa que mostraba La Quiniela**. 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%. Pero, en **2025 ha vuelto a un balance positivo** con casi 183 Mill. €, con un **crecimiento del 11,6%**. El margen para el operador de estas apuestas mutuas supone 84,2 Mill. €.

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 10 Mill. € de ventas y Quíntuple Plus en 1,2 Mill. € desde 2021, es decir, algo por encima de los registros inmediatamente anteriores a la pandemia.

La Quiniela es un producto nicho para aficionados al fútbol y a este juego, viene a ser un mercado de entre 1,5 y 2,0 millones de clientes.

LOTERÍAS PRIMITIVAS (€)

	2021	2022	2023	2024	2025
Ventas	**3.695.549.843**	**3.801.052.363**	**3.828.294.151**	**4.003.859.900**	**4.046.925.000**
- La Primitiva	1.279.635.610	1.333.714.481	1.431.481.100	1.477.597.200	1.467.848.300
- El Joker (asoc. Primitiva)	71.684.327	78.428.400	87.623.468	89.483.700	92.107.000
- Bonoloto	742.330.647	786.946.932	849.732.114	868.106.700	860.879.600
- El Gordo de la Primitiva	217.527.201	211.429.550	196.427.196	195.863.600	199.862.800
- Euromillones	1.214.557.155	1.219.894.400	1.076.666.897	1.074.419.100	1.134.786.900
- El Millón (asoc. Euromillones)	165.621.430	166.349.200	146.818.200	146.511.700	154.743.700
- Eurodreams			35.436.773	148.123.800	131.697.600
- Lototurf (*)	4.193.473	4.289.401	4.108.404	3.754.100	4.999.100
Premios	**2.134.789.580**	**1.767.062.723**	**1.905.475.694**	**2.105.043.521**	**2.198.171.127**
- La Primitiva	716.280.574	756.672.752	817.462.439	776.851.961	791.901.662
- El Joker (asoc. Primitiva)	41.632.184		49.197.824	47.046.372	64.553.540
- Bonoloto	408.281.856	432.554.335	466.981.587	456.410.172	464.443.081
- El Gordo de la Primitiva	119.721.864	129.057.753	112.098.594	102.975.981	107.825.641
- Euromillones + El Millón					
- Euromillones	740.591.554	342.055.694	323.398.304	564.879.647	612.215.603
- El Millón (asoc. Euromillones)	104.000.000	104.000.000	104.000.000	77.029.045	83.483.963
- Lluvia de millones (asoc. Euromillones)			17.000.000		
- Eurodreams			10.641.948	77.876.612	71.050.631
- Lototurf (*)	4.281.547	2.722.189	4.694.998	1.973.731	2.697.006
MÁRGENES (GGR)	**1.560.760.264**	**2.033.989.640**	**1.922.818.457**	**1.898.816.379**	**1.848.753.873**
- La Primitiva	563.355.036	577.041.729	614.018.661	700.745.239	675.946.638
- El Joker (asoc. Primitiva)	30.052.143	78.428.400	38.425.644	42.437.328	27.553.460
- Bonoloto	334.048.791	354.392.597	382.750.527	411.696.528	396.436.519
- El Gordo de la Primitiva	97.805.337	82.371.797	84.328.602	92.887.619	92.037.159
- Euromillones + El Millón					
- Euromillones	473.965.601	877.838.706	753.268.592	509.539.453	522.571.297
- El Millón (asoc. Euromillones)	61.621.430	62.349.200	42.818.200	69.482.655	71.259.737
- Lluvia de millones (asoc. Euromillones)			-17.000.000		
- Eurodreams			24.794.824	70.247.188	60.646.969
- Lototurf (*)	-88.074	1.567.212	-586.594	1.780.369	2.302.094
CLIENTES (MILLONES) (HAN JUGADO DURANTE EL AÑO) (FUENTE: Juego y Sociedad)					
- Alguna de las primitivas	13,6	12,5	12,1	11,8	12,4

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

APUESTAS MUTUAS DEPORTIVAS DE SELAE (€)

	2021	2022	2023	2024	2025
Ventas	**168.189.118**	**151.283.775**	**175.940.195**	**163.900.900**	**182.993.200**
-La Quiniela (*)	155.986.768	138.411.853	162.824.662	150.220.200	166.206.900
-Elige 8	4.188.924	3.812.900	4.657.053	4.808.500	5.233.800
-Quinigol	6.707.508	7.669.852	7.229.610	7.738.800	10.364.100
-Quíntuple Plus (Hípica)	1.305.919	1.389.170	1.228.871	1.133.400	1.188.400
Premios	**91.411.070**	**80.640.566**	**100.023.945**	**86.171.479**	**98.724.520**
-La Quiniela (*)	84.784.862	73.591.048	92.769.835	78.978.802	89.668.340
-Elige 8	2.303.967	2.015.828	2.561.413	2.528.086	2.823.626
-Quinigol	3.632.626	4.238.287	4.012.340	4.068.702	5.591.414
-Quíntuple Plus (Hípica)	689.615	795.403	680.356	595.889	641.140
Márgenes	**76.778.048**	**70.643.209**	**75.916.251**	**77.729.421**	**84.268.680**
-La Quiniela (*)	71.201.905	64.820.805	70.054.827	71.241.398	76.538.560
-Elige 8	1.884.956	1.797.072	2.095.639	2.280.414	2.410.174
-Quinigol	3.074.882	3.431.565	3.217.270	3.670.098	4.772.686
-Quíntuple Plus (Hípica)	616.304	593.767	548.515	537.511	547.260
Clientes (millones) (han jugado durante el año) (Fuente: Juego y Sociedad)					
- Quiniela	2,0	1,6	1,4	2,0	1,5

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

2.1.2. Juegos de la ONCE

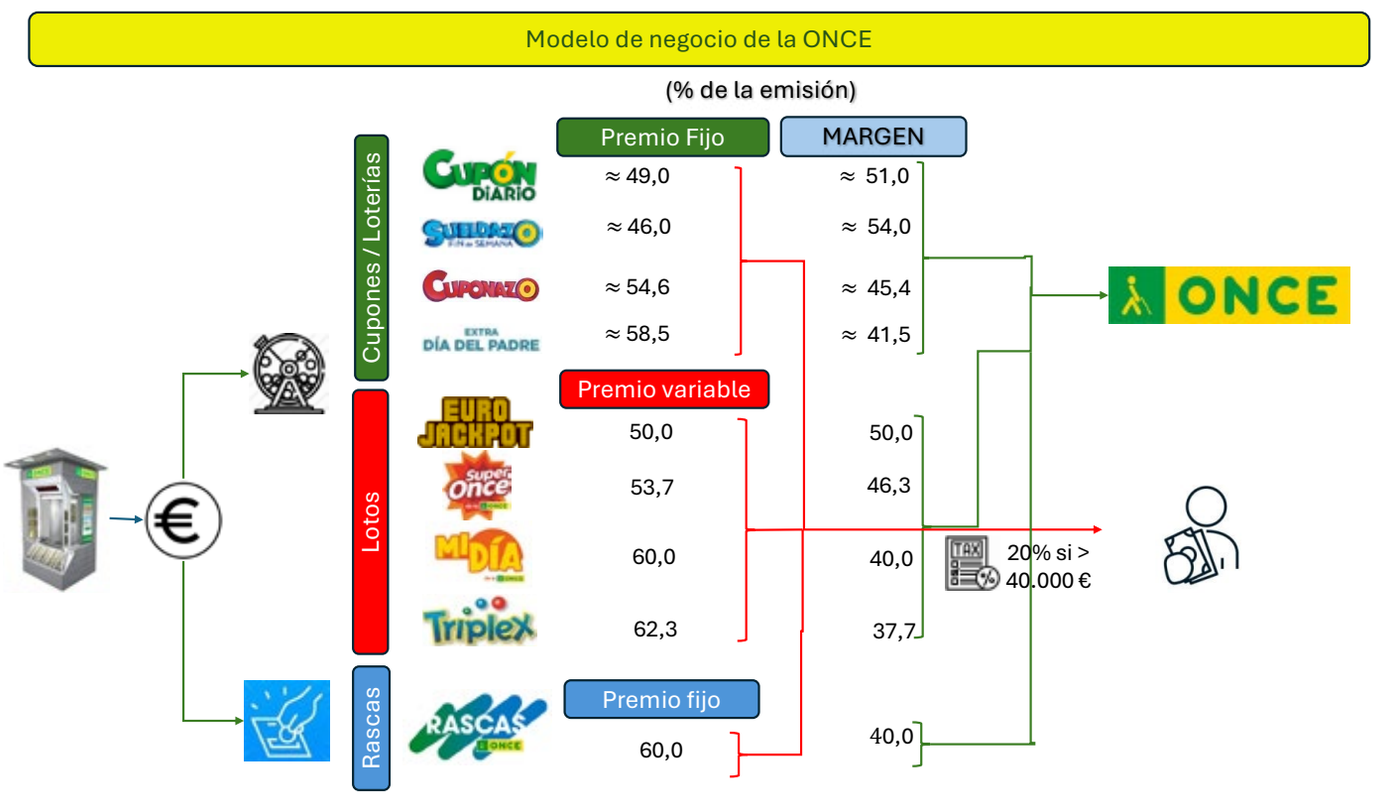
El otro gran operador semipúblico se basa en una **amplia gama de loterías**: de números, los cupones; sus juegos activos, o sea, lotos; y presorteadas, rascas. **Para cada tipo dispone de varios productos**. Hay algo llamativo en todo esto, porque la idea original de un operador benéfico a partir de una lotería pasiva (loterías provinciales inicialmente) como los cupones, se ha diluido para conformar un operador multiproducto con loterías que ya no son sólo pasivas, las cuales, además, ofrecen grandes premios. Se puede decir que la ONCE ha experimentado a las dos últimas décadas una metamorfosis.

