

ANUARIO DEL JUEGO EN ESPAÑA 2023

**El juego en España
y su aportación social**

CEJUEGO
CONSEJO EMPRESARIAL DEL JUEGO

ANUARIO DEL JUEGO EN ESPAÑA 2023

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.

© 2023 CEJUEGO

© 2023 José Antonio Gómez Yáñez

© 2023 ODEC diseño de la aplicación *online*

Autores:

José Antonio Gómez Yáñez

Socio de Estudio de Sociología Consultores.

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

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

Editora:

María Gómez Gonzalez

Diseño aplicación *online*:

Víctor Díaz Barba

Analista ODEC.

Agradecimientos:

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

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

Henar, Fernando. Presidente de CEJ.

Escribano, Luis. Secretario General de ANMARE.

Lacarra Albizu, Juan. Secretario General de ANESAR.

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

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

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

Diseño y maquetación:

Fº. **Javier Perea Unceta:** fjpu.es

Datos de contacto:

José Antonio Gómez Yáñez: jagy@estudiosociología.es

Impreso en España / *Printed in Spain*

Edita: CEJUEGO.

DL: M-41094-2012

ÍNDICE

PRESENTACIÓN	05
JUEGO REAL, CANTIDADES JUGADAS Y PREMIOS	09
LOS MERCADOS DEL JUEGO	13
EL EMPLEO EN EL JUEGO	14
IMPUESTOS, COTIZACIONES SOCIALES, APORTACIÓN AL ESTADO E INSTITUCIONES	14
TABLAS Y GRÁFICOS	16
ANEXOS	24
EL PROBLEMA DE LAS FUENTES	35
GLOSARIO	38

Consejo editorial

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

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

Angel Díaz Carbajosa, Copresidente del Grupo DC.

Carlos Duelo Riu, Director de Relaciones Institucionales de Cirsá.

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

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

Alejandro Landaluce, Director General de CEJUEGO.

LA INDUSTRIA DEL JUEGO EN ESPAÑA:

- **Comprometidos con nuestros clientes.**
- **Transparencia:** Autoría: Este estudio ha sido dirigido por el prof. de Sociología Dr. D. José Antonio Gómez Yáñez, socio de Estudio de Sociología Consultores; profesor de Sociología en la Universidad Carlos III (2000-2021); miembro de Instituto de Política y Gobernanza. Es Titulado Superior del Centro de Investigaciones Sociológicas (número 1 de su promoción, en excedencia), Premio Extraordinario de Doctorado. Ha sido Vocal Asesor del Gabinete de la Presidencia del Gobierno y Associate Director en Millward Brown Spain. Los datos y el análisis son la exclusiva responsabilidad de los autores. Financiación: **Ha sido financiado por CEJUEGO**, asociación que integra a las principales empresas del sector del juego en España y por otras empresas patrocinadoras.
- Es la 12ª edición de este estudio, destinado a **dar a conocer a la sociedad, administraciones, comunidad científica y medios de comunicación social, los datos económicos y empresariales del juego en España.**
- La edición electrónica de este anuario ha sido realizada por ODEC.

PRESENTACIÓN

La consolidación del **Anuario online** como una referencia para el sector, en apenas un año ha recibido más de 30.000 visitas, permite mantener la idea de una edición impresa que sintetice las grandes cifras del sector para analizar o describir las grandes líneas del sector. En paralelo se está haciendo un esfuerzo de actualización constante de los datos, que se remite cada mes a gran cantidad de profesionales del juego.

“ El Anuario trata de recoger, organizar y sintetizar una gran cantidad de información dispersa ”

Esta es la 12ª edición del Anuario, lógicamente, mantiene su idea central: **ofrecer a los profesionales, empresas, instituciones, administraciones, medios de comunicación, asociaciones empresariales y opinión pública en general, la información precisa sobre el volumen económico y el impacto social del juego.**

El juego es una actividad, por un lado, muy conocida, pero, en realidad, muy poco conocida. Contribuye a ello su intrincada “contabilidad” y una cierta sensación, en la opinión pública y publicada, de que tras el juego no hay nada, salvo los elementos imprescindibles para el sorteo. Sin embargo, las empresas de juego son extraordinariamente complejas. Sin entrar en el juego *online*, que seguramente capta la idea de innovación, el entramado logístico, de formación profesional, control de gestión, etc., que implica una empresa de juego es considerable.

Es conveniente aclarar de forma sencilla qué cantidades se juegan y los márgenes con que operan las empresas, así como el empleo que genera esta actividad y los servicios en forma de ocio y entretenimiento que ofrece a millones de clientes de distintas formas: desde la emoción de los juegos hasta la relación social que proporciona la afición compartida con amigos o conocidos. El juego es, esencialmente, una actividad de socialización. También lo es de ilusión, a través de las loterías que organizan SELAE y la ONCE.

Las empresas que asumen la realización del Anuario son **privadas** que dedican su actividad al juego de entretenimiento. **CEJUEGO es la entidad que agrupa a varias de las más importantes** por su dimensión económica, empleo que generan, clientes que acogen en sus locales, impuestos y cotizaciones sociales que aportan. **El Anuario del Juego**, la información sobre su sector, es una parte de su **Responsabilidad Social Corporativa**. Conviene insistir en esto.

“ El Anuario online ofrece información continua sobre el juego ”

La información sobre el juego requiere un considerable trabajo de sistematización dada la dispersión de sus fuentes y su variada dependencia administrativa. Esto se debe a la **complejidad del sector**, en realidad no se puede hablar de juego, sino de juegos a cargo de muchas empresas operadoras, públicas y privadas, sometidas a distintos regímenes jurídicos que operan sobre zonas distintas del país, hace que sea **una tarea compleja**. No simplifica las cosas la diferente dependencia administrativa de las distintas vertientes del juego a veces superpuestas: del Estado, las loterías y apuestas mutuas reservadas a SELAE, la ONCE, el sorteo de la Cruz Roja y el juego *online* que discurre en webs de ámbito nacional; y de las comunidades los juegos de entretenimiento y el juego *online* que discurre en webs de ámbito autonómico.

“ El juego supone unos 10.000 Mill € anuales, es decir, el 0,76% del PIB. Con más de 80.000 empleados ”

Recopilar, sintetizar, homogeneizar y hacer comprensible la información procedente de muy diversas fuentes es complicado, incluso materialmente por la diversidad de formatos informáticos empleados por las fuentes. En realidad, ni siquiera parece posible que la información comparta, al menos, el orden de códigos de las provincias. Además, **todas las Administraciones, empresas y medios que facilitan información han sufrido los imponderables de una situación realmente excepcional durante los últimos años. Por tanto, agradecemos sinceramente a quienes nos han facilitado la información su esfuerzo y colaboración.**



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, Lotería semanal, primitivas, La Quiniela	Cupones Loterías instantáneas (rascas) Juegos activos	Casinos, Bingos Salones, Máquinas en hostelería, Apuestas	Apuestas, Póquer Juegos de casino, Slot, Bingo
CLIENTES (MILL.)			
25,7	9,0 Cupones 3,4 Rascas	6,3	1,5
JUEGO REAL (GGR/MARGEN) (CANTIDADES JUGADAS-PREMIOS) (MILL. €)			
3.813	1.055	4.368	954
VENTAS / CANTIDADES JUGADAS (MILL. €)			
9.687	2.426	14.327	3.585
IMPUESTOS Y TASAS ESPECIALES SOBRE EL JUEGO (MIL (MILL. €)			
40	Exento	1.026	114
IMPUESTOS COMUNES (SOCIEDADES, IAE, ETC.) Y COTIZACIONES SOCIALES (MILL. €)			
665	14,9	618	Indeterminado
APORTACIÓN DE BENEFICIOS AL ESTADO (MILL. €)			
1.994			
APORTACIÓN A ENTIDADES SOCIALES (MILL. €)			
26	89		
EMPLEOS			
18.344	19.391	45.623	800
INVERSIÓN EN PUBLICIDAD (MILL. €)			
59	49		112



- En 2022 se jugaron **10.255 Mill. €** en “juego real” (diferencia entre cantidades jugadas y premios).
- El gasto en juego supone el **0,76% del PIB**.
- El gasto en juego casi igualó al registrado en 2019, alcanzó el 99,7% de entonces.
- **Casi la mitad del gasto en juego procedió de las loterías** (y quinielas) gestionadas por el sector público (48,0%) (SELAE y la ONCE).
- El juego de entretenimiento presencial se recupera más lentamente: supuso **en 2022 el 89,4%** del de 2019.
- El sector del juego da empleo a 84.309 personas. **El juego de entretenimiento, a cargo de empresas privadas, 46.423.**
- Las empresas privadas de **juego presencial aportaron 1.026 Mill. € en impuestos especiales** sobre el juego para las Comunidades. Esta cantidad equivale al coste de 18.412 trasplantes de corazón; 26.051 trasplantes de riñón o 1.406.568 días de hospitalización en la sanidad pública.
- Las máquinas recreativas de los bares sostuvieron en 2022: **41.819 empleos en hostelería.**
- Los impuestos procedentes del juego equivalen en 2022 al **85% de la inversión prevista para el “Programa de Rehabilitación para la recuperación económica y social de entornos residenciales”.**

1. JUEGO REAL, CANTIDADES JUGADAS Y PREMIOS

1.1. LAS CIFRAS GLOBALES

En 2022 el **juego real** rozó el nivel de 2019: 10.255 Mill. € frente a 10.282 Mill. € del año anterior a la covid.

El juego real es la **diferencia entre las cantidades jugadas y los premios obtenidos por los clientes**. Este es el dato socialmente relevante que refleja lo que destina una población al juego. En términos técnicos, desde la óptica de las empresas, el juego real, que son sus ingresos, se denomina **GGR** (*Gross Gaming Revenue*).

El juego fue una de las actividades que más sufrió el impacto de la covid y, como en todas las crisis, una de las que registra una **recuperación más lenta** ya que el juego es uno de los productos o servicios de los que es más fácil prescindir en caso de incertidumbre económica. Obviamente, hay gastos más prioritarios que los de ilusión o entretenimiento que representa el juego.

El juego se divide en **dos grandes mitades**, que recuperaron su equilibrio en 2022. Por un lado, el juego de **suerte**, que se puede identificar con el juego gestionado por el **sector público del Estado** (SELAE y ONCE, además de Loterías de Cataluña) y el de **entretenimiento**, gestionado por **empresas privadas** (casinos, bingos, salones, apuestas y máquinas “B” recreativas en hostelería) y regulado por las comunidades. El juego *online*, básicamente de entretenimiento, está regulado por el Estado, algunas comunidades regulan el juego *online* al que se accede desde su territorio, que tienen un relieve económico muy limitado.

Bajo esta recuperación de la estabilidad **hay algunos cambios**:

- **SELAE ha crecido un 5,7%**, en relación con 2019, que gravita sobre sus loterías **primitivas** y el sorteo de **Navidad**, mientras que sus restantes productos se estabilizan o retroceden ligeramente, sobre todo la Quiniela.
- La **ONCE recuperó sus ingresos de 2019**, pero continua la transformación de sus productos: los cupones siguen bajando mientras **crecen sus “rascas” y juegos activos**.
- Las Loterías de Cataluña y el Sorteo de la Cruz Roja se mantienen estables, aunque su peso en comparación con las anteriores es casi marginal.
- **El juego de entretenimiento** presencial sólo alcanzó el **89,4% de sus ingresos en 2019**. Los bingos y, en menor medida, los salones, están aún sensiblemente por debajo.