> “La ONCE ha experimentado en las dos últimas décadas una metamorfosis: de operador de loterías pasivas a una amplia gama de productos”

Los premios previstos para sus juegos están alrededor del 50% de sus ventas previsibles. Como en el caso de SELAE, 2025 registró un frenazo en los elevados ritmos de crecimiento que venía registrando en los últimos años. Sólo creció un 3,4% en ventas y un 2,2% en márgenes. Lo más interesante es la transformación de lo que aportan sus respectivos productos. Los cupones y los rascas casi se han estabilizado, con crecimiento muy moderados. A cambio, **sus loterías activas crecieron un 11,9% en ventas y un 10,7% en margen**. Globalmente, el margen de los juegos de la ONCE asciende a 1.311 Mill. €, este es el indicador decisivo para cualquier operador, incluyendo la provisión a su autoseguro para los premios interanuales.

Pese a esta ralentización de su crecimiento, se mantiene 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 2025 menos de la mitad, sólo el 46,9%. Ha conseguido comercializar una gama de productos atractivos para públicos distintos a sus cupones tradicionales.

Como muestra la tabla siguiente, un aspecto reseñable en la reducción de la información sobre las ventas y premios que se viene registrando en sus Cuentas Anuales, lo que obliga a proceder a estimaciones. Todo estimación, obviamente, está sometida a un margen de error por definición, pero la fuerte inercia de los productos de la ONCE lleva a pensar que son márgenes de error poco significativos. **La ONCE es un operador con un público masivo**. Sus cupones tienen casi **9,0 millones de clientes** todos los años, sus juegos activos 3,8 y los rascas más de 3,5 millones con algunas oscilaciones anuales.



ONCE. CUPONES, RASCAS Y JUEGOS ACTIVOS (€)

	2021	2022	2023	2024	2025
Ventas	**2.236.017.000**	**2.426.306.000**	**2.623.841.000**	**2.829.842.000**	**2.927.089.000**
- Cupones (lotería pasiva)	**1.203.858.000**	**1.259.299.000**	**1.315.764.000**	**1.359.137.000**	**1.373.289.000**
- Cupón diario	414.163.000	459.077.000	480.210.000	491.758.000	496.554.290
- Cuponazo	411.853.000	411.938.000	420.574.000	435.244.000	428.158.432
- Cupón fin de semana	189.156.000	199.464.000	212.352.000	218.521.000	230.919.861
- Extraordinarios	188.686.000	188.820.000	202.628.000	213.614.000	217.656.418
- Juegos activos (loterías activas)	**282.035.000**	**334.599.000**	**393.582.000**	**501.647.000**	**561.300.000**
- Super 11	69.867.000	73.009.000	76.297.000	86.118.000	92.910.393
- Eurojackpot	85.697.000	115.219.000	136.732.000	169.557.000	191.965.796
- Triplex de la ONCE	111.665.000	129.563.000	156.155.000	216.222.000	239.156.241
- Mi día	14.806.000	16.808.000	24.398.000	29.750.000	37.267.570
- 7/39					
- Loterías Instantáneas	**750.124.000**	**832.408.000**	**914.495.000**	**969.058.000**	**992.500.000**
- < 0,50 €	26.409.000	24.905.000	23.756.000	24.818.000	22.198.498
- 1,0 € y 1,5 €	163.027.000	172.054.000	193.950.000	201.353.000	203.251.660
- 2,0 € y 2,5 €	161.393.000	190.708.000	196.635.000	181.377.000	184.266.105
- 3 €	25.672.000	35.961.000	33.380.000	50.076.000	43.881.995
- 5 €	203.272.000	196.967.000	197.840.000	234.583.000	238.498.769
- 10 €	180.351.000	211.813.000	268.934.000	276.851.000	300.402.972
Premios	**1.220.762.000**	**1.371.575.000**	**1.475.600.000**	**1.591.400.000**	**1.661.500.800**
- Cupones (lotería pasiva)	**570.725.000**	**641.057.000**	**661.625.000**	**656.132.000**	**660.536.000**
- Cupón diario	193.325.000	224.948.000	235.303.000	240.961.420	238.836.825
- Cuponazo	183.100.000	224.918.000	229.633.000	237.643.224	205.939.215
- Cupón fin de semana	113.400.000	91.753.000	97.682.000	100.519.660	111.069.761
- Extraordinarios	80.900.000	99.438.000	99.007.000	77.007.696	104.690.200
- Juegos activos (loterías activas)	**158.304.000**	**184.662.000**	**218.690.000**	**284.240.000**	**320.527.000**
- Loterías Instantáneas	**491.733.000**	**545.856.000**	**601.253.000**	**636.164.000**	**657.689.800**
Márgenes (GGR)			**-5.968.000**	**14.864.000**	**22.748.000**
- Cupones (lotería pasiva)	**1.015.255.000**	**1.054.731.000**	**1.148.241.000**	**1.238.442.000**	**1.311.084.200**
- Cupón diario	633.133.000	618.242.000	654.139.000	703.005.000	712.753.000
- Cuponazo	220.838.000	234.129.000	244.907.000	250.796.580	257.717.465
- Cupón fin de semana	228.753.000	187.020.000	190.941.000	197.600.776	222.219.217
- Extraordinarios	75.756.000	107.711.000	114.670.000	118.001.340	119.850.100
- Juegos activos (loterías activas)	**107.786.000**	**89.382.000**	**103.621.000**	**136.606.304**	**112.966.218**
- Loterías Instantáneas	**123.731.000**	**149.937.000**	**174.892.000**	**217.407.000**	**240.773.000**
- Regularización Fondo Estabilización			-5.968.000	14.864.000	22.748.000
Inversión publicitaria	**48.481.000**	**48.980.000**	**47.488.000**	**49.801.000**	**54.500.000**
Clientes (millones) (han jugado durante el año) (Fuente: Juego y Sociedad)					
- Cupones	**8,9**	**9,1**	**9,1**	**8,3**	**8,8**
- Juegos activos (loterías activas)	**1,7**	**1,8**	**1,5**	**1,7**	**1,8**
- Loterías Instantáneas (rascas)	**4,3**	**3,4**	**3,7**	**3,6**	**3,4**

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

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 de 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 **33.200 puntos de venta**[1] y vendedores (21.172) y kioskos (más de 1.800). La **inversión publicitaria de la ONCE, alcanzó los 54,5 MILL. €**, 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.

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

2.1.3. Loteries de Catalunya

Les dades d'aquest operador mostren un descens gradual tant en les vendes com en els marges (GGR), malgrat el seu esforç per diversificar l'oferta. 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 a 2024.

El 2025, les xifres resumides proporcionades per la DGOJ mostren una caiguda de les vendes fins als 46,2 Mill. €, la qual cosa va generar un margen de 14,1 Mill. €. En resum, la realitat de la situació significa que aquest operador ha de reavaluar el seu enfocament. La idea inicial de convertir alguns dels seus productes, especialment La Grossa, en una alternativa als sorteigs de grans premis de la SELAE no ha resultat factible.

LOTERIES DE CATALUNYA (€).

	2021	2022	2023	2024	2025
Ventas	**63.440.000**	**61.371.000**	**57.053.000**	**54.193.000**	**46.182.256**
- Loteríes (jocs passius)	34.609.000	32.966.000	29.923.000	28.363.000	
- Jocs de loto	19.505.000	11.512.000	10.374.000	15.157.000	
- Lot. Instantànea	6.238.000	7.679.000	7.717.000	6.922.000	
- Jocs de números	3.088.000	4.416.000	3.962.000	3.751.000	
- Jocs sector bingo		4.797.000	5.077.000		
Premios	**39.700.000**	**34.442.266**	**34.040.000**	**29.950.000**	**32.053.809**
- Loteríes (jocs passius)	24.775.000	23.563.775	21.390.000	20.565.000	
- Jocs de loto	12.196.000	8.417.329	12.650.000	9.385.000	
- Lot. Instantànea	3.615.000	2.461.162			
- Jocs de números	1.698.000				
Márgenes (GGR)	**23.740.000**	**26.928.734**	**23.013.000**	**24.243.000**	**14.128.447**
Clientes (mill.) (jugaron durante al año) (Fte: Juego y Sociedad)	1,8	1,8	1,7	1,0	1,6