- **Parte del juego de entretenimiento presencial se ha trasladado al juego *online***, cuyo GGR pasó de 740 Mill. € a 924 Mill. € (**tomando como referencia el saldo entre depósitos y retiradas**) en el periodo 2019 a 2022. El incremento del juego *online* se ha producido sobre todo por los juegos de casino y las *slots*.

Resumiendo, en grandes bloques:

- El juego presencial recoge el 90,7% de los que se juega, y de ellos:
 - el 48,1% las loterías y apuestas mutuas del sector público (SELAE, ONCE, Loterías de Cataluña y Sorteo del Oro de la Cruz Roja)
 - el 42,6% los juegos de entretenimiento gestionados por empresas privadas.

El 9,3% restante corresponde al juego *online*, gestionado por empresas privadas y regulado por el Estado, en su mayor parte, y en una fracción del 0,3% por varias comunidades.

“ El juego *online* representa el 9,3% del gasto total en juego: 924 Mill. € (diferencia entre las cantidades depositadas y las retiradas) ”

Sobre estos datos globales, hay otros “secundarios” relevantes:

- 1.180,1 Mill. € del juego real se destinaron a distintos **impuestos especiales** sobre el juego, ya sean de las Comunidades (1.025,9 Mill. €) o del Estado (154,1 Mill. €.). Los primeros gravan la actividad de las empresas de juego de entretenimiento, los segundos las apuestas mutuas deportivas de SELAE y el juego *online* de alcance nacional.
- En el caso del juego presencial de entretenimiento, los citados 1.025,9 Mill. € equivalen al 20,3% de GGR (ingresos de las empresas o juego real).
- **Los impuestos especiales sobre el juego**, pagados esencialmente por las **empresas privadas**, equivalen al **85% del “Programa de Rehabilitación para la recuperación económica y social de entornos residenciales” previsto en 2022**, con el que se prevé **rehabilitar 510.000 edificios** hasta 2026. Este programa será financiado por fondos europeos, pero basta para dar una idea de la importancia de la aportación del sector del juego a los presupuestos y a la economía en su conjunto¹.

¹ <https://www.mitma.gob.es/ministerio/proyectos-singulares/prtr/vivienda-y-agenda-urbana/programa-de-ayudas-para-la-rehabilitacion-integral-de-edificios-residenciales-y-viviendas>



1.2. LA ECONOMÍA DEL JUEGO

La estructura económica de las empresas de juego es intrincada, y muy poco conocida.

“ La estructura económica de las empresas de juego es complicada y muy poco conocida. Se exagera lo que realmente se gasta en juego ”

Para empezar, medir las cantidades que se juegan en juegos de suerte o entretenimiento **suele malinterpretarse para dar la impresión de que se destinan enormes cantidades, lo que no es real**, de modo que hasta el dato básico de cuánto se juega está sujeto a controversia. También lo que sean los beneficios está sujeto a una interesada controversia **al confundirse el margen de las empresas (el GGR o juego real, gasto de los clientes, que son sus ingresos, nada más) con sus beneficios, ignorándose que como toda empresa tienen costes** en forma de impuestos, cotizaciones sociales y gastos operativos: personal, locales, suministros, consumos de electricidad, agua, internet, etc. Obviamente, los beneficios son la diferencia entre los citados ingresos y gastos. Y se mantiene en niveles semejantes a los del conjunto de las empresas.

1.2.1. El juego real: GGR/ingresos de las empresas y gasto de los clientes

El volumen de juego real que socialmente se juega es la **diferencia entre las cantidades jugadas y los premios**. Es decir, en 2022 los ya citados 10.247 Mill. €. Esta cantidad **son los ingresos de las empresas** operadoras de juego, su *Gross Gaming*

Cantidades jugadas (1) (Handle (2))
(-) Premios (3)
(=) GGR (Gross Margin Revenue)
(-) Impuestos especiales sobre el juego
(=) Margen (GGR) después de impuestos sobre el juego
(-) Costes laborales (Retribuciones, Seguridad Social)
(-) Suministros: agua, gas, electricidad, internet, ...
(-) Adquisición y amortización equipos (máquinas, mobiliario, etc.)
(-) Costes de atención a los clientes
(-) Gastos financieros
(-) Alquileres y amortizaciones
(=) Beneficio antes de impuestos
(-) Impuestos comunes a todas las empresas (Sociedades, IBI, IAE)
(-) IVA (en el juego opera como un impuesto final ya que no puede repercutirse sobre otras fases de la producción o distribución).
(=) Beneficio neto
(1) Ventas (loterías, bingo, quiniela), apuestas, cantidades en máquinas, drop en casinos (fichas cambiadas) ...
(2) El handle es la rotación de las cantidades que se juegan en las diferentes manos.
(3) En los juegos de entretenimiento los premios suelen situarse en el 70/80 de las cantidades jugadas; en los juegos de suerte en el 50/55%.

Revenue (GGR) en lenguaje técnico del sector. A partir de estos ingresos las empresas deben afrontar los impuestos especiales sobre el juego, los impuestos comunes para el conjunto de las empresas (sociedades, IAE, municipales, etc.), las cotizaciones sociales y sus gastos de funcionamiento como cualquier otra empresa (personal, compra o alquiler de locales, adquisición de equipos, amortizaciones, mantenimiento, suministros, etc.), además, las peculiaridades del juego hacen que el IVA deba ser integrado en sus costes ya que no se puede repercutir sobre los clientes ni sobre proveedores posteriores en la cadena de distribución.

1.2.2. Las cantidades jugadas

Se pueden definir como las que aportan los clientes al comenzar a jugar, pero este concepto no está tan claro como parece a primera vista, porque es diferente en cada variedad de juegos.

En las **loterías, el bingo y las apuestas** la cantidad jugada es el **coste de la compra de los boletos**, ya sean en impresos o electrónicos.

“ El juego real es la diferencia entre las cantidades jugadas y los premios. Eso son los ingresos de las empresas, no sus beneficios ”

En las máquinas “B” o “C” el dato real disponible es la cantidad que queda “en el cajón” después de que los clientes hayan echado sus monedas y recogido sus premios, que por regulaciones legales suman un mínimo del 70% de las cantidades introducidas en las máquinas. En realidad, los operadores prevén devoluciones superiores a este mínimo. En las máquinas “B” están topados los premios máximos. A partir de este dato (coin out), se puede estimar el *coin in* –las **cantidades con las que los clientes comienzan a jugar**–, imputando los porcentajes de premios a tales cantidades y calculando las cantidades jugadas que aportaron inicialmente los clientes. Este es el cálculo que se utiliza para estimar las cantidades jugadas en máquinas en casinos, bingos, salones o locales de hostelería con máquinas “B”. En todo caso, conviene insistir en que las características técnicas de las máquinas y, sobre todo, las cantidades que admiten como apuesta y que devuelven como premios son diferentes en cada tipo de local.

En los **juegos de mesa de los casinos** se toma como indicador el *drop*, es decir, las cantidades que los clientes **cambian por fichas al entrar en la sala**.

En el **juego online** el indicador más preciso son las **cantidades depositadas** para jugar en las diferentes webs –lo más parecido al *drop*–. Es impreciso tomar indicador la sucesión de cantidades jugadas en las sucesivas manos que quedan en los registros, este dato es facilitado por la DGOJ, pero es equívoco, ya que como queda dicho, representa sólo una cascada de apuestas, no la cantidad con la que se comienza a jugar.

En un año normal, globalmente, el juego real equivale más o menos al 30/35% de las cantidades jugadas, el 65/70% restante se redistribuye entre los clientes en función de su suerte o habilidad, aunque el porcentaje de devolución varía mucho en función del tipo de juego.

1.2.3. El *handle*. Las cantidades circulantes o rejuego

Esto es las cantidades que circulan en las sucesivas manos o apuestas, o las monedas que los clientes vuelven a echar en las máquinas “rejugando” sus premios. Coincide con las cantidades jugadas en loterías, bingo y apuestas, pero no en los demás juegos en los que se produce una sucesión de manos, es decir, hay cantidades flotantes que se mueven entre los participantes y que “rejuegan”. Evidentemente, la suma de estas apuestas en tales manos no son las cantidades jugadas reales, sino el circulante por el juego (*handle*). En los casinos esta cantidad puede estimarse a partir de la observación del funcionamiento de una muestra de mesas de los distintos juegos, en el caso del juego *online* a partir de los registros de las diversas operaciones, que la DGOJ publica como “cantidades jugadas” aunque, en realidad, son el *handle*. Esta es una imprecisión de la DGOJ que lleva a sobreestimar desproporcionadamente lo que se *juega online*.

1.3. JUEGO REAL Y CANTIDADES JUGADAS EN 2022. DISTRIBUCIÓN ENTRE MÁRGENES DE LAS EMPRESAS E IMPUESTOS

2022 ha sido año del **retorno del juego a las dimensiones económicas de 2019**, en la salida a la crisis que tocó suelo en 2014. Como se dijo al comienzo, tras esta recuperación hay **algunas transformaciones de fondo**: un **reforzamiento del peso de SELAE** en el mercado del juego y un **incremento del juego de entretenimiento online ocupando espacios del juego presencial** (gráfico 1 y tablas 1, 2 y 3):

- Avance de las loterías primitivas y del Gordo de Navidad, una marca olímpica junto con El Niño. A cambio, SELAE no logra invertir el declive de La Quiniela.
- Se mantiene el declive de los cupones que la ONCE sustituye paulatinamente con “rascas” y juegos activos.
- Lenta recuperación de los juegos de entretenimiento en sala: bingos, casinos y salones, cuya oferta de juego parece sustituirse por juego *online*. Esta evolución no debe sobredimensionarse: la preferencia de los clientes sigue siendo el juego presencial, ya que jugar es una actividad eminentemente social.
- Más ágil recuperación de las apuestas presenciales y *online*.