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

2.2. JUEGOS DE ENTRETENIMIENTO (GESTIÓN PRIVADA)

2.2.1. Casinos

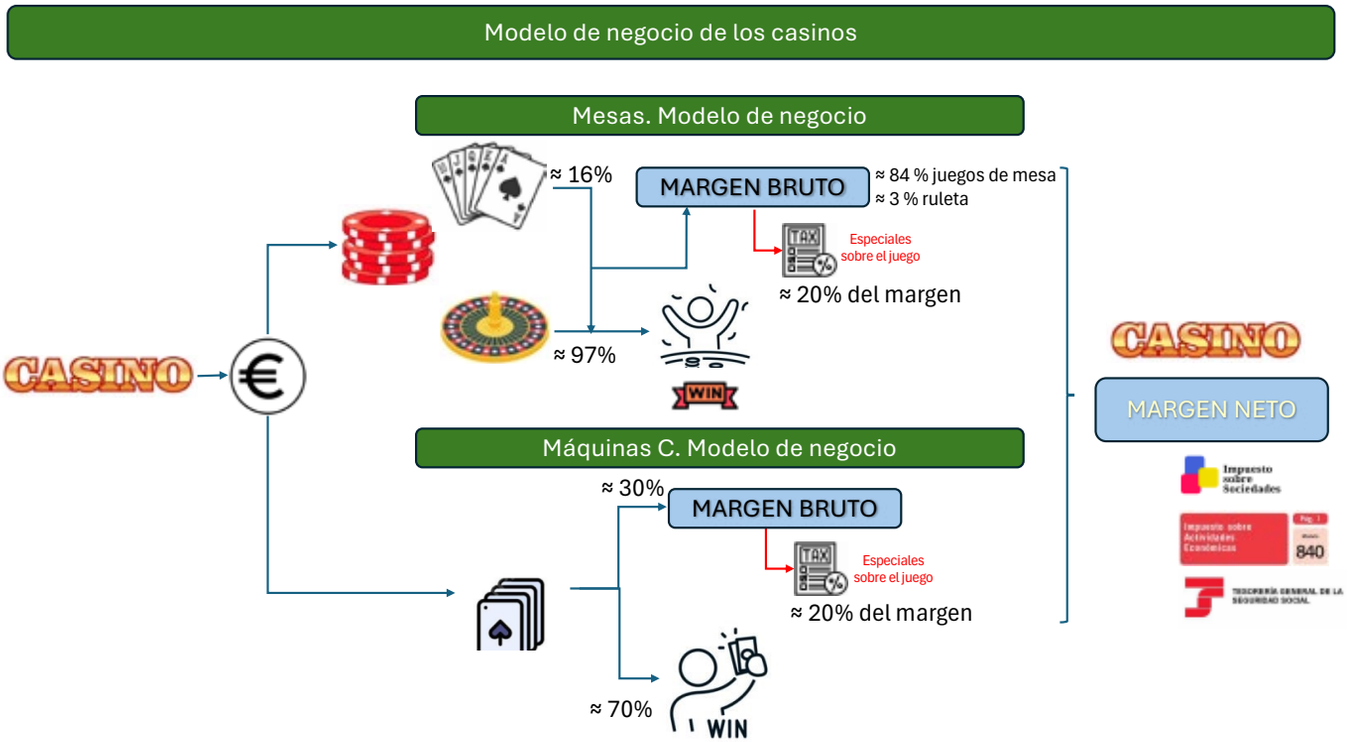
En los casinos hay dos tipos de juegos. Las **mesas** de naipes, dados y ruletas en las que el resultado de cada cliente depende de su habilidad o suerte. Y las **máquinas "C"** que se diferencian de las "B" en que sus resultados son completamente aleatorios en todas sus jugadas, admite mayores apuestas y los premios pueden alcanzar 2.000 veces la apuesta. Los márgenes que queden 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. Algunos casinos mantienen máquinas "B" similares a las de los salones, pero son una parte residual de su actividad. Los casinos tienen algo **más de dos millones de clientes**, con una elevada regularidad en sus visitas (una de 2,2 visitas al año).

En 2025 funcionaron 56 salas, clasificadas administrativamente como casinos (40), salas anexas o satélite (7) o establecimientos autorizados a ofrecer juegos de casino (9 en Castilla La Mancha). En mayo abrió el casino de Villajoyosa (Alicante) de Acrismatic, como sala satélite del Casino Mediterráneo de Alicante. En agosto, el Casino Maritim de Mahón pasó a ser gestionado por Punt de Joc.

> "Los casinos recibieron casi cinco millones de visitas, con dos millones de clientes"

2025 fue un año de crecimiento para los casinos. Las visitas rozaron los cinco millones, y el juego real alcanzó 445,4 Mill. €. **Un 10% y un 8,0%, respectivamente, por encima de los datos de 2024**. **Las máquinas "C" fueron la oferta de juego de mayor crecimiento, con 12,8%, representando ahora el 54,7% de los ingresos por juego**.

En algunas comunidades, como Madrid, se ha mantiene un fuerte incremento de la actividad, en buena parte debido al aumento 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.
Las actividades de los casinos están gravadas por



impuestos especiales, en un subsistema tributario "híbrido", al recaer parte 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.

La suma de los **impuestos especiales sobre el juego** que recaen sobre los casinos es de **70,4 Mill. €**, es decir, el **15,8% 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

	2021	2022	2023	2024	2025
Salas abiertas (*)	53	55	56	56	56
- Mesas de juego	390	409	435	477	482
- Máquinas C	1.007	953	930	997	983
- Máquinas B (dato parcial)	83	85	81	84	79
Clientes (mill.) (fueron a un casino en el año) (Fte: Juego y Sociedad)	1,7	2,6	1,7	2,3	2,2
Visitas (Mill.)	2.266.631	4.173.858	4.652.442	4.525.101	4.980.228
- Juego real por visita (€)	98,1	91,3	91,1	97,1	94,1
Datos económicos (Mill.€)					
- Juego real (GGR - Margen)	206,3	355,5	396,6	412,9	445,4
- Mesas de juego	116,7	183,9	193,7	193,1	197,5
- Máquinas "C" (net win)	89,6	168,5	199,5	216,4	244,0
- Maquinas "B" (net win) (dato parcial)	1,7	3,1	3,5	3,4	3,9
- Otros conceptos de gasto de los clientes	**16,0**	**25,7**	**27,1**	**26,5**	**23,4**
- Propinas	15,9	25,5	27,0	26,4	23,3
- Entradas	0,1	0,2	0,1	0,2	0,1
- Cantidades jugadas	**1.337,7**	**2.017,9**	**2.494,3**	**2.621,1**	**2.992,8**
- Drop (fichas cambiadas)	**616,8**	**1.016,1**	**1.097,9**	**1.104,9**	**1.122,6**
- Cantidades cambiadas en máquinas C (coin in)	**720,9**	**1.001,8**	**1.396,3**	**1.516,2**	**1.870,2**
- Ingresos de las empresas (**)	212,6	**365,7**	**407,4**	**423,5**	**454,7**

(*) 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.

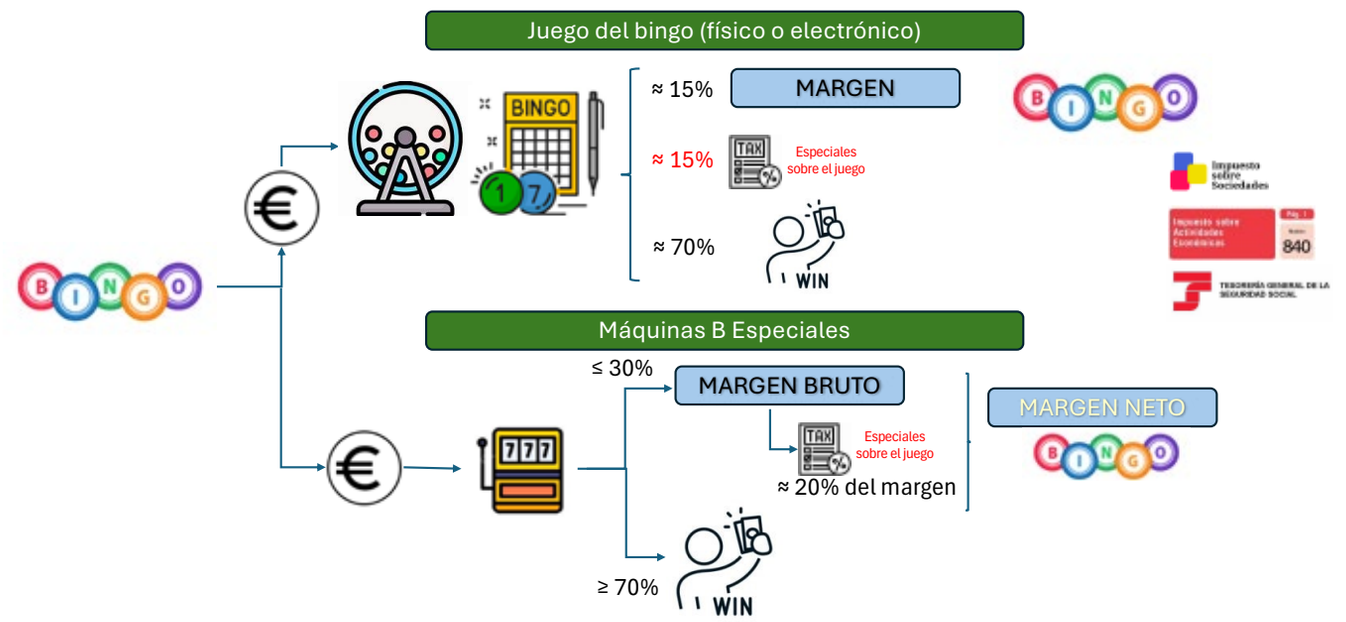
2.2.2. Bingos

Su modelo de negocio se ha transformado en los últimos años. **Las empresas han impulsado una reconversión**, con el acuerdo de las Administraciones. 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**.

El resultado de esta regulación más amplia ha sido, 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, con la limitación de cinco terminales por sala. La implantación del bingo electrónico ha permitido **elevar 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**.

La aparición del bingo electrónico está suponiendo una transformación del más elemental de los juegos (una lotería, sencillamente). La versión electrónica

Modelo de negocio de los bingos



BINGOS

	2021	2022	2023	2024	2025
Salas autorizadas (*)	346	338	342	342	336
Salas abiertas (**)	323	328	327	327	329
Salas que disponen de bingo electrónico (***)	2,1	3,2	3,4	4,0	3,8
Visitas (Mill)	18,4	26,4	28,2	28,8	29,7
Gasto medio por visita (€)	18,2	17,6	18,1	17,6	17,3
Datos económicos del juego del bingo (Mill. €)					
- Ventas de cartones (**)	**1.322,7**	**1.876,0**	**1.984,1**	**2.064,2**	**2.127,8**
- Soporte físico	1.058,2	1.434,3	1.524,4	1.554,4	1.559,2
- Soporte electrónico	264,4	441,7	459,6	509,8	568,7
- Premios (**)	**989,9**	**1.411,2**	**1.473,3**	**1.557,5**	**1.613,5**
- Soporte físico	753,5	1.022,7	1.069,8	1.106,3	1.112,1
- Soporte electrónico	236,4	388,5	403,6	451,2	501,4
- Juego real (Ventas - Premios) (GGR)	**332,7**	**464,8**	**510,8**	**506,6**	**514,3**

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"

	2021	2022	2023	2024	2025
Salas abiertas (**)	323	328	327	326	329
Visitas	18,4	26,4	28,2	28,8	29,7
- Gasto medio por visita (€)	3,5	3,7	5,0	5,5	5,6
Juego en máquinas "B" en salas de bingo					
- Máquinas (unidades) (*)	2.664	2.500	3.023	3.231	3.227
- Juego real (GGR) en máquinas B (Mill. €)	**63,8**	**97,5**	**141,5**	**158,2**	**165,5**

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

ha saltado de 459.7 Mill. € cantidades jugadas en 2023 a 568,7 Mill. € en 2025, mientras que el bingo tradicional *de tachar* crece más lentamente.