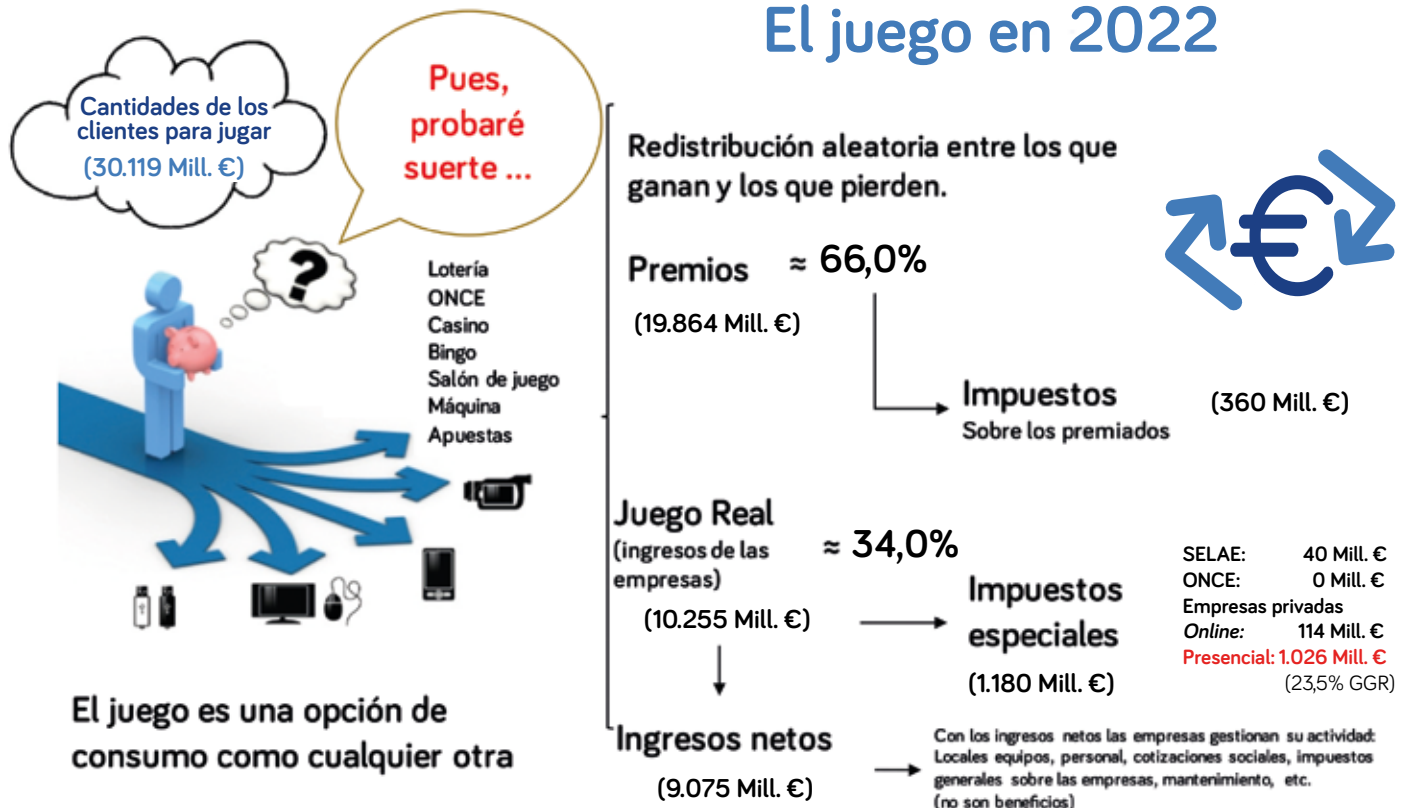
“ El juego es una actividad social, el juego *online* resta lenta y parcialmente la cuota de mercado del juego de entretenimiento presencial ”

El panorama global se puede reflejar así:

Los gráficos 2 y 3 muestran la distribución del juego real (GGR) (10.255 Mill. €) entre los distintos operadores (el 2) y con la inclusión de los impuestos especiales sobre el juego que se detraen de esta actividad (el 3) esencialmente de los operadores del sector privado presencial, sobre los que este tipo de impuestos representan el 23,5% de las cantidades jugadas.

“ Se da la paradoja de que los impuestos sobre el juego gravan a las empresas que organizan el juego de entretenimiento, pero las que organizan el juego de suerte ”

El gráfico muestra la **desproporción entre los impuestos especiales sobre el juego que gravitan sobre los operadores públicos y privados**: la gran parte de los impuestos proceden de los casinos, bingos, salones, apuestas y máquinas en hostelería. Los que recaen sobre SELAE también son los juegos que más acercan al entretenimiento: las quinielas (22% sobre las cantidades jugadas).



Se da el caso, seguramente paradójico, que **los impuestos especiales sobre el juego gravitan sobre las empresas que organizan el juego de entretenimiento, pero no sobre las que organizan el juego de suerte, las loterías.**

A los impuestos que gravitan sobre las empresas operadoras de juego hay que sumar los que recaen sobre los premiados: quienes ganan premios de lotería por encima de 40.000 € y los premios sobre el bingo que sobreviven en Asturias y Murcia.

Como muestra el gráfico 5, del total de 4.367 Mill. € de juego real que se jugaron en 2022 el **39,6% se destina a tributos del Estado** (Impuesto de Sociedades), **cotizaciones sociales, impuestos municipales** (IBI e IAE para grandes contribuyentes, que suelen ser bingos y casinos en bastantes casos) y **los impuestos autonómicos especiales sobre el juego**. El total, casi el 40% de lo que se juega realmente en las salas y apuestas deriva en impuestos o cotizaciones sociales: 4.367 Mill. €.

Finalmente, el gráfico 6 muestra la evolución de los impuestos sobre el juego y su origen: actividad de las empresas de juego presencial, juego *online* e impuestos sobre los premios de loterías y bingo. La tabla 3 muestra la evolución de las cantidades jugadas globalmente y en cada juego. Es relevante insistir en que en esta tabla se mezclan -inevitablemente- indicadores distintos, algunos objetivos (ventas, *drop* en los casinos, cantidades depositadas para jugar *online*) y otros estimados (*coin in* en las máquinas “B” y “C”).

2. LOS MERCADOS DEL JUEGO

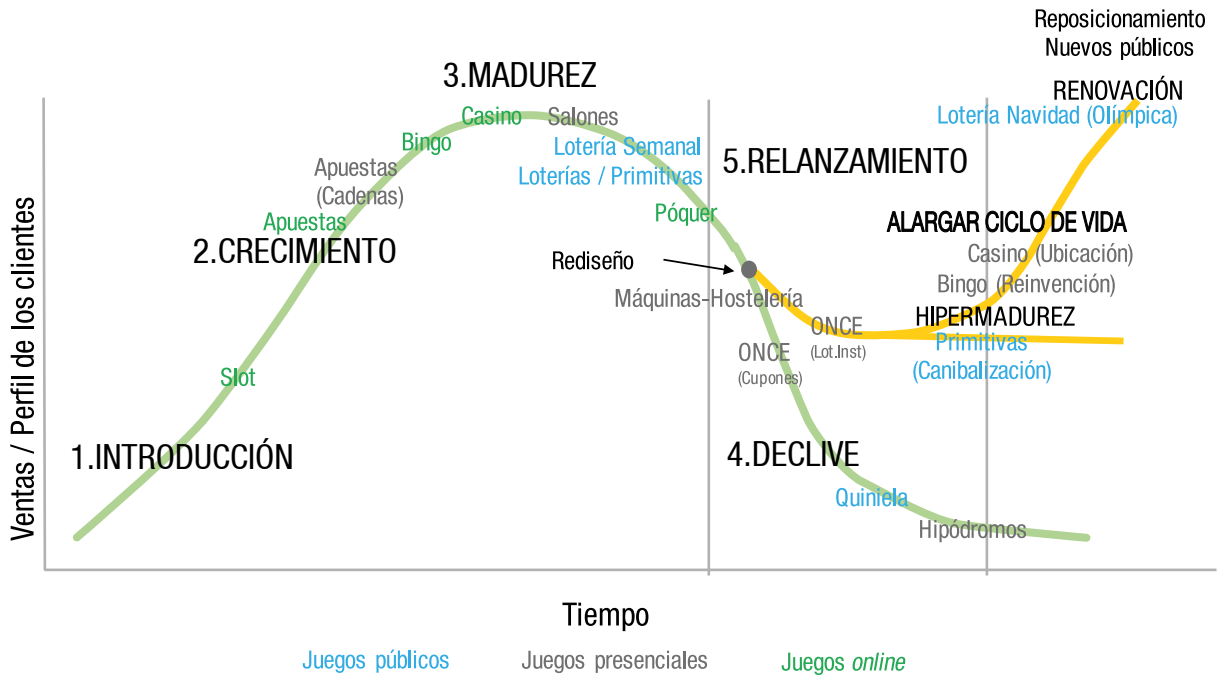
Los datos a escala nacional de cada juego se recogen en el anexo, de estas tablas se desprende la información sobre juego real y cantidades jugadas reflejada en las tablas 1 y 2. No parece necesario insistir aquí en las cifras concretas de cada juego o familia de juegos. En la edición *online* del Anuario se publican las cifras por comunidades y, cuando es posible, por provincias de las cantidades jugadas y premios, así como del número de locales y equipos disponibles.

El juego se divide en **varios mercados con dinámicas diferentes, no necesariamente competitivas entre sí**. La crisis de la covid aceleró algunas tendencias, como en todos los mercados. Utilizando la conocida curva de ciclo de vida de los productos se aprecia que los juegos están en fases

diferentes, y que algunos evolucionan, naturalmente de manera lenta, pero cambian su posición:

- La **Lotería de Navidad** y, en cierto modo, **El Niño**, se pueden considerar **marcas “olímpicas”**, casi a salvo de los vaivenes económicos. Su posición en el imaginario social -bien explotado por la publicidad de SELAE- las coloca más allá de las crisis, pueden sufrirlas eventualmente pero su recuperación es casi automática. De todos modos, la lotería de Navidad mostró su vulnerabilidad a la reducción de relaciones sociales en 2020, pero el retorno a la normalidad la llevó a alcanzar sus registros habituales en 2021 y a superarlos en 2022.
- **Las apuestas han agotado su ciclo ascendente** derivado del atractivo de su novedad para entrar en una fase de estabilidad, tal vez de ligero declive.
- El **juego *online***, globalmente, mantiene una senda de crecimiento moderado.
- En **fase ascendente están las loterías instantáneas de la ONCE**, con fuerte atractivo sobre **los jóvenes**. Los juegos de este operador son los que mejor se han recuperado de la crisis covid, excepto los cupones.
- En **declive están la Quiniela** y las otras apuestas deportivas de SELAE y la **gama de cupones de la ONCE**.
- Las empresas de **bingo están afrontando su reconversión** ampliando su oferta de juegos dado el descenso del juego del bingo, acelerado con las restricciones de acceso a locales cerrados y por la prevención de parte de sus clientes hacia este tipo de locales.
- Las apuestas hípcas están más allá del declive, con la colaboración de algunas de las entidades y empresas que los gestionan. Son un producto nicho para el entretenimiento ocasional de los asistentes a los hipódromos.
- **El ascenso de los salones se ha detenido**. Influyó la covid, pero tal vez también el exceso de oferta en alguna comunidad y las restricciones que están imponiendo casi todas las comunidades en términos de distancias, etc. Da la impresión de que este sector “busca” un nuevo punto de equilibrio: hay muchos locales que abren y cierran.
- Están en **renovación de sus modelos de negocio los casinos** (presenciales), con su aproximación a las grandes ciudades y áreas metropolitanas.
- **La estrategia de SELAE con las primitivas depende de la canibalización** de unos productos sobre otros que lleva, implícitamente, a una renovación casi constante. No obstante, son productos que dependen mucho de la existencia de botes. 2022 ha sido un buen año para esta gama de productos.

Ciclo de la vida de los juegos



3. EL EMPLEO EN EL JUEGO

El empleo en el sector del juego se estabilizó a partir de 2017 en torno a 85.000 personas. En 2022 había 46.423 empleadas en las empresas privadas y 37.735 en las empresas públicas y en las administraciones de lotería de SELAE. (tabla 4). SELAE y la ONCE, por su parte, mantiene cada una algo menos de 20.000 empleados, ya sea directamente, en el caso de la distribución de loterías, a través de su red de administraciones.

“ El juego de entretenimiento da empleo directamente a 46.423 personas ”

De manera indirecta, el sector del juego genera 170.000 empleos cada año (gráfico 7), retornando a sus niveles normales tras la covid. De ellos más de 40.000 en hostelería (ver la tabla correspondiente a Máquinas en hostelería en el anexo). Cabe pensar que, dada la situación de la hostelería, buena parte de estos empleos se destruirían sin la aportación de las máquinas “B” recreativas en los bares. Por otro lado, el incremento de los costes laborales en la hostelería ha reducido el número de puestos de trabajo sostenidos directamente por los ingresos de los bares procedentes de las máquinas “B”.