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.

En 2025 abrieron **328 bingos**, una pequeña **mejora** en relación con los datos de años anteriores, que se localiza en **Cataluña**. No obstante, hay autorizados 344 bingos, por tanto, 16 de ellos no abrieron sus puertas o lo hicieron sólo parte del año.

Los bingos 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 cifras de ingresos se debe no sólo al retorno de sus clientes, también a la citada "**reconversión**" con la modernización del bingo -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 visita de 17,3 € en juego del bingo y 5,7 € en máquinas B. En el juego en **máquinas** se puede estimar cerca **de 160 Mill. €** en 2025. Las máquinas "B especiales" en los bingos suponen casi un tercio de los ingresos de las salas.

Sobre el juego del bingo recae una presión fiscal considerable, el 29,3% del GGR se destina al pago del impuesto especial sobre este juego.

En los bingos se está produciendo una divergencia. **Alguno de los grandes grupos del sector muestra evoluciones mejores** que el conjunto del sector

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

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.

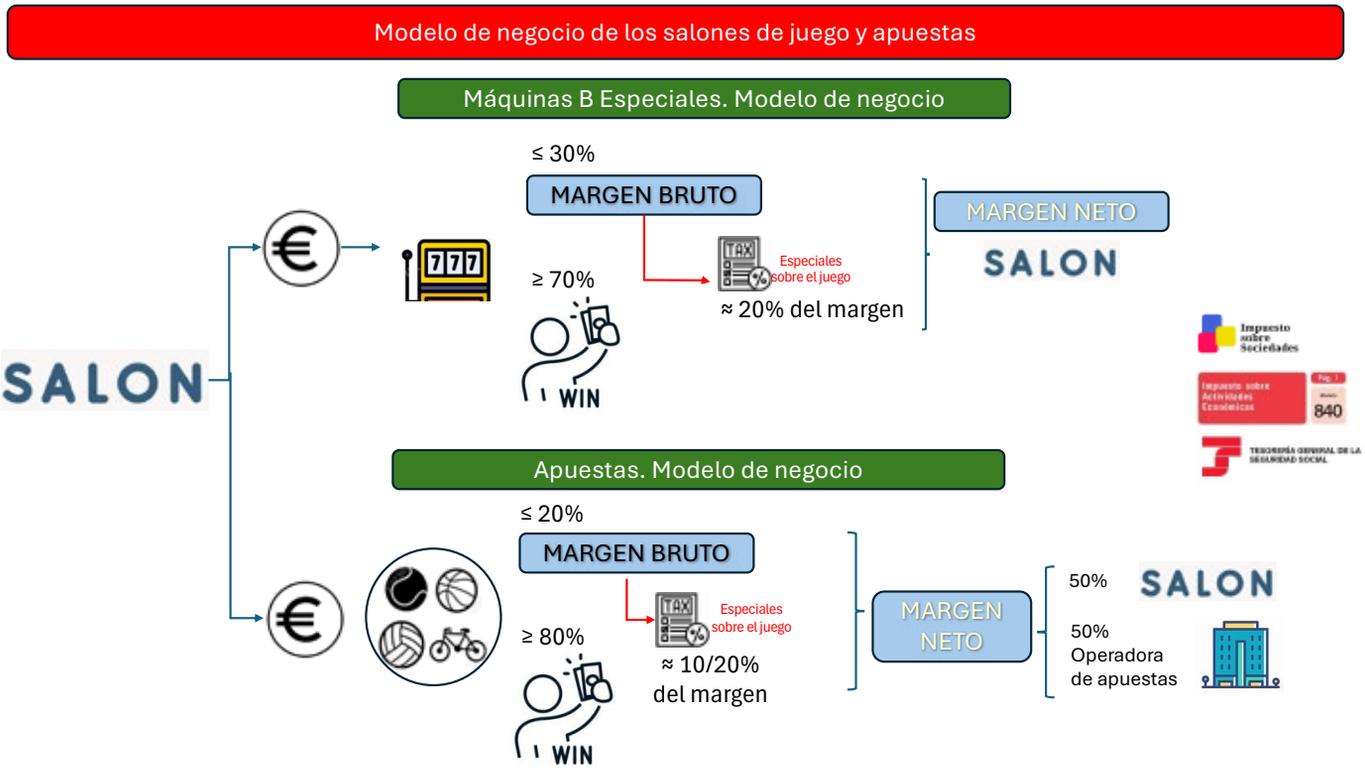
Conviene reseñar que **casi todos los bingos están sujetos al IAE**, que viene suponer del orden de **40.000 €/sala**, en total, se puede estimar que recaen unos 12,6 Mill. € sobre el sector.

Visitan las salas de bingo **casi cuatro millones de clientes**, que generan casi 30 millones de visitas/año, con una tendencia a la recuperación, con frecuencias de asistencia bastante distintas.

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.

Este epígrafe se ceñirá al juego en máquinas, las apuestas tienen su propio epígrafe.



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 2025 abrieron aproximadamente 3.700 locales, aunque había autorizados unos 230 más que abrieron temporalmente o se mantuvieron sin actividad reteniendo los derechos sobre su licencia o están en tramitación. Hace unos años este sector alcanzó unas dimensiones que excedían a la demanda del mercado, lo que provocó un ajuste en algunas comunidades. 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. En 2025 el sector incrementó su actividad y, con ella, su parque de **máquinas operativas**, hasta **36.798**. Es decir, una oferta de 10 máquinas multipuesto y multijuego por salón, pero hay muchas variaciones.

> "El número de salones abiertos se ha estabilizado alrededor de 3.700"

El GGR, juego real, de las máquinas alcanzó 1.213 Mill. €, con un crecimiento global del 9,5% en relación con 2024. Las visitas se pueden estimar en **63,9 millones**, con un gasto medio de 19,0 €/visita.

Tienen **entre 2,5 y 3,0 millones de clientes**, que acuden con cierta regularidad. En todo caso, este dato esta **subestimado**, en las encuestas parte de sus clientes no recuerda haber visitado en el año un salón.

SALONES

	2021	2022	2023	2024	2025
- Salones autorizados (*)	**3.830**	**3.830**	**3.814**	**3.890**	**3.930**
- Salones abiertos (**)	**3.766**	**3.630**	**3.600**	**3.650**	**3.700**
- Clientes (mill.) (fueron a un salón en el año) (Fte: Juego y Sociedad*)	**2,6**	**2,9**	**2,4**	**2,6**	**2,6**
- Visitas (millones)	55,4	55,9	57,0	60,4	63,9
Gasto medio por visita (€)	**14,2**	**14,5**	**17,5**	**18,3**	**19,0**
- Máquinas "B" operativas (*)	**37.244**	**37.203**	**36.822**	**36.053**	**36.792**
- Juego real (GGR) (Mill. €) (*) (**)	**789**	**924**	**999**	**1.108**	**1.213**

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

Este epígrafe se ciñe a las apuestas reguladas por las comunidades ya sean presenciales u online en Andalucía, Madrid, Murcia, Navarra, País Vasco y La Rioja. Su modelo de negocio se sintetizó en el gráfico de los salones de juego (anterior).

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

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. Una característica de este mercado es que reparte en **premios** una **elevada proporción de las cantidades jugadas: el 81,8%** 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. Los márgenes se reparten entre la operadora de apuestas y el local.

Las apuestas de contrapartida se distribuyen en locales de juego, muy mayoritariamente los salones, algunas comunidades se autorizan locales específicos para apuestas y otras en locales de hostelería.

Entre 2024 y 2025 el juego real en apuestas se ha estabilizado, los datos globales de 2025 replican prácticamente los de 2024: **420,4 Mill. € y 419,2 Mill. €**, respectivamente. La competencia entre operadoras es considerable, lo que lleva a que las cantidades jugadas hayan crecido un 2,5%, principalmente a través del canal presencial, el online registró un pequeño retroceso, pero los premios crecieran un poco más, estrechando el margen de los operadores, es decir, el juego real.

Tendencialmente se observa una ralentización del crecimiento de este mercado. Algunas comunidades conservan dinamismo para alcanzar crecimientos significativos (Andalucía, Canarias y Cataluña crecen por encima del 5%), pero lo normal es que en todas las cifras ronden los datos de 2024, con leves oscilaciones al alza o a la baja.

El parque de **máquinas de apuestas** instalado se puede estimar en **33.620**. 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 199 en 2025.

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. El **crecimiento de Andalucía** va “corrigiendo” el dato de esta comunidad, que supuso en 2025 el 10,1%.

Su número de clientes se acerca probablemente a los dos millones, pero desde 2021 se observa una espiral de silencio que lleva a que buena parte se oculte en las encuestas. Durante los últimos años las apuestas han sido objeto de un debate social que lleva a que parte de sus aficionados prefieran eludir conversaciones sobre el tema.

APUESTAS

	2021	2022	2023	2024	2025
- GGR. Margen de las empresas (€)	**329.161.662**	**399.672.095**	**425.113.036**	**453.721.002**	**453.500.935**
- Apuestas presenciales	300.687.147	368.548.378	392.742.702	419.151.477	420.360.741
- Apuestas online	28.474.515	31.123.717	32.370.334	34.569.525	33.140.194
- Cantidades apostadas (€)	**1.870.665.072**	**2.233.427.026**	**2.322.167.265**	**2.531.781.644**	**2.594.050.107**
- Apuestas presenciales	1.615.920.416	1.964.769.139	2.058.692.117	2.238.617.494	2.310.643.450
- Apuestas online	254.744.656	268.657.887	263.475.148	293.164.151	283.406.657
- Premios (€)	**1.541.503.410**	**1.833.754.932**	**1.897.054.229**	**2.078.060.642**	**2.140.549.172**
- Apuestas presenciales	1.315.233.269	1.596.220.761	1.665.949.415	1.819.466.016	1.890.282.710
- Apuestas online	226.270.141	237.534.170	231.104.814	258.594.626	250.266.463
- Máquinas de apuestas operativas (est.)	27.797	33.819	33.298	33.554	33.620
- Locales que admiten apuestas	14.785	14.039	15.132	16.407	16.473
- Clientes (mill.) (apostaron presencialmente en el año)(*) (estimación)	1,4	1,6	1,8	1,6	1,6

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

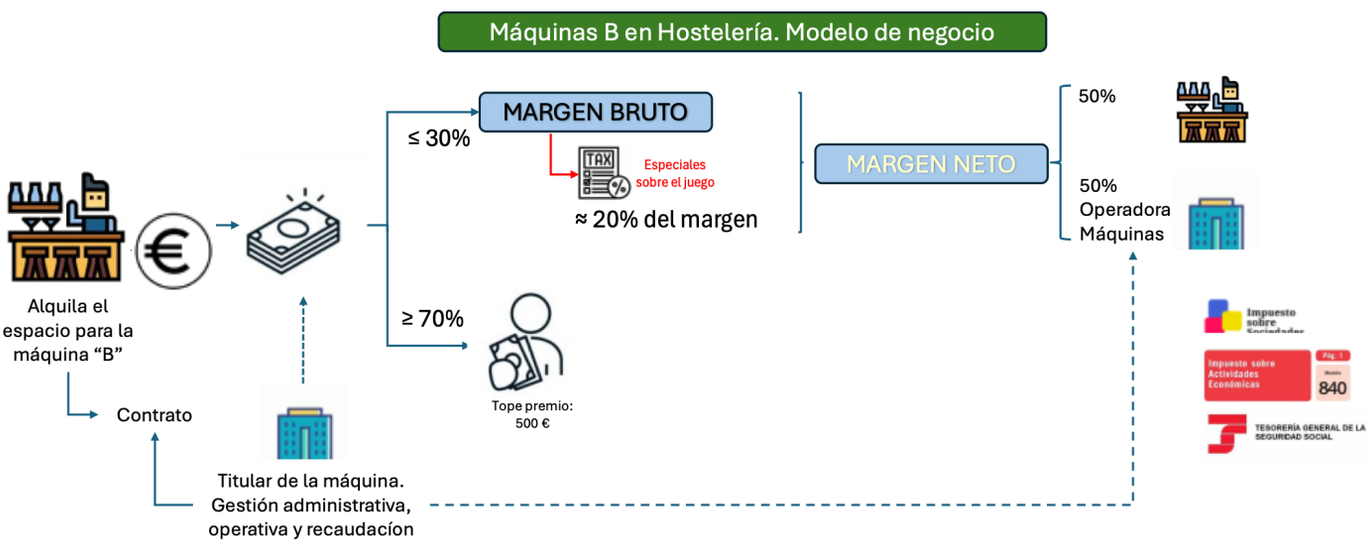
2.2.5. Máquinas “B” recreativas con premio en hostelería

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

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

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

Modelo de negocio máquinas B en hostelería



MÁQUINAS “B” EN HOSTELERÍA

	2021	2022	2023	2024	2025
- Bares en funcionamiento (INE) (***)	175.029	175.890	163.491	163.890	163.459
- Bares con actividad de tarjetas de Crédito (Caixabank Research)			148.200		
- Bares con máquinas B instalada (*)	**105.034**	**100.430**	**99.042**	**98.954**	**97.578**
- Datos económicos de las máquinas “B” en hostelería (*)					
- Máquinas “B” operativas en bares y hostelería (*)	138.924	137.783	137.042	135.435	134.917
- GGR de las máquinas “B” en hostelería (Gasto real) (Mill. €) (**)	**2.216**	**2.228**	**2.293**	**2.359**	**2.432**
- Impuestos especiales sobre el juego por máquinas “B” (Mill. €) (*)	432	538	530	513	519
- Margen después de impuestos especiales (Mill. €) (**)	1.784	1.691	1.763	1.846	1.913
- Tasa de juego por GGR (%)	19,5	24,1	23,1	21,7	21,4
- Repercusión sobre la hostelería (Mill. €)					
- Participación en el GGR neto (Mill. €)	892	845	881	923	956
- Ingreso medio bar/cafetaría por máquina (€/año)	5.883	6.009	6.345	6.698	7.089
- Ingreso medio por bar/rest. con máquina (€/año)	8.345	8.049	8.776	9.316	9.802
- Empleos sostenidos en la hostelería (***)	55.722	40.753	39.882	39.887	40.494
- Clientes (mill.) (jugaron a máquinas en bares en el año)(****)	1,5	1,4	1,3	1,7	1,8

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

sus propietarios o por ser inviables. A cambio, aparece una **nueva hostelería** basada en locales 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, 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. La reacción del sector ha sido una **modernización de las máquinas**, con **aspecto** más moderno y una **amplia oferta de juegos**. Esto está llevando a una **renovación de los clientes con un fragmento importante jóvenes**.

> "Los impuestos especiales sobre el juego sobre las máquinas equivalen al 21,1% de su GGR"

Entre 2024 y 2025 apenas hubo variación en el número de bares con máquina instalada y el número de máquinas "B": 97.579 y 134.917, respectivamente, en 2025. Se registró un incremento del 2,9% en el GGR global, hasta alcanzar 2.432 Mill. €. En realidad, esta cifra es muy similar a la que se registró en 2019, lo que da idea de la dificultad de la recuperación postcovid de este sector.

Gravitó sobre los operadores de estas máquinas una **carga fiscal de 513 Mill. €, el 21,1% de su GGR**. **Los ingresos de las máquinas "B" recreativas, después de impuestos, se comparten entre el operador y la propiedad del bar**. En 2025 esto supuso una transferencia de 959 Mill. € a la pequeña hostelería, lo que supuso **un ingreso medio por máquina operativa de 7.000 € y de 9.695 € por bar con máquina instalada**. Como muestra la tabla siguiente, estas **cifras se mantienen estables en los últimos años**. Esta transferencia equivalió al coste de **40.494 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 de cada empleo en el sector, en 2019 se situaba en el umbral de los 50.000.

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 en locales de apuestas, 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. Así, el número de estos locales ha descendido desde 414 en 2019 a 223 en 2025. Las máquinas "B" han descendido en paralelo, sólo quedan 194 operativas en este tipo de local. Su GGR se estima en 4,6 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 20,9% de los ingresos** generados.

2.2.7. Parque de máquinas "B"

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

MÁQUINAS B EN LOCALES DE APUESTAS

	2021	2022	2023	2024	2025
Locales de apuestas independientes	**320**	**276**	**257**	**236**	**223**
- Máquinas (unidades) (*)	275	234	211	202	194
- Juego real (GGR) en máquinas B (Mill. €)	**3,9**	**4,3**	**4,0**	**4,4**	**4,6**
- Tasas sobre el juego en máquinas B en locales de apuestas (Mill. €) (*)	1,2	1,2	1,1	1,0	1,0
- Tasas sobre el juego en máquinas B en locales de apuestas sobre GGR (%)	31,7	27,5	26,6	23,2	20,9
- Ingresos netos de los locales de apuestas por máquinas B (Mill. €)	2,7	3,1	2,9	3,3	3,7

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

	2021	2022	2023	2024	2025
Máquinas “B”. Total	**196.546**	**194.591**	**193.061**	**189.519**	**188.077**
Máquinas operativas	**179.190**	**177.805**	**177.179**	**175.005**	**175.209**
- Máquinas en hostelería (bares y restaurantes) (aprox) (*)	138.924	137.783	137.042	135.435	134.917
- Máquinas en salones de juego (aprox) (**)	37.244	37.203	36.822	36.053	36.792
- Máquinas en bingos (aprox) (***)	2.664	2.500	3.023	3.231	3.227
- Máquinas en locales de apuestas (aprox) (***)	275	234	211	202	194
- Máquinas en casinos (aprox) (***)	83	85	81	84	79
Máquinas en baja temporal y otras situaciones	**17.356**	**16.786**	**15.882**	**14.244**	**12.868**
Distribución de las máquinas “B” segçún tipo de local.					
- Máquinas en hostelería (bares y restaurantes) (aprox) (*)	77,5	77,5	77,3	77,4	77,0
- Máquinas en salones de juego (aprox) (**)	20,8	20,9	20,8	20,6	21,0
- Máquinas en bingos (aprox) (***)	1,5	1,4	1,7	1,8	1,8
- Máquinas en locales de apuestas y casinos (aprox) (***)	1,7	1,6	1,8	2,0	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.)	2.216	2.228	2.293	2.359	2.432
- Salones de juego	789	924	999	1.108	1.213
- Bingos	64	97	142	158	165
- Otros (locales de apuestas, casinos)	5	6	7	8	8
- Total	**3.074**	**3.256**	**3.441**	**3.633**	**3.818**

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

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 **2025 hubo 175.209 máquinas operativas** (en alguna comunidad se ha tenido que recurrir a estimaciones), una cifra similar a 2024. La tendencia es a un descenso progresivo en las destinadas a la hostelería (usualmente denominadas B o B1). Bajo este dato hay varias transformaciones:

- En **hostelería** desciende su número, pero se ha producido una **transformación tecnológica y estética** que las hace mucho más atractivas para los clientes 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, descendiendo su número por salón, así como descendió el número de salones. Han desaparecido las máquinas menos atractivas para los clientes o las localizadas en locales ubicados a su vez en zonas/barrios poco rentables para los operadores.
- En los **bingos se han consolidado como una oferta complementaria de juego**, casi diez por sala de bingo.
- En los locales de apuestas su número ha disminuido a la par que han cerrado bastantes de estos locales. En los casinos, la oferta de máquinas “B” es residual.
- En baja temporal hay alrededor de 13.000 máquinas “B”, un número en descenso por la racionalización del sector.
- Las máquinas “B” en sus distintos formatos y ubicaciones vienen a sumar un GGR de 3.818 Mill. €.