“ En el juego de entretenimiento hay una elevada proporción de empleadas, sobre todo en la atención al cliente. Pero también en puestos directivos y técnicos ”

4. IMPUESTOS, COTIZACIONES SOCIALES, APORTACIÓN AL ESTADO E INSTITUCIONES

4.1. LOS IMPUESTOS ESPECIALES (TASA) SOBRE EL JUEGO

Dos cosas son innegables sobre el sistema impositivo que gravita sobre el juego.

Primera, su **barroquismo, la normativa fiscal sobre el juego es abrumadora y progresa en su complejidad**. Es ardua la sistematización de sus efectos sobre los distintos sectores del juego y sobre otras variables económicas. Es evidente que se ha configurado echando norma tras norma sin medir la racionalidad del conjunto.

En segundo lugar, el elevado porcentaje que este sistema fiscal especial retiene de los márgenes de las empresas privadas, como se ha visto.

La tabla 5 y el gráfico 4 recogen la recaudación real de los **impuestos** sobre el juego por comunidades y por el Estado, así como su desglose. Es habitual que las Administraciones retoquen datos en sus informes sobre recaudación fiscal o sus Memorias sobre el juego (las que las publican), por tanto, los datos de años anteriores han sido actualizados en algunos casos, lo que produce que no haya una exacta coincidencia con los publicados en años anteriores. No hay ningún cambio cualitativamente relevante en todo caso.

4.2. IMPUESTO DE SOCIEDADES, IAE, COTIZACIONES SOCIALES Y OTRAS APORTACIONES A LA SOCIEDAD

Como cualquier sector empresarial, **el juego está sujeto a los impuestos y cotizaciones sociales vigentes para el conjunto de las actividades económicas**. Esto implica las siguientes transferencias a las arcas públicas (tabla 6):

“ Las empresas de juego de entretenimiento, además del impuesto especial, pagan los impuestos y cotizaciones sociales que corresponden a cualquier empresa ”

Los beneficios de SELAE se transfieren directamente a la SEPI en forma de dividendos: 1.994 Mill. €.

- Además SELAE transfiere habitualmente alrededor de 30 Mill. € a través de patrocinios deportivos y subvenciones a entidades sociales, como Cruz Roja, Asociación Española Contra el Cáncer, etc. Tales transferencias se reseñan con detalle en sus Memorias Anuales. En 2022 sumaron 27 Mill. €.
- La vía del impuesto sobre las apuestas mutuas deportivas que gestiona SELAE, casi 30 Mill. € a la Real Federación Española de Fútbol, 1 diputaciones provinciales, y a la Liga de Fútbol Profesional. Dado el declive de la Quiniela, estas aportaciones se reducen de año en año. El problema es que, dentro de los presupuestos

que manejan los clubes, sobre todo los grandes, por derechos de emisión La Quiniela ha quedado abandonada por ellos, la jornada se ha dispersado en tres o cuatro días.

La aportación a través de los demás impuestos debe estimarse a partir de indicadores indirectos, por lo que pueden tener desviaciones:

- En **Impuesto de Sociedades las empresas privadas pagaron en 2022 unos 42 Mill. €** (estimación). Esta cantidad refleja la merma de beneficios que se produjo durante el año entre otras cosas por el incremento de costes registrado.

“ Los 958 Mill. € recaudados por impuestos especiales sobre el juego con cargo a las empresas de juego de entretenimiento (presencial u online) equivalen al coste de 18.249 trasplantes de riñón o 11.615 de corazón ”

- El IAE supuso para el sector privado del juego 61 Mill. €, gravitando sobre los casinos, bingos y salones (estimación). Al ser un impuesto calculado sobre indicadores ajenos a la actividad real, este impuesto es rígido afectando igualmente a estos establecimientos, aunque no tuvieran actividad durante parte del año, algunos ayuntamientos han previsto deducciones proporcionales al tiempo de cierre.
- El IVA que repercute sobre los operadores de máquinas B asciende a 182 Mill. €, el 21% de la factura que repercuten los bares por su servicio de ubicación de las máquinas.
- Las cotizaciones sociales procedentes de SELAE supusieron 6,9 Mill. € de su plantilla central y se puede estimar que 52 Mill. € de sus Administraciones, en cotizaciones como autónomos (estimación).
- **En el sector privado del juego las cotizaciones sociales se pueden estimar en 285 Mill. € a cargo de las empresas** (estimación).
- El IRPF generado por los empleados de las empresas privadas de juego se puede estimar en 51 Mill. € (estimación).
- Indirectamente, **en un año normal, el sector del juego sostiene más de 175.000 puestos de trabajo**, incluyendo los más de 50.000 en hostelería.

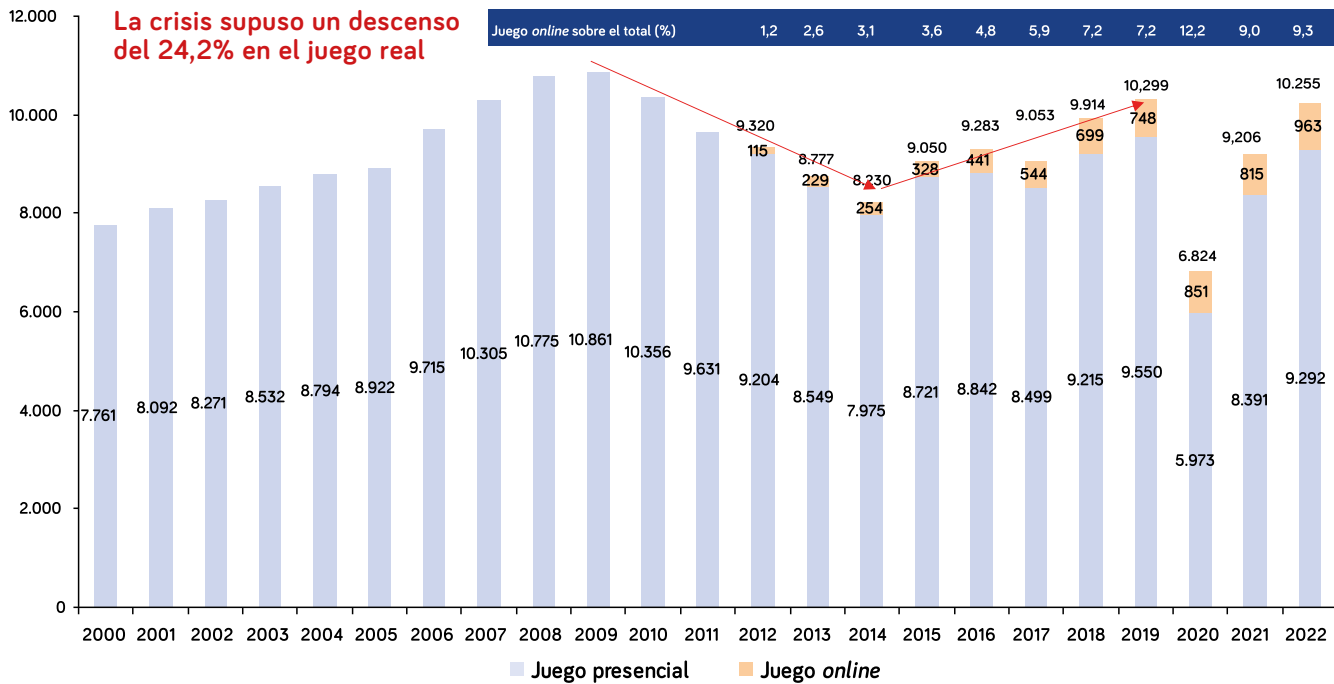
TABLAS Y GRÁFICOS

Las fuentes de todas las tablas y gráficos, incluidas las del anexo, son: Memorias Anuales de la DGOJ, SELAE, ONCE, EAJA y Cruz Roja (sobre su Sorteo del Oro), informes sobre el Juego de las Comunidades (Andalucía, Aragón, Cataluña, Navarra, País Vasco, Valencia), informaciones de los Servicios de Juego de las Comunidades, los informes sobre el juego en casinos del Servicio de Control del Juego de la Policía Nacional (hasta 2020), informes de las asociaciones empresariales (CEJBingo, puntualmente publicados; Anesar, Cofar), Memorias Anuales de las principales empresas del sector (Cirsa, Codere, Luckia, Rank) e informaciones publicadas en las revistas del sector Joc Privat, Azar Plus, Sector del Juego e Infoplay. Para las apuestas hípcas son referencias el informe anual de la Federación Europea de Turf y las memorias anuales de La Zarzuela. Las asociaciones empresariales de algunas comunidades han publicado datos propios que se han recogido: Andalucía (Anmare), Asturias,

Canarias, Madrid y Valencia (Com.). **Enumerar la procedencia de los datos en cada tabla concreta sería muy premioso, por tanto, es más práctica esta referencia global.** En algunos casos, los datos son de elaboración propia para subsanar las lagunas o inconsistencias de la información disponible, lo habitual es recurrir a estos para reconstruir las series de forma plausible. Es imprescindible proceder así porque las fuentes no siempre aportan informaciones consistentes entre sí. En los casos de los premios de los juegos de SELAE y la ONCE por comunidades o provincias (en el Anuario *online*) se ha procedido a estimarlos en los últimos años a partir de los datos globales de cada juego, dada la ausencia de información.

Las cifras de años anteriores han podido sufrir alguna alteración ya que algunos datos son corregidos por las comunidades o la DGOJ, son cambios de escasa entidad que no alteran las conclusiones globales.

GRAFICO 1 JUEGO REAL (CANTIDADES JUGADAS-PREMIOS) (GGR) (MARGEN DE LAS EMPRESAS) (MILL. €)



NOTA: En el juego online se ha considerado como juego real el saldo entre los depósitos y las retiradas de los clientes. Si se incluyen los bonos en el juego online la cantidad jugada sería de 10,255 Mill. €. Fuente: Ver tabla 1

TABLA 1 JUEGO REAL / GGR DE LAS EMPRESAS (MILL. €)

	2018	2019	2020	2021	2022
Total juego real (presencial y online)	9.914	10.299	6.824	9.206	10.255
Juego presencial	9.215	9.550	5.973	8.391	9.292
- Loterías	4.322	4.658	3.411	4.363	4.924
- SELAE	3.223	3.527	2.673	3.292	3.813
- Lotería Nacional	1.461	1.717	1.237	1.654	1.709
- Loterías primitivas	1.668	1.715	1.368	1.561	2.034
- Apuestas mutuas deportivas	94	95	68	77	71
- ONCE	1.033	1.062	684	1.015	1.055
- Cupones	716	713	417	633	618
- Loterías instantáneas	217	242	183	258	287
- Juegos activos	100	108	83	124	150
- EAJA	33	35	28	24	21
- Sorteo de la Cruz Roja	33	33	26	32	35
- Juegos de entretenimiento	4.894	4.893	2.562	4.028	4.368
- Casinos	358	373	147	211	331
- Bingos (Juego del bingo)	615	606	298	358	496
- Salones	848	943	496	787	810
- Máquinas "B" en bingos	86	101	51	62	93
- Máq. "B": casinos y loc. apuestas	0	7	5	9	6
- Apuestas presenciales	359	365	289	300	359
- Hostelería	2.627	2.496	1.276	2.299	2.271
- Apuestas internas en hipódromos	2	2	1	1	1
Juego online	713	740	846	825	954
- Juego real (depósitos-retiradas)	687	712	815	797	924
- Regulado por el Estado (GGR)	699	748	851	815	963
- Apuestas	365	378	365	306	360
- Póquer	82	81	110	85	90
- Otros juegos de casino	108	116	155	166	198
- Máquinas / Slots	130	157	196	241	300
- Bingo	13	13	17	14	14
- Concursos	1	3	8	2	0
- Regulado por las Comunidades (GGR)	26	28	31	28	31
- Apuestas	26	28	31	28	31

Fuente: Elaboración propia a partir de las tablas siguientes.