2.3. JUEGO ONLINE

Mantiene su **tendencia al crecimiento**, entre 2024 y 2025 el juego real (medido como la diferencia entre depósitos y cantidades retiradas por premios) creció un 16,3%. Creció con tasas cercanas al 20% entre 2023 y 2024 en los dos indicadores globales relevantes, que se añaden a crecimientos cercanos al 30% entre 2022 y 2023. En suma, como sucede en todos los mercados de productos y servicios el canal online se expande. Los datos fundamentales pueden resumirse en:

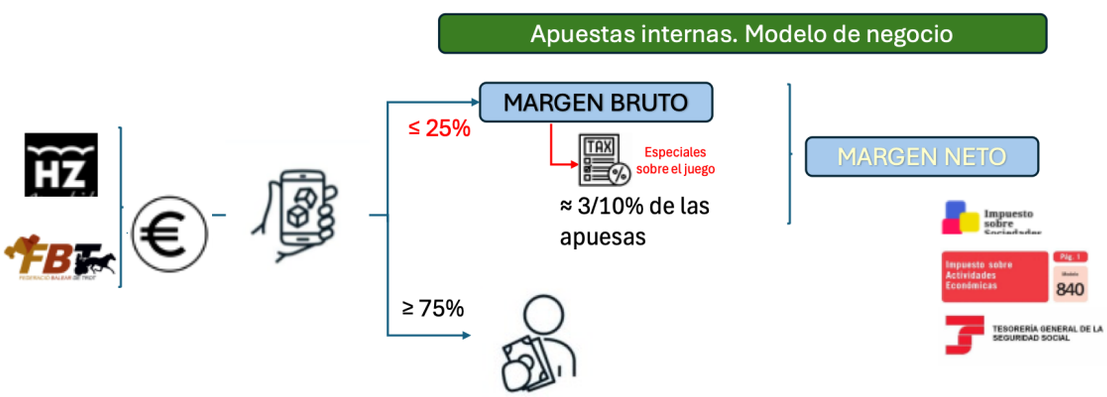
- La **diferencia entre las cantidades depositadas por los clientes y sus retiradas**, que equivalen a **1.659,1 Mill. €**, un 16,3% por encima de 2023.
- El **GGR de los operadores**, que incluye las promociones y bonos que facilitan a sus clientes, que asciende a **1.698,7 Mill. €**, lógicamente algo por encima de la cifra anterior, con un incremento del 16,9% respecto a 2023.
- Es normal el desfase entre ambas cantidades que equivale a algo menos del 3% entre ambas.
- Las **apuestas** siguen siendo la vertiente del juego online que más crece. **Se acercan a 700 Mil. €** en juego real, el **41,1% del juego online**.

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: 698,2 Mill. en 2025, por encima de las apuestas presenciales.
- 615,3 Mill. € se destinaron a jugar en **máquinas** (36,2% del total)
- 371,2 Mill. € a **juegos de casino, ruletas y póker**. La proporción de estos últimos en el juego online desciende paulatinamente, en 2025 representaron el 21,8% del total.
- **La novedad de 2025 es el gran avance las slots**, que duplican largamente el juego real de 2022.
- 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 (40.794,5 Mill. €), especialmente en ruletas (casi 10.200 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.

Las webs de las empresas del sector público son las que más visitas recibieron en 2025.

Modelo de negocio de las apuestas en hipódromos



2.4. HIPÓDROMOS

Las apuestas internas son un juego *nicho* para los aficionados. Un ecosistema marcado 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, su volumen se ha estimado a partir de la información de la Junta de Andalucía sobre impuestos sobre apuestas hípicas.

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 por algunos juegos de SELAE: Quíntuple Plus y un número complementario a la lotería primitiva que en realidad es Lototurf.

En **La Zarzuela las apuestas internas en 2025 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. Los concursos hípicos, sobre todo en Las Mestas (Gijón) también atraen algunas apuestas.

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

	2021	2022	2023	2024	2025
Cantidades jugadas / Juego real (depositos-retiradas)	**796.987.887**	**923.650.698**	**1.194.846.873**	**1.426.207.236**	**1.659.076.017**
- Cantidades jugadas (depósitos)	2.770.862.131	3.315.685.497	3.829.217.852	4.579.855.010	5.563.100.260
- Retiradas de fondos y premios	1.973.874.244	2.392.034.799	2.634.370.979	3.153.647.774	3.904.024.243
GGR / Juego Real. Margen de las empresas	**815.237.634**	**963.330.157**	**1.236.746.146**	**1.453.559.410**	**1.698.725.144**
- Apuestas deportivas e hípicas	305.821.564	360.116.584	491.795.876	607.468.678	698.217.793
- Contrapartida en directo	192.164.723	180.500.497	229.843.486	284.066.591	302.235.559
- Contrapartida convencionales	114.832.503	166.140.054	230.186.116	284.336.582	357.830.377
- Otras de contrapartida	2.475.185	8.304.567	24.226.392	32.385.408	31.415.662
- Mutuas	-1.592	-47.096	-1.363	63	
- Cruzadas	397.184	622.680	884.793	1.117.257	1.194.051
- Hípicas	-4.046.439	4.595.882	6.656.452	5.562.777	5.542.144
- Juegos de casino	251.194.458	288.411.919	345.550.781	359.280.301	371.244.880
- Póquer	85.419.541	90.122.794	105.339.736	100.079.975	95.480.831
- Póquer Cash	27.088.291	28.450.467	29.048.451	26.442.386	27.505.217
- Póquer Torneo	58.331.250	61.672.327	76.291.285	73.637.589	67.975.614
- Otros juegos de casino	165.774.917	198.289.125	240.211.045	259.200.326	275.764.049
- Black jack	23.185.943	21.775.120	23.835.716	24.743.777	24.436.544
- Ruleta convencional	25.285.627	26.057.470	27.221.625	24.784.053	19.047.796
- Ruleta en vivo	117.303.318	150.456.571	189.153.522	209.670.843	232.279.450
- Punto y banca	29			245	259
- Juegos complementarios		-36	182	1.408	
- Slots. Máquinas	241.360.320	300.230.917	384.544.627	471.859.437	615.317.061
- Bingo	14.472.732	14.245.969	14.374.190	14.943.939	13.944.610
- Concursos	2.388.560	324.768	480.672	7.055	800
Handle (circulante entre manos y apuestas)	**27.172.437.288**	**29.344.632.368**	**31.896.692.497**	**35.082.996.103**	**40.794.481.837**
- Apuestas deportivas e hípicas	**11.065.061.194**	**10.748.875.209**	**9.477.477.899**	**10.259.429.036**	**10.588.673.440**
- Contrapartida en directo	5.805.405.318	6.114.442.309	5.197.977.413	5.205.681.237	5.141.301.054
- Contrapartida convencionales	4.653.536.737	4.261.134.332	3.478.532.911	4.126.806.005	4.646.644.308
- Otras de contrapartida	217.728.721	215.442.889	656.786.288	755.203.313	617.047.698
- Mutuas	11.912	2.726	2.432	1.474	
- Cruzadas	29.520.022	53.043.746	73.692.079	99.605.223	116.850.489
- Hípicas	358.858.484	104.809.207	70.486.776	72.131.784	66.829.891
- Juegos de casino	9.344.411.836	10.505.332.119	12.621.285.662	13.336.200.824	15.925.787.803
- Póquer	2.400.101.152	2.404.737.711	2.730.982.248	3.198.734.960	3.884.822.829
- Póquer Cash	1.196.935.210	1.192.793.317	1.275.697.839	1.220.147.071	1.315.132.902
- Póquer Torneo	1.203.165.942	1.211.944.394	1.455.284.409	1.978.587.889	2.569.689.927
- Otros juegos de casino	6.944.310.684	8.100.594.408	9.890.303.414	10.137.465.864	12.040.964.974
- Black jack	972.612.437	946.809.548	1.000.764.882	1.002.911.051	963.760.356
- Ruleta convencional	1.058.387.712	1.093.069.728	1.072.767.559	1.012.557.481	878.877.996
- Ruleta en vivo	4.913.310.504	6.060.714.993	7.816.753.718	8.121.951.406	10.198.315.287
- Punto y banca	31	0	0	6.062	11.335
- Juegos complementarios	0	139	17.255	39.864	0
- Slots. Máquinas	**6.653.310.964**	**7.988.636.729**	**9.700.786.876**	**11.394.959.237**	**14.194.098.075**
- Bingo	**106.212.291**	**101.145.426**	**96.404.484**	**92.362.034**	**85.908.463**
- Concursos	**3.441.003**	**642.885**	**737.576**	**44.972**	**14.056**
- Clientes (mill.) (jugaron E40online durante el año) (Fte: DGOJ)	**1,5**	**1,6**	**1,6**	**2,0**	**2,2**

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

APUESTAS INTERNAS EN HIPODROMOS (€)

	2021	2022	2023	2024	2025
Apuestas sobre carreras de caballos (*)	**3.948.129**	**4.207.410**	**4.333.085**	**4.782.000**	**5.724.000**
- La Zarzuela (Madrid) (**)	3.828.129	3.884.077	3.953.085	4.512.000	5.264.000
- Global de otros hipódromos distintos a L.Z.	120.000	323.333	380.000	270.000	460.000
Circuito Balear del Trote (**)	**1.717.147**	**1.296.194**	**2.166.336**	**2.173.330**	**2.409.149**
- Son Pardo (Institut de l'Esport Hípic de Mallorca) (*)					
- Manacor, Mahón, Torre del Ram, Sant Rafel. Antela (Orense)					
Concursos hípicos					**621.327**
- Las Mestas (Gijón) (CSIO) (***)					621.327
Apuestas en hipódromos	**5.666.276**	**5.503.604**	**6.499.421**	**6.955.330**	**8.754.476**
- Forndo repartible en premios (*)	4.274.551	4.001.726	4.708.158	5.149.358	6.669.711
- Tasas fiscales (**)	187.170	178.070	216.646	230.393	286.726
- Margen Neto	1.204.555	1.323.809	1.574.617	1.575.579	1.798.040