TABLA 2 JUEGO REAL / GGR DE LAS EMPRESAS (%)

	2018	2019	2020	2021	2022
Total juego real (presencial y online)	100	100	100	100	100
Juego presencial	92,9	92,7	87,7	91,1	90,6
- Loterías	43,6	45,3	49,3	47,5	48,0
- SELAE	32,5	34,3	38,6	35,8	37,2
- Lotería Nacional	14,7	16,7	17,9	18,0	16,7
- Loterías primitivas	16,8	16,7	19,8	17,0	19,8
- Apuestas mutuas deportivas	0,9	0,9	1,0	0,8	0,7
- ONCE	10,4	10,3	9,9	11,1	10,3
- Cupones	7,2	6,9	6,0	6,9	6,0
- Loterías instantáneas	2,2	2,3	2,7	2,8	2,8
- Juegos activos	1,0	1,0	1,2	1,3	1,5
- EAJA	0,3	0,3	0,4	0,3	0,2
- Sorteo de la Cruz Roja	0,3	0,3	0,4	0,3	0,3
- Juegos de entretenimiento	49,3	47,5	38,4	43,6	42,6
- Casinos	3,5	3,5	3,5	2,1	3,2
- Bingos (Juego del bingo)	6,2	5,9	4,3	3,9	4,8
- Salones	8,6	9,2	7,2	8,6	7,9
- Máquinas "B" en bingos	0,9	1,0	0,7	0,7	0,9
- Máq. "B": casinos y loc. apuestas	0,0	0,1	0,1	0,1	0,1
- Apuestas presenciales	3,6	3,6	4,2	3,3	3,5
- Hostelería	26,5	24,3	18,4	25,0	22,1
- Apuestas internas en hipódromos	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Juego online	7,2	7,2	12,2	9,0	9,3
- Juego real (depósitos-retiradas)	6,9	6,9	11,8	8,7	9,0
- Regulado por el Estado (GGR)	7,1	7,3	12,3	8,9	9,4
- Apuestas	3,7	3,7	5,3	3,3	3,5
- Póquer	0,8	0,8	1,6	0,9	0,9
- Otros juegos de casino	1,1	1,1	2,2	1,8	1,9
- Máquinas / Slots	1,3	1,5	2,8	2,6	2,9
- Bingo	0,1	0,1	0,2	0,2	0,1
- Concursos	0,0	0,0	0,1	0,0	0,0
- Regulado por las Comunidades (GGR)	0,3	0,3	0,5	0,3	0,3
- Apuestas	0,3	0,3	0,5	0,3	0,3

Fuente: Elaboración propia a partir de la tabla anterior.

GRAFICO 2 JUEGO REAL SEGÚN OPERADORES (%)

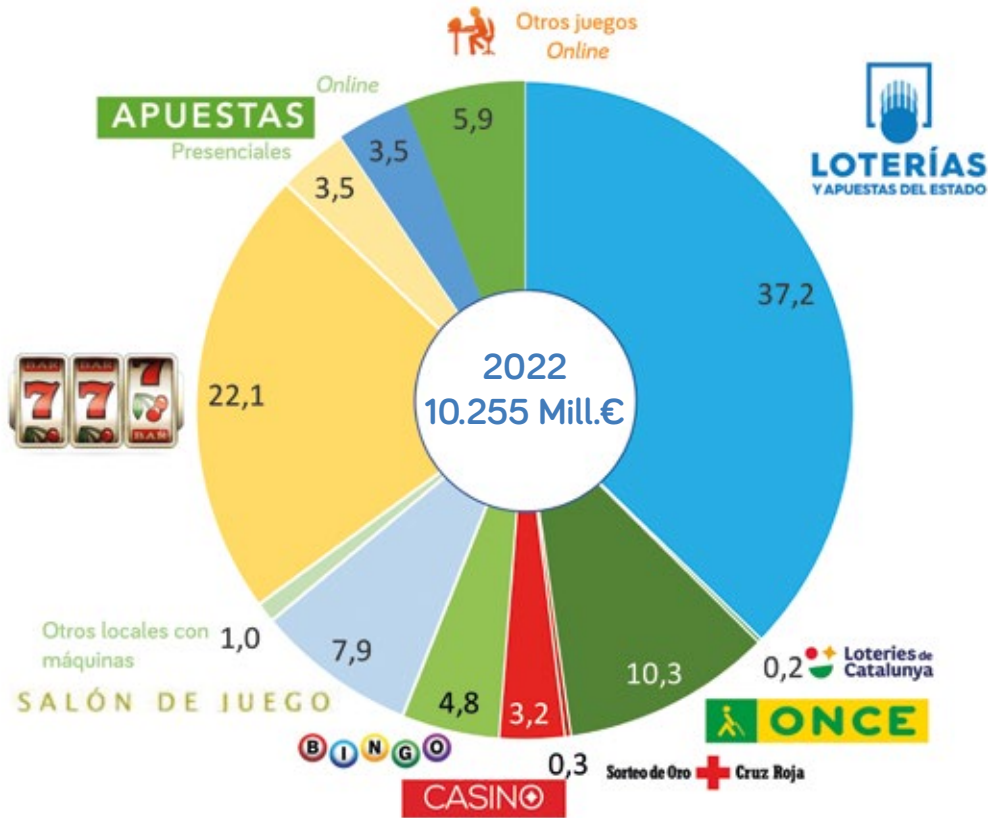
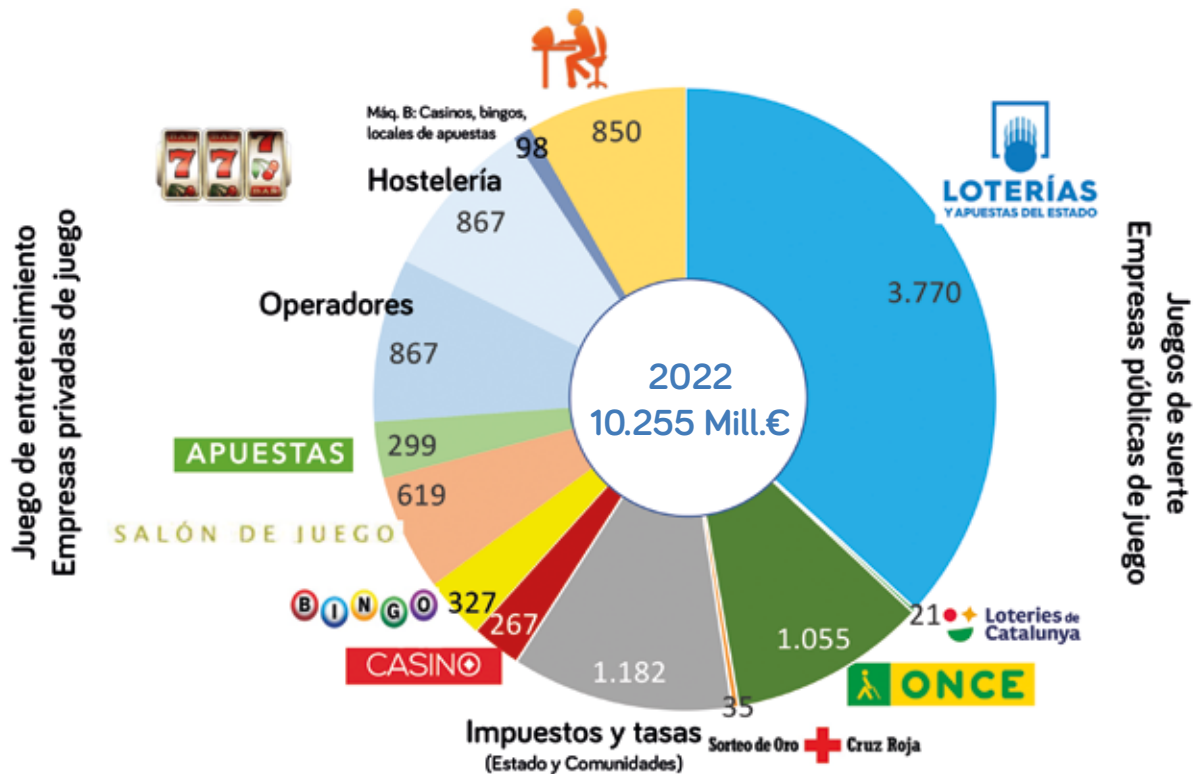


GRAFICO 3 REPARTO JUEGO REAL: IMPUESTOS Y TASAS JUEGO E INGRESOS BRUTOS EMPRESAS (MILL. €)



(*) No se incluyen los impuestos sobre rifas.

GRAFICO 4 IMPUESTOS Y TASAS SOBRE EL JUEGO DEL ESTADO Y DE LAS COMUNIDADES SOBRE LAS EMPRESAS (2022) (MILL. €)

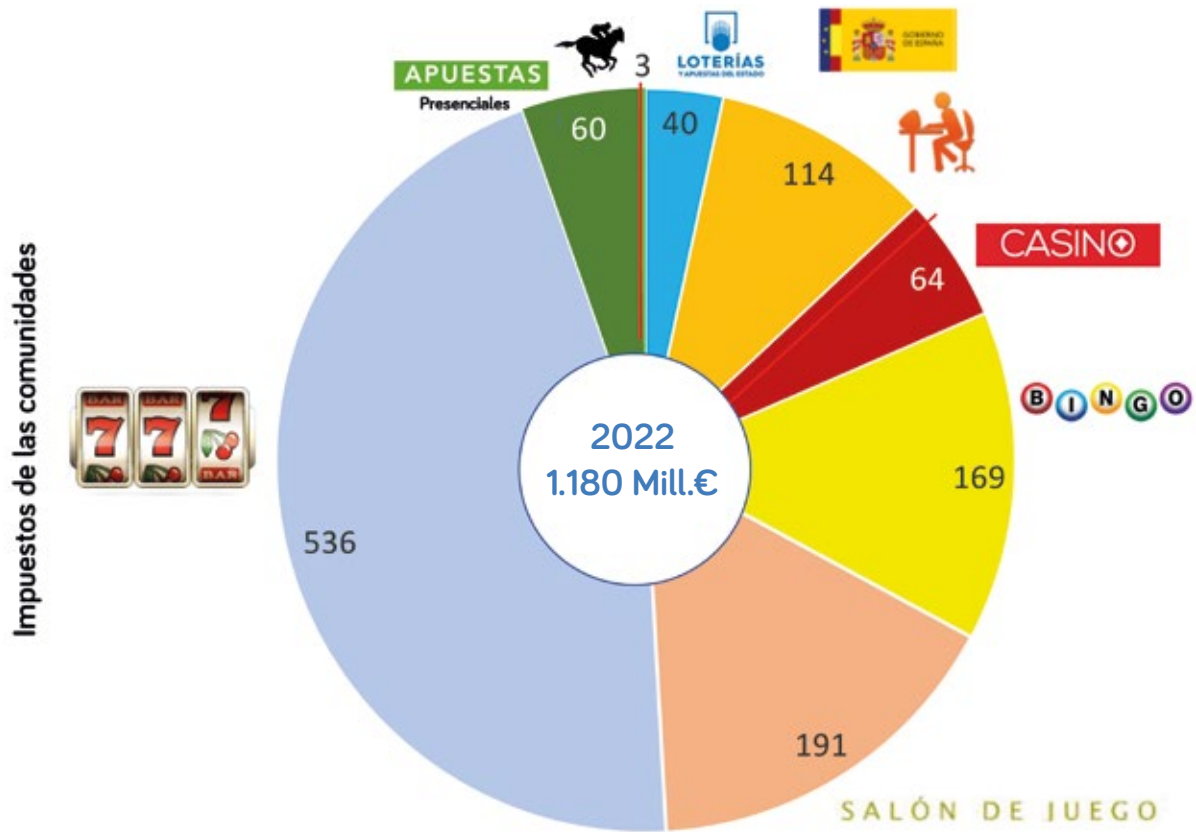
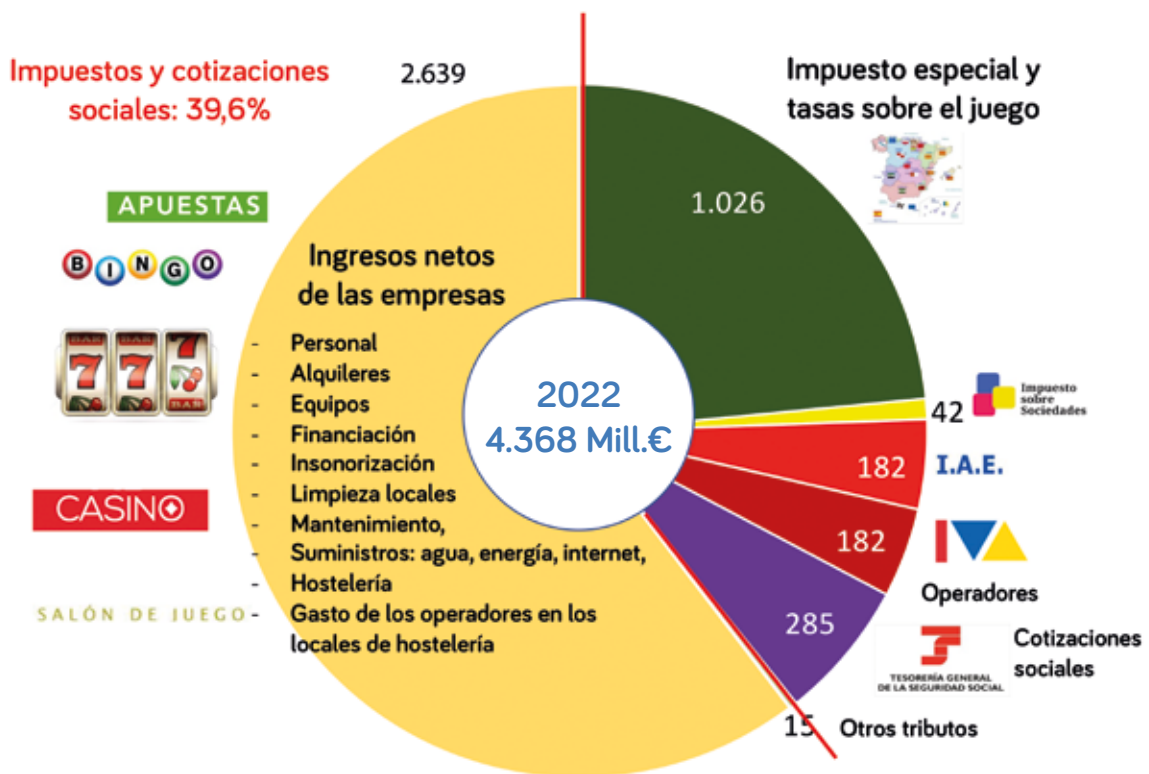
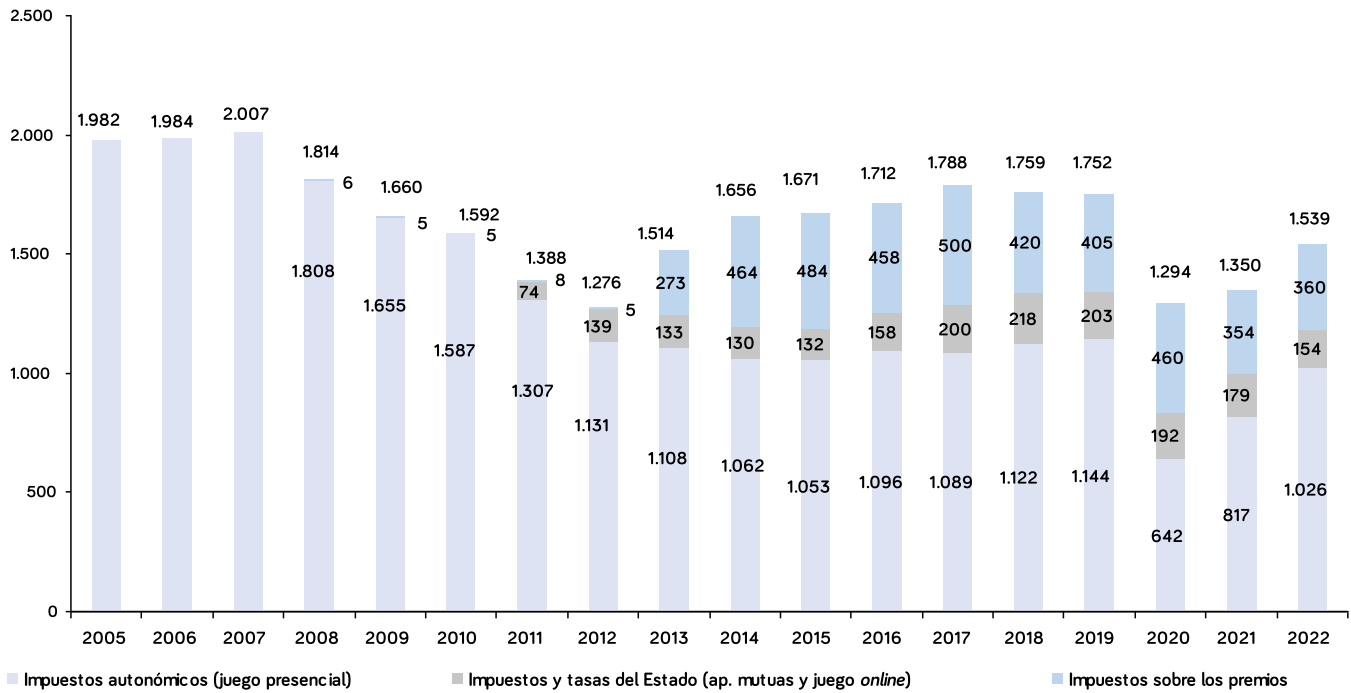


GRAFICO 5 DESTINO DE LOS INGRESOS BRUTOS DE LAS EMPRESAS PRIVADAS DE JUEGO PRESENCIAL (NO ONLINE REGULADO POR EL ESTADO O LAS COMUNIDADES) (MILL. €) (2022)



Distribución del gasto en juego de entretenimiento

GRAFICO 6 IMPUESTOS SOBRE EL JUEGO: Sobre empresas y premiados (MILL. €)



Fuentes: Ver tabla 6

GRAFICO 7 EMPLEOS INDIRECTOS GENERADOS POR LA INDUSTRIA DEL JUEGO

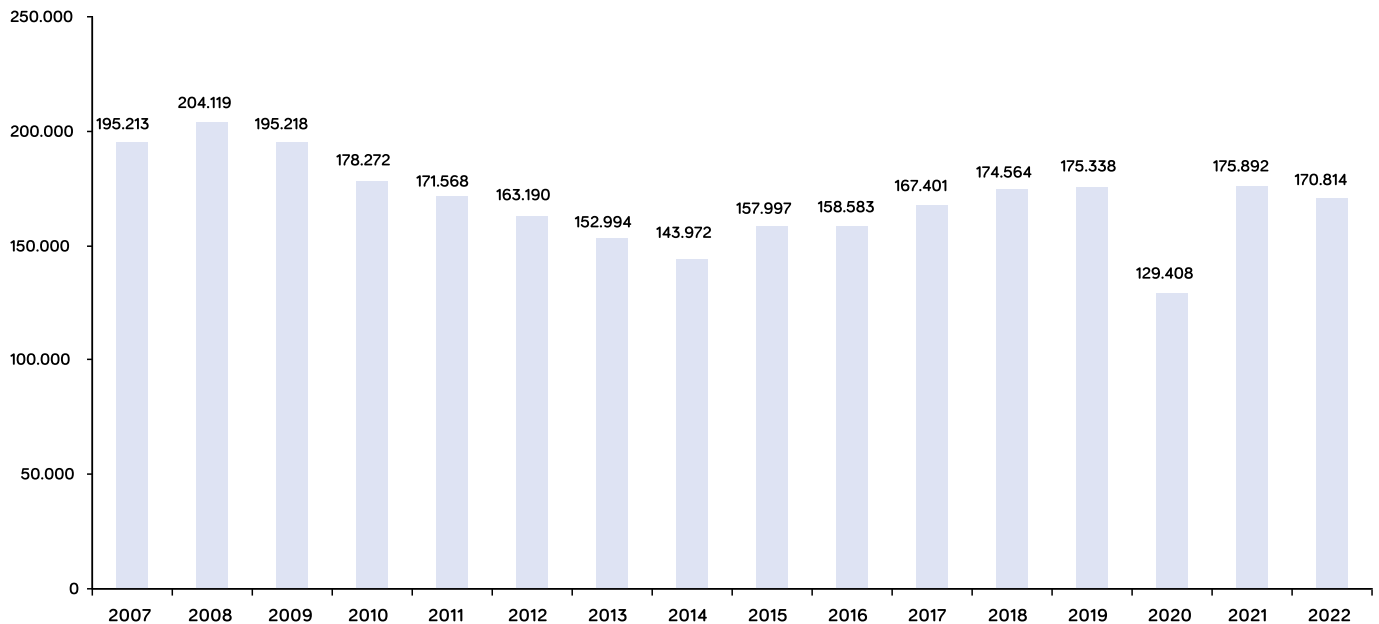


TABLA 3 CANTIDADES JUGADAS. DIVERSOS INDICADORES (MILL. €)

	Indicador	2018	2019	2020	2021	2022
Total juego real (presencial y online)		29.331	29.741	20.378	27.639	30.119
Juego presencial		27.296	27.518	17.872	24.614	26.534
- Loterías (+ apuestas mutuas SELAE)		11.382	11.626	9.388	11.608	12.207
- SELAE		9.000	9.257	7.687	9.359	9.687
	- Lotería Nacional Ventas	5.224	5.390	4.589	5.495	5.734
	- Loterías primitivas Ventas	3.566	3.660	2.948	3.696	3.801
	- Apuestas mutuas deportivas Ventas	210	207	150	168	151
- ONCE		2.161	2.255	1.615	2.150	2.426
	- Cupones Ventas	1.323	1.329	891	1.204	1.259
	- Loterías instantáneas Ventas	622	689	529	750	832
	- Juegos activos Ventas	216	237	196	196	335
	- Sorteo de la Cruz Roja Ventas	184	77	55	63	55
	- EAJA Ventas	37	37	30	36	39
- Juegos de entretenimiento		15.914	15.892	8.484	13.006	14.327
	- Casinos DROP+Coin in	1.628	1.644	1.025	892	1.512
	- Bingos (Juego del bingo) Ventas	2.054	2.079	1.089	1.314	1.870
	- Salones Coin in	2.827	3.143	1.653	2.622	2.700
	- Máquinas "B" en bingos y otros Coin in	286	336	171	207	310
	- Apuestas presenciales Apuestas	359	365	289	300	359
	- Hostelería Coin in	8.756	8.318	4.253	7.664	7.570
	- Apuestas internas en hipódromos Apuestas	6	6	3	6	5
Juego online		2.035	2.223	2.506	3.026	3.585
	- Juego real Depósitos - retiradas	1.785	1.977	2.278	2.771	3.316
	- Regulado por las Comunidades (GGR) Apuestas	250	246	228	255	270
	- Apuestas Apuestas	250	246	228	255	270