(*) 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. LOTERÍAS "ESPECIALES"

2.5.1. Sorteo de Oro de la Cruz Roja

En 2025 el Sorteo del Oro sufrió un retroceso, volviendo a sus cifras habituales, alrededor de 25 Mill. € durante la década actual. 2024 fue algo excepcional rozando los 40 Mill. €. Visto en perspectiva, **la Cruz Roja obtiene regularmente más de 30 Mill. € de margen, en 2025 33,8.**

2.5.2. Loterías locales: Ceuta y Melilla

En Ceuta y Melilla se mantienen **dos loterías locales de carácter benéfico**. Sirven para financiar parcialmente centros asistenciales de ambas ciudades: los que gestiona Cruz Roja en Ceuta y el Centro Asistencial de Melilla de Cáritas. La "rifa de la Caridad" de Melilla se celebra desde 1923, para financiar la Gota de Leche que atendía a madres y niños en situaciones de necesidad, ahora la gestiona Cáritas. La de Ceuta comenzó en 1927 para financiar el Hospital "Jesús, María y José" de la Cruz Roja, por autorización de la reina Dª. María Cristina. Económicamente tienen un peso limitado, pero **reflejan el peso de la tradición asociada al juego** y su vinculación a la financiación de obras benéficas.

SORTEO DEL ORO DE LA CRUZ ROJA (€)

	2021	2022	2023	2024	2025
Ventas	34.500.000	34.750.000	35.633.385	39.597.414	35.633.850
Premios	4.690.000	1.790.000	5.627.975	2.757.000	1.874.875
Ingresos CR	**29.810.000**	**32.960.000**	**30.005.410**	**36.840.414**	**33.758.975**

RIFAS BENÉFICAS (€)

	2021	2022	2023	2024	2025
Lotería de la Caridad (Melilla)	**3.948.129**	**4.207.410**	**4.333.085**	**4.782.000**	**5.724.000**
- Ventas	2.410.000	2.500.000	2.500.000	1.377.644	1.349.030
- Premios	1.217.350	1.450.250	1.350.000	1.217.350	1.119.804
- Margen	1.192.650	1.049.750	1.150.000	160.294	229.226
Sorteo de la Cruz Roja de Ceuta	**1.717.147**	**1.296.194**	**2.166.336**	**2.173.330**	**2.409.149**
- Ventas	2.755.140	2.916.475	2.899.865		
- Premios	1.030.213	1.110.604	1.203.606		
- Margen	1.724.927	1.805.871	1.696.258		621.327

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

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

(1) Ventas (loterías, bingos, quiniela), apuestas, drop (fichas cambiadas) en los casinos, cartones de bingo, ...
(2) El handle es la rotación de las cantiades que se juegan en diferenes manos o que se rejuegan en las máquina (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	2021	2022	2023	2024	2025
Andalucía		**90.491.400**	**115.416.800**	**128.920.200**	**126.703.000**	**129.609.500**
	Casinos (juegos de casino)	3.314.000	11.599.300	11.026.800	10.026.700	10.755.200
	Juego del bingo	9.093.700	9.915.000	9.798.300	9.866.100	10.206.000
	Máquinas B y C	75.430.800	89.394.800	104.438.300	102.433.000	104.069.400
	Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias	152.100	172.200	166.800	101.800	124.700
	Apuestas deportivas	2.497.200	4.325.800	3.478.600	4.267.300	4.440.400
	Apuestas hípicas	3.600	9.700	11.400	8.100	13.800
Aragón		**27.389.851**	**37.540.202**	**31.966.072**	**31.534.393**	**31.350.000**
	Casinos (juegos de casino)	12.365	286.293	395.082	351.265	400.000
	Juego del bingo	3.998.252	6.223.251	6.576.128	5.480.036	5.450.000
	Máquinas B y C	22.076.632	29.293.346	23.229.584	22.373.365	22.300.000
	Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias	0	41.950	0	0	0
	Apuestas deportivas	1.302.602	1.695.363	1.765.279	3.329.728	3.200.000
Asturias		**15.797.142**	**24.290.991**	**24.688.705**	**24.262.299**	**22.356.196**
	Casinos (juegos de casino)	93.146	174.751	201.991	200.444	237.522
	Juego del bingo	1.077.987	1.852.500	1.939.373	2.147.867	2.059.542
	Máquinas B y C	13.370.883	19.561.734	19.688.921	18.993.034	17.077.345
	Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias	0	0	0	0	0
	Apuestas deportivas	390.468	593.006	624.628	593.768	596.584
	Imp. sobre premios bingo	864.658	2.109.000	2.233.792	2.327.185	2.385.204
Baleares		**20.005.686**	**29.156.848**	**29.216.114**	**29.531.566**	**29.703.779**
	Casinos (juegos de casino)	616.000	2.764.000	2.485.574	2.796.010	2.619.336
	Juego del bingo	2.327.000	4.742.000	3.408.583	3.261.870	3.351.059
	Máquinas B y C	16.606.000	20.889.000	22.235.909	22.500.194	22.670.408
	Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias	3.000	21.000	0	0	0
	Apuestas deportivas	385.000	689.000	999.395	886.558	966.610
	Apuestas hípicas	68.686	51.848	86.653	86.933	96.366
Canarias		**38.829.406**	**54.237.643**	**55.170.796**	**55.848.730**	**56.976.998**
	Casinos (juegos de casino)	307.986	1.073.877	1.531.620	1.335.274	1.322.196
	Juego del bingo	9.449.162	18.633.043	19.024.906	18.804.869	19.233.459
	Máquinas B y C	26.796.564	31.872.074	31.744.866	32.483.233	33.182.434
	Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias	0	0	0	0	0
	Apuestas deportivas	2.275.694	2.658.649	2.869.404	3.225.354	3.238.909
Cantabria		**9.090.402**	**14.439.689**	**15.241.258**	**12.196.957**	**12.445.077**
	Casinos (juegos de casino)	109.804	202.556	186.390	207.068	174.342
	Juego del bingo	318.989	592.313	614.204	599.815	642.671
	Máquinas B y C	8.411.004	13.251.342	13.967.582	10.931.155	11.119.943
	Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias	4.207	3.556	5.346	1.919	5.293
	Apuestas deportivas	246.398	389.922	467.736	457.000	502.828
Castilla la Mancha		**32.400.471**	**39.416.439**	**38.540.750**	**38.758.171**	**39.736.003**
	Casinos (juegos de casino)	653.616	954.387	775.642	945.292	1.034.256
	Juego del bingo	1.473.505	1.909.351	1.429.283	1.429.282	1.402.597
	Máquinas B y C	28.956.861	34.833.759	34.023.640	33.986.414	34.917.898
	Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias	141.089	31.852	52.664	34.942	32.655
	Apuestas deportivas	1.175.400	1.687.090	2.259.522	2.362.240	2.348.597
Castilla y León		**57.087.810**	**64.772.220**	**52.771.080**	**50.015.900**	**48.932.880**
	Casinos (juegos de casino)	73.300	198.740	424.440	243.840	361.610
	Juego del bingo	1.207.580	3.043.420	4.361.870	2.558.000	2.312.700
	Máquinas B y C	54.807.940	59.631.290	46.379.770	45.381.430	44.488.570
	Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias	3.030	5.320	16.290	72.630	20.000
	Apuestas deportivas	995.960	1.893.450	1.588.710	1.760.000	1.750.000