TABLA 4 EMPLEO EN EMPRESAS DE JUEGO

	2018	2019	2020	2021	2022
Administraciones de Lotería (SELAE) (*)	18.003	17.918	17.884	17.845	17.849
SELAE: Servicios centrales (**)	612	545	512	495	495
SELAE: Servicios Técnicos de Loterías (**)					
ONCE. Vendedores de la red comercial (***)	19.179	18.967	18.812	18.634	19.058
ONCE. Servicios centrales	321	326	305	322	333
EAJA					
Total empleo sector público o parapúblico	38.115	37.756	37.513	37.296	37.735
Casinos (*)	7.158	7.463	7.448	6.800	6.765
Bingos	8.500	8.343	8.343	8.398	8.528
Operadores de Máquinas B. Hostelería	10.277	9.556	8.720	8.745	8.729
Salones	18.793	20.029	20.622	19.960	19.239
Apuestas deportivas presenciales	2.450	2.550	2.065	2.056	2.362
Operadores <i>online</i> en España	650	650	750	800	800
Total empleo sector privado	47.828	48.591	47.948	46.759	46.423
Dir. Gral. Ordenación del Juego (Min. Hac. F.P)	56	56	56	56	56
Dir. Gales. Autonómicas (estimación)	94	94	94	94	94
TOTAL EMPLEO EN REGULACIÓN	150	150	150	150	150
TOTAL	86.093	86.497	85.611	84.205	84.309

(*) Parte de los casinos permanecieron cerrados parte de 2019 y 2020, pero sus empleados mantuvieron su vínculo con las empresas a través de ERTES.

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

TABLA 5 DESGLOSE DE LOS IMPUESTOS SOBRE EL JUEGO (€)

	2018	2019	2020	2021	2022
Impuestos sobre las empresas (Autonómicos y nacionales)	1.339.394.104	1.347.090.376	833.835.895	996.187.811	1.180.062.029
Total impuestos autonómicos	1.121.858.758	1.144.376.722	641.597.110	817.382.439	1.025.915.029
-Casinos (juegos de casino)	66.513.912	66.751.150	29.791.321	23.113.369	56.956.446
-Bingos(juego del bingo)	224.850.554	201.823.718	95.773.370	89.888.316	148.062.522
-Máquinas B y C	784.253.008	820.280.574	471.286.450	652.823.835	757.463.615
-Apuestas (deportivas e hípcas)	45.671.284	46.574.749	38.395.969	45.256.604	60.402.131
-Online regulado por comunidad	570.000	8.946.531	6.350.000	6.300.315	3.030.316
Total impuestos del Estado	217.535.346	202.713.654	192.238.785	178.805.372	154.147.000
Impuesto Juego (Ley 13/11) juego <i>online</i> y apuestas mutuas		205.365.072	191.003.380	179.683.219	166.021.000
-Juego de ámbito nacional: Act. Reservada Ap. mutuas (SELAE)	46.095.072	44.334.380	34.518.219	36.832.000	33.102.000
-Juego de ámbito nacional: Juego <i>Online</i>	159.270.000	146.669.000	145.165.000	129.189.000	109.930.000
Tasa Gestión Administrativa (Ley 13/11)		12.170.274	11.710.274	12.555.566	12.784.372
-Tasa por actividades regulatorias de juego (SELAE)	6.750.274	6.750.274	6.942.566	7.019.000	7.265.000
-Tasa por actividades regulatorias de juego (Op. <i>Online</i>)	5.420.000	4.960.000	5.613.000	5.765.372	3.850.000
Impuestos sobre las empresas, según tipo de empresa	1.339.394.104	1.347.090.376	833.835.895	996.187.811	1.180.062.029
-A cargo de empresas privadas	1.286.548.758	1.296.005.722	792.375.110	952.336.811	1.139.695.029
-A cargo de empresa públicas	52.845.346	51.084.654	41.460.785	43.851.000	40.367.000
Impuestos sobre los premios (Estado y comunidades)	419.729.886	404.583.713	460.147.339	353.774.825	359.887.602
-Impuesto sobre premios bingo (autonómico)	2.944.886	12.583.713	7.368.982	5.164.307	2.337.602
-Gravamen premios lotería (total)	416.785.000	392.000.000	452.778.357	348.610.518	357.550.000
Total impuestos según administraciones	1.759.123.990	1.751.674.089	1.293.983.234	1.349.962.636	1.539.949.631
-Impuestos autonómicos sobre el juego	1.124.803.644	1.156.960.435	648.966.092	822.546.746	1.028.252.631
-Impuestos y tasas del Estado	634.320.346	594.713.654	645.017.142	527.415.890	511.697.000
Total impuestos sobre el juego	1.759.123.990	1.751.674.089	1.293.983.234	1.349.962.636	1.539.949.631
-Sobre las empresas de juego presencial	1.121.858.758	1.144.376.722	641.597.110	817.382.439	1.025.915.029
-Sobre SELAE y juego <i>online</i> (juego nacional)	217.535.346	202.713.654	192.238.785	178.805.372	154.147.000
-Sobre los premiados	419.729.886	404.583.713	460.147.339	353.774.825	359.887.602

TABLA 6 RECURSOS GENERADOS POR EL JUEGO Y SU DISTRIBUCIÓN EN IMPUESTOS, COTIZACIONES SOCIALES Y APORTACIONES A OTRAS INSTITUCIONES EN 2022 (MILL. €)

	SELAE	ONCE	EAJA	Casinos	Bingos	Salones	Operadores máq.host. (*)	Apuestas (Reg. C.A.)	Juego <i>online</i> (Reg. E.)	Hipódromos	Aportac. empresas privadas
GGR / Margen de las empresas / Juego real	3.813	1.015	21	350	589	810	2.271	390	924	1	5.334
Beneficios. Aportación al Estado	1.994									0	0
Impuestos sobre el juego del Estado (Ley 13/11)	33								110	0	110
Tasa por gestion administrativa (Ley 13/11)	7								4		4
Impuestos sobre el juego de las Comunidades (**)				64	169	191	536	60	114	0	1.134
Impuesto de Sociedades (estimación)	1			4	11	9	13	5			42
Impuesto de Actividades Económicas (estimación)				30	13	18					61
Impuesto sobre el Valor Añadido (op. máq. B)							182				182
Otros tributos		1		1	0	1	4	0		0	6
Cotizaciones sociales (estimación)	6			48	53	116	53	14			285
Cotizaciones sociales vendedores	52	15									0
Derechos de autor (SGAE,y AGEDI)					1						1
Aportaciones a instituciones sociales	27	79									0

(*) Sin incluir rifas y combinaciones aleatorias. El impuesto sobre las máquinas se distribuye entre los distintos tipos locales sobre los que repercute.

TABLA 7 JUEGO REAL POR COMUNIDADES (CANTIDADES JUGADAS - PREMIOS) (MILL. €)

	SELAE	ONCE	EAJA	Sorteo Oro CR	Casinos	Bingos (juego del bingo)	Salones	Máq. B en bingos	Máq. B casinos y loc. Apuestas	Apuestas (*)	Hostelería	Apuestas en Hipódromos	Internet (**)	Total	Total (%)
Andalucía	700	325			55	60	170	10	2	36	234			1.590	15,5
Aragón	109	17			2	16	21	4	0	11	74			255	2,5
Asturias	-12	26			2	10	4	1	0	4	68			103	1,0
Baleares	98	29			15	8	27	2	0	6	59	1		245	2,4
Canarias	222	72			18	59	66	5	1	20	67			531	5,2
Cantabria	30	10			3	5	7	0	0	3	32			89	0,9
Castilla La Mancha	242	39			13	16	33	2	0	14	90			448	4,4
Castilla y León	328	38			2	17	37	10	0	13	149			593	5,8
Cataluña	424	111	21		92	73	37	14	0	28	547			1.347	13,1
Extremadura	109	32			6	7	13	1	1	6	61			235	2,3
Galicia	9	45			4	13	29	2	0	29	129			260	2,5
Madrid	550	78			73	88	108	16	1	70	210	3		1.197	11,7
Murcia	154	38			5	10	73	1	0	18	43			342	3,3
Navarra	61	9				4	18	1	0	15	23			133	1,3
País Vasco	116	25			5	30	38	3	0	55	109			382	3,7
La Rioja	-72	5				3	7	1	0	7	16			-34	-0,3
Valencia (Com.)	574	123			36	77	120	21	1	56	357			1.363	13,3
Ceuta	5	1				2	1	1	0		2			11	0,1
Melilla	4	2					1		0		1			8	0,1
Internet	163	28											930	1.122	10,9
Sin información				35										35	0,3
Total	3.814	1.055	21	35	331	496	810	93	6	389	2.271	4	930	10.255	100

ANEXO 1 LOTERÍA NACIONAL. 2018-2022 (€)

	2018	2019	2020	2021	2022
Ventas	5.223.951.155	5.390.026.811	4.589.157.217	5.495.096.728	5.734.233.427
-Navidad	2.819.030.760	2.905.866.760	2.582.586.540	3.028.543.000	3.180.018.940
-El Niño	685.551.700	730.915.200	732.611.500	725.040.440	742.152.100
-Sorteos de los sábados	1.381.089.739	1.399.064.485	1.001.286.516	1.376.491.351	1.428.668.465
-Sorteos de los jueves	338.278.956	354.180.366	272.672.661	365.021.937	383.393.922
Premios	3.763.079.527	3.672.549.255	3.351.716.178	3.840.762.783	4.025.379.005
-Navidad	2.045.349.260	1.986.381.180	1.941.647.610	2.177.804.330	2.156.856.300
-El Niño	538.318.370	468.204.720	495.970.250	525.764.210	578.097.550
-Sorteos de los sábados	939.697.443	964.775.472	728.085.394	886.321.817	1.023.337.642
-Sorteos de los jueves	239.714.454	253.187.883	186.012.924	250.872.426	267.087.513
Márgenes	3.763.079.527	3.672.549.255	3.351.716.178	3.840.762.783	4.025.379.005
-Navidad	773.681.500	919.485.580	640.938.930	850.738.670	1.023.162.640
-El Niño	147.233.330	262.710.480	236.641.250	199.276.230	164.054.550
-Sorteos de los sábados	441.392.296	434.289.014	273.201.123	490.169.534	405.330.823
-Sorteos de los jueves	98.564.502	100.992.483	86.659.737	114.149.511	116.306.409
Red comercial de SELAE					
- Administraciones (red básica)	4.091	4.167	4.171	4.150	4.151
- Red complementaria	6.442	6.795	6.776	6.778	6.763