	Impuesto	2021	2022	2023	2024	2025
Cataluña		**163.492.846**	**200.601.008**	**205.100.166**	**202.627.494**	**202.381.156**
	Casinos (juegos de casino)	4.012.547	19.282.000	23.073.000	22.107.000	21.380.000
	Juego del bingo	20.051.000	34.864.008	36.247.166	34.949.494	34.781.156
	Máquinas B y C	136.711.610	142.578.000	141.079.000	140.983.000	141.220.000
	Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias	63.830	169.000	143.000	167.000	120.000
	Apuestas deportivas	2.653.859	3.708.000	4.558.000	4.421.000	4.880.000
Extremadura		**18.563.577**	**21.281.681**	**20.898.859**	**21.048.100**	**21.699.694**
	Casinos (juegos de casino)	252.408	346.100	337.474	332.671	343.043
	Juego del bingo	1.424.538	1.856.913	1.571.508	1.602.485	1.602.998
	Máquinas B y C	16.445.000	18.516.000	18.454.000	18.590.000	19.231.000
	Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias	6.494	7.694	6.536	16.514	16.983
	Apuestas deportivas	435.137	554.974	529.341	506.430	505.670
Galicia		**34.706.796**	**49.334.295**	**42.279.664**	**43.167.258**	**44.245.432**
	Casinos (juegos de casino)	207.022	691.983	600.185	542.003	579.048
	Juego del bingo	3.955.117	7.639.428	5.047.648	4.742.625	4.841.381
	Máquinas B y C	27.882.963	37.472.695	33.407.333	34.733.070	35.592.896
	Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias	181.155	108.267	107.159	70.996	77.912
	Apuestas deportivas	2.480.539	3.421.922	3.117.339	3.078.563	3.154.195
Madrid		**127.254.844**	**130.466.395**	**130.975.050**	**126.636.360**	**123.357.920**
	Casinos (juegos de casino)	9.500.000	12.500.000	16.475.599	17.400.000	14.100.000
	Juego del bingo	13.700.000	17.000.000	18.549.155	18.700.000	19.600.000
	Máquinas B y C	94.900.000	92.900.000	88.400.000	82.300.000	81.500.000
	Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias	200.000	0	0	0	0
	Apuestas deportivas	7.300.000	7.700.000	7.351.703	8.000.000	7.900.000
	Apuestas hípicas	114.844	116.395	118.593	135.360	157.920
	Impuesto Instalación máquinas en hostelería	1.500.000	200.000	10.000	1.000	0
	Juego online autorizado	40.000	50.000	70.000	100.000	100.000
Murcia		**26.097.341**	**31.214.039**	**38.382.072**	**37.864.138**	**37.848.022**
	Casinos (juegos de casino)	440.787	802.620	1.145.506	1.158.765	1.622.272
	Juego del bingo	3.233.258	4.184.689	4.660.935	4.833.120	4.353.042
	Máquinas B y C	20.582.908	24.299.147	30.655.383	29.605.507	29.500.000
	Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias	15.139	11.070	2.000	11.502	10.000
	Apuestas deportivas	1.656.219	1.687.911	1.664.284	1.983.550	2.091.063
	Imp. sobre premios bingo	169.030	228.602	253.963	271.693	271.646
Navarra		**9.458.053**	**12.858.492**	**14.596.256**	**14.584.192**	**14.205.221**
	Casinos (juegos de casino)	0	0	0	0	0
	Juego del bingo	562.533	815.098	927.202	972.535	990.369
	Máquinas B y C	4.486.508	7.156.650	6.931.530	6.975.100	6.605.575
	Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias	31.059	48.960	37.616	35.461	28.500
	Apuestas deportivas	2.617.638	3.100.861	3.449.682	3.424.928	3.336.065
	Juego online autorizado	1.760.315	1.736.923	3.250.226	3.176.169	3.244.711
	Imp. sobre premios bingo (Gastos suntuarios)	0	0	0	0	0
	Impuesto foral premios lotería	0	0	0	0	0
País Vasco		**37.458.720**	**47.767.103**	**52.109.722**	**63.330.356**	**95.189.276**
	Casinos (juegos de casino)	256.021	387.718	1.065.221	2.112.831	796.154
	Juego del bingo	2.231.126	3.525.852	3.588.379	3.647.523	3.707.289
	Máquinas B y C	25.940.047	35.074.731	36.112.427	36.052.215	35.452.684
	Apuestas deportivas	4.900.907	5.798.486	5.286.165	4.352.125	6.050.344
	Impuesto foral. Premios lotería	4.130.619	0	6.057.530	17.165.662	49.182.805
	Juego online autorizado	0	2.980.316	0	0	0
Rioja (La)		**7.277.932**	**8.809.846**	**8.640.843**	**7.472.148**	**6.980.835**
	Casinos (juegos de casino)	0	0	0	0	0
	Juego del bingo	539.138	874.852	915.801	871.694	891.890
	Máquinas B y C	6.162.593	7.285.651	7.061.509	5.981.834	5.493.188
	Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias	759	1.417	1.573	3.486	2.138
	Apuestas deportivas	571.981	642.826	661.960	615.134	593.619
	Apuestas en frontones	3.461	5.100	0	0	0

	Impuesto	2021	2022	2023	2024	2025
Valencia (Comunidad)		**103.138.435**	**146.468.497**	**150.054.578**	**150.056.905**	**158.084.517**
	Casinos (juegos de casino)	2.691.899	5.406.396	6.247.347	6.127.369	7.828.359
	Juego del bingo	17.587.413	29.959.722	33.206.063	33.995.465	35.432.472
	Máquinas B y C	69.471.839	92.184.871	91.118.184	89.479.056	93.601.165
	Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias	179.609	180.000	0	0	0
	Apuestas deportivas	13.207.675	18.737.508	19.482.984	20.455.015	21.222.520
Ceuta		**4.251.231**	**549.210**	**542.950**	**529.014**	**516.393**
	Casinos (juegos de casino)	19.076	0	0	0	0
	Juego del bingo	249.142	265.939	296.732	296.732	298.221
	Máquinas B y C	358.787	184.965	142.273	114.758	92.665
	Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias	0	0	0	0	0
	Apuestas deportivas	124.226	98.306	103.945	117.523	125.506
	Juego online autorizado	3.500.000	0	0	0	0
Melilla		**1.423.861**	**560.998**	**535.787**	**504.100**	**467.227**
	Casinos (juegos de casino)	0	3.258	0	0	0
	Juego del bingo	0	0	0	0	0
	Máquinas B y C	357.492	477.166	445.174	420.134	382.308
	Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias	37.650	37.350	37.050	37.650	37.650
	Apuestas deportivas	28.719	43.224	53.563	46.315	47.269
	Juego online autorizado	1.000.000	0	0	0	0
Total comunidades		**824.215.804**	**1.029.182.396**	**1.040.630.921**	**1.036.671.079**	**1.076.086.126**
Impuestos sobre el juego de las comunidades:						
	Casinos (Juegos de casino)	**22.559.977**	**56.673.979**	**65.971.869**	**65.886.532**	**63.553.337**
	Juego del bingo	92.479.440	147.897.379	152.163.237	148.759.513	151.156.846
	Máquinas B y C	651.256.431	757.057.221	749.525.384	734.316.499	738.497.479
	Apuestas deportivas	45.245.622	59.426.298	60.312.240	63.882.532	66.950.180
	Apuestas hípicas y en frontones	190.591	183.043	216.646	230.393	268.086
	Juego online regulado por comunidades	6.300.315	4.767.239	3.320.226	3.276.169	3.344.711
	Total impuestos sobre las empresas	**818.032.376**	**1.026.005.158**	**1.031.509.602**	**1.016.351.637**	**1.023.770.640**
	Premiados en el bingo	**1.033.688**	**2.337.602**	**2.487.755**	**2.598.878**	**2.656.850**
	Premiados en la lotería. Gestión Nav. y PV	**4.130.619**	**0**	**6.057.530**	**17.165.662**	**49.182.805**
	Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias	**1.019.121**	**839.636**	**576.034**	**553.901**	**475.831**
TOTAL		**824.215.804**	**1.029.182.396**	**1.040.630.921**	**1.036.670.079**	**1.076.086.126**
Estado		**545.775.372**	**513.029.000**	**545.527.162**	**610.949.856**	**637.557.733**
	Juego de ámbito nacional: Act. Reservada Lotería	36.832.000	33.102.000	38.547.000	36.687.942	37.662.249
	Juego de ámbito nacional: Juego Online	129.189.000	109.930.000	159.820.000	186.643.398	222.770.000
	Tasa por actividades regulatorias de juego (lotería)	7.019.000	7.265.000	7.467.000	7.466.887	7.796.858
	Tasa por actividades regulatorias de juego (online)	5.765.372	3.850.000	3.880.000	32.880.000	34.790.000
	Gravamen sobre premios de lotería (Personas físicas)	366.970.000	358.882.000	335.813.162	347.271.629	334.538.626
	- SELAE	364.680.000	357.550.000	334.733.162	346.071.629	333.238.626
	- ONCE	2.290.000	1.332.000	1.080.000	1.200.000	1.300.000
TOTAL		**1.369.991.176**	**1.542.211.396**	**1.586.158.083**	**1.647.619.935**	**1.713.643.859**

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 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”

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.

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

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.

Se ha incluido también el habitual capítulo sobre la aportación del juego a la sociedad española. Parte de los datos proceden de las estadísticas oficiales y Memorias de los operadores, en otros casos son estimaciones, en lo que se refiere a **cotizaciones sociales** de las empresas, **impuesto de sociedades, impuestos municipales, puestos de trabajo directos en el sector del juego y sostenidos en la hostelería.**
A continuación, se reseñan los informes utilizados. Muchas otras fuentes se han utilizado puntualmente, en tal caso se citan en los textos, tablas o gráficos correspondientes. Los estudios y publicaciones anuales se citan en el último año de publicación, pero lo habitual es que se utilicen regularmente, por tanto, el Anuario incluye los datos de años anteriores:

- España. DGOJ (varios años): *Memoria de Actividad*, Madrid.
- DGOJ (varios años): *Análisis Global del Mercado Nacional de Juego Online*, informes trimestrales, Madrid.
- DGOJ: https://www.ordenacionjuego.es/es/descarga-datos-mercado-juego-online
- Agencia Tributaria (varios años): *Tributación Autonómica.* Madrid.
- Agencia Tributaria (varios años): *Informe Anual de Recaudación Tributaria,* Madrid.
- DG de la Policía Nacional: Información facilitada por el Servicio de Control del Juego.
- ONCE (varios años): *Informe de Auditoría de Cuentas Anuales Consolidadas emitido por un Auditor Independiente (Ernst & Young)*. Madrid.
- SELAE (varios años): *Cuentas Anuales e Informe de Gestión del ejercicio terminado el 31 de diciembre.* Madrid.
- SELAE: Información facilitada por el Departamento de Estudios y Planificación, Área de Estadística.
- SELAE (varios años): *Informe de gestión y Estado de Información no financiera del ejercicio terminado el 31 de diciembre*. Madrid.
- Loteries 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 Patrojoc (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 Jaurlaritza-Gobierno Vasco, Vitoria.
- VALENCIA. *Informes Anuales de Juego en la Comunitat Valenciana*, Dirección General de Tributos y Juego, Subdirección General de Juego, Valencia.
- JOC PRIVAT (varios años). *La aportación tributaria del Juego Privado Presencial al erario autonómico*, Barcelona.
- JOC PRIVAT (varios años). Número especial sobre el parque de máquinas B.
- JOC PRIVAT (varios años). *Recaudación fiscal del online español*.
- ASOCIACIÓN DE HIPÓDROMOS. www.hipodromos.org/datos-sobre-juego-interno-2011-2017
- UNION EUROPÉENE 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.

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

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

Coin in. Cantidad que se introduce en las máquinas de juego (tipos "B" o "C"). Incluye tanto las cantidades cambiadas o utilizadas para jugar inicialmente por los clientes como el rejuego 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 rejuego 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 imponibles 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 gestionar 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 2026

CEJUEGO
CONSEJO EMPRESARIAL DEL JUEGO