ANEXO 2 LOTERÍAS PRIMITIVAS. 2017-2021

	2018	2019	2020	2021	2022
Ventas	3.566.445.427	3.660.121.565	2.947.683.970	3.695.549.843	3.801.052.383
-La Primitiva	1.336.255.415	1.284.356.638	1.030.212.581	1.279.635.610	1.412.142.881
-El Joker (asoc. Primitiva)	47.695.000	64.791.953	55.680.100	71.684.327	
-Bonoloto	705.198.837	729.856.562	592.269.618	742.330.647	786.946.932
-El Gordo de la Primitiva	214.974.099	207.581.960	175.236.758	217.527.201	211.429.550
-Euromillones	1.106.632.970	1.203.912.750	959.706.703	1.214.557.155	1.386.243.620
-El Millón (asoc. Euromillones)	150.904.000	164.169.900	130.869.100	165.621.430	
-Lototurf (*)	4.785.106	5.451.803	3.709.111	4.193.473	4.289.401
Premios	1.898.366.716	1.945.313.323	1.579.858.220	2.134.789.580	1.767.062.723
-La Primitiva	734.940.478	706.396.151	566.792.784	716.280.574	756.672.752
-El Joker (asoc. Primitiva)	26.232.250	35.635.574	30.624.055	41.632.184	
-Bonoloto	387.557.940	402.071.704	325.745.991	408.281.856	432.554.335
-El Gordo de la Primitiva	118.235.754	114.170.078	96.280.567	119.721.864	129.057.753
-Euromillones				740.591.554	
-El Millón (asoc. Euromillones)				104.000.000	
-Euromillones + El Millón	628.768.485	684.041.325	558.374.811		446.055.694
-Lototurf (*)	2.631.808	2.998.492	2.040.011	4.281.547	2.722.189
Márgenes	1.898.366.716	1.945.313.323	1.579.858.220	2.134.789.580	1.767.062.723
-La Primitiva	601.314.937	577.960.487	463.419.797	563.355.036	655.470.129
-El Joker (asoc. Primitiva)	21.462.750	29.156.379	25.056.045	30.052.143	
-Bonoloto	317.640.896	327.784.858	266.523.627	334.048.791	354.392.597
-El Gordo de la Primitiva	96.738.345	93.411.882	78.956.190	97.805.337	82.371.797
-Euromillones				473.965.601	
-El Millón (asoc. Euromillones)				61.621.430	
-Euromillones + El Millón	628.768.485	684.041.325	532.200.992		940.187.926
-Lototurf (*)	2.153.298	2.453.311	1.669.100	-88.074	1.567.212

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

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

ANEXO 3 APUESTAS MUTUAS DEPORTIVAS DE SELAE

	2018	2019	2020	2021	2022
Ventas	209.969.394	206.606.606	150.328.040	168.189.118	151.283.775
-La Quiniela (*)	200.851.742	197.949.461	143.010.745	155.986.768	142.224.753
-Elige 8				4.188.924	
-Quinigol	8.154.087	7.708.130	6.348.894	6.707.508	7.669.852
-Quíntuple Plus (Hípica)	963.565	949.015	968.401	1.305.919	1.389.170
Premios	116.084.735	111.592.093	82.680.422	91.411.070	80.640.566
-La Quiniela (*)	110.860.695	106.846.671	78.655.910	84.784.862	75.606.876
-Elige 8				2.303.967	
-Quinigol	4.685.905	4.223.529	3.491.892	3.632.626	4.238.287
-Quíntuple Plus (Hípica)	538.135	521.893	532.621	689.615	795.403
Márgenes	93.884.658	95.014.514	67.647.618	76.778.048	70.643.209
-La Quiniela (*)	89.991.046	91.102.790	64.354.835	71.201.905	66.617.877
-Elige 8				1.884.956	
-Quinigol	3.468.182	3.484.601	2.857.002	3.074.882	3.431.565
-Quíntuple Plus (Hípica)	425.430	427.122	435.780	616.304	593.767

(*) En 2019 y 2020 incluye Elige 8. Fuente: SELAE. Memorias Anuales. Departamento de Estudios y Planificación. Área de Estadística.

ANEXO 4 ONCE. CUPONES, RASCAS Y JUEGOS ACTIVOS (€)

	2018	2019	2020	2021	2022
Ventas	2.160.765.900	2.255.305.000	1.615.206.000	2.236.100.000	2.426.306.000
-Cupones (lotería pasiva)	1.322.854.000	1.329.249.000	891.062.000	1.204.000.000	1.259.299.000
Cupón diario	475.693.000	475.041.000	319.379.000	414.200.000	459.077.000
Cuponazo	460.698.000	454.312.000	309.857.000	411.900.000	411.938.000
Cupón fin de semana	191.921.000	198.496.000	135.860.000	189.200.000	199.464.000
Extraordinarios	194.542.000	201.400.000	125.966.000	188.700.000	188.820.000
-Juegos activos (loterías activas)	215.580.000	236.800.000	195.621.000	282.000.000	334.599.000
-Loterías Instantáneas	622.331.900	689.256.000	528.523.000	750.100.000	832.408.000
Premios	1.127.673.000	1.193.409.631	931.221.000	1.220.700.000	1.371.575.000
-Cupones (lotería pasiva)	606.941.000	616.534.631	473.588.000	570.700.000	641.057.000
Cupón diario	217.984.000	215.112.631	168.600.000	193.300.000	223.570.499
Cuponazo	194.146.000	210.305.000	153.200.000	183.100.000	207.204.814
Cupón fin de semana	108.519.000	117.305.000	91.200.000	113.400.000	91.753.440
Extraordinarios	86.292.000	73.812.000	59.900.000	80.900.000	118.528.247
-Juegos activos (loterías activas)	115.434.000	129.274.000	112.539.000	158.300.000	184.662.000
-Loterías Instantáneas	405.298.000	447.601.000	345.094.000	491.700.000	545.856.000
Márgenes	1.033.092.900	1.061.895.369	683.985.000	1.015.400.000	1.054.731.000
-Cupones (lotería pasiva)	715.913.000	712.714.369	417.474.000	633.300.000	618.242.000
Cupón diario	257.709.000	259.928.369		220.900.000	235.506.501
Cuponazo	266.552.000	244.007.000		228.800.000	204.733.186
Cupón fin de semana	83.402.000	81.191.000		75.800.000	107.710.560
Extraordinarios	108.250.000	127.588.000		107.800.000	70.291.753
-Juegos activos (loterías activas)	100.146.000	107.526.000	83.082.000	123.700.000	149.937.000
-Loterías Instantáneas	217.033.900	241.655.000	183.429.000	258.400.000	286.552.000
Red comercial					
-Vendedores	19.179	18.967	18.502	18.935	19.128
-Kioskos	1.800	> 1.800	> 1.800	> 1.800	> 1.800

Fuentes: ONCE Memorias de las Cuentas Anuales. Años correspondientes. Ministerio de Hacienda. DGOJ <https://wwwordenacionjuegos.es/descarga-datos-mercado-juego-online> CCOO sobre el número de kioskos

ANEXO 5 CASINOS

	2018	2019	2020	2021	2022
Salas abiertas (*)	53	54	55	53	55
Mesas de juego	455	470	420	420	421
Máquinas C	1.780	1.611	1.275	1.174	1.218
Visitas	5.338.746	5.155.808	1.748.782	2.191.099	4.424.638
Gasto medio por visita (€)	67,0	72,4	83,9	96,2	79,5
Datos económicos (€)					
-Cantidades jugadas (aportadas por los clientes)	1.720.570.861	1.740.944.999	727.388.321	984.066.614	1.525.707.939
Drop (fichas cambiadas)	1.100.553.929	1.089.665.501	436.925.989	605.306.847	1.003.923.261
Cantidades jugadas en máq "C"	620.016.932	651.279.498	290.462.332	378.759.767	521.784.678
-Juego real: "WIN" / GGR (ingresos brutos de las empresas)	357.759.493	373.150.891	146.679.232	210.714.715	331.450.112
Mesas de juego	191.597.817	198.994.067	69.205.316	113.095.785	178.840.735
Máquinas "C" (net win)	166.161.676	174.156.824	77.473.916	97.618.930	152.609.377
-Otros conceptos de gasto de los clientes					
Propinas	28.517.218	28.076.639	7.930.968	2.339.878	19.026.174
Entradas	465.728	489.165	246.125	71.518	0
Total ingresos (no juego)	28.982.946	28.565.804	8.177.093	2.411.396	19.026.174
- Impuestos (sobre juego en mesas y máq C)	76.125.912	76.256.050	35.809.321	30.039.969	64.266.257
- Imp. sobre juego sobre ingresos por juego (%)	21,3	20,4	24,4	14,3	19,4
- Margen de las empresas después de impuestos	281.633.581	296.894.841	110.869.911	180.674.746	267.183.855

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

Fuentes- Ministerio del Interior. Servicio de Control del Juego de la Policía Nacional - Servicios de Juego de las Comunidades e Informes anuales autonómicos: Andalucía, Aragón, Canarias, Cataluña, Madrid y País Vasco. - Informes puntuales de diversos casinos. - Joc Privat.

ANEXO 6 BINGOS. JUEGO DEL BINGO

	2018	2019	2020	2021	2022
Salas abiertas	315	319	320	323	328
Visitas (miles)	35.521	35.417	15.227	18.425	28.159
Gasto medio por visita (€)	16,8	16,0	19,6	18,2	17,6
Juego del bingo en salas (Mill. €)					
Ventas de bingo	2.053,9	2.079,4	1.088,7	1.314,4	1.870,4
- Soporte físico (cartones)	1.821,0	1.810,0	869,0	1.052,0	1.437,0
- Soporte electrónico	232,9	269,4	219,7	262,4	433,4
Premios (**)	1.439,1	1.473,3	790,7	956,3	1.374,3
- Soporte físico (cartones)	1.236,5	1.238,9	599,6	728,0	997,3
- Soporte electrónico	202,6	234,4	191,1	228,3	377,1
Juego real (Ventas - Premios) (GGR antes impuestos) (*)	614,8	606,1	298,0	358,1	496,1
Impuesto sobre el bingo (comunidades) (*)	224,9	201,8	95,8	89,9	148,1
Margen de las empresas después del impuesto s/ bingo (*)	390,0	404,3	202,2	268,2	348,0
Destino del gasto de los clientes en juego del bingo (%)					
- Destinado a premios	9,9	11,3	17,6	17,4	20,2
- Impuesto especial sobre el bingo	10,9	9,7	8,8	6,8	7,9
- Margen de la sala	19,0	19,4	18,6	20,4	18,6

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

Joc Privat.

ANEXO 7 UBICACIÓN DE LAS MÁQUINAS "B" SEGÚN EL TIPO DE LOCAL*

	2018	2019	2020	2021	2022
Máquinas operativas	198.941	195.464	182.577	179.736	176.599
- Máquinas en hostelería (bares y restaurantes) (aprox) (*)	156.534	151.541	140.788	137.900	137.662
- Máquinas en salones de juego (aprox) (**)	38.799	40.320	38.733	38.727	36.115
- Máquinas en bingos (aprox) (***)	3.608	3.307	2.649	2.643	2.544
- Máquinas en locales de apuestas y casinos (aprox) (****)		296	407	466	278
Total Operativas (Registros de las comunidades)	198.941	195.464	182.577	179.736	176.599
Máquinas en baja temporal y otras situaciones	12.058	13.493	19.306	16.620	15.616
Distribución de las máquinas "B" según tipo de local.					
- Máquinas en hostelería (bares y restaurantes) (aprox) (*)	78,7	77,5	77,1	76,7	78,0
- Máquinas en salones de juego (aprox) (**)	19,5	20,6	21,2	21,5	20,5
- Máquinas en bingos (aprox) (***)	1,8	1,7	1,5	1,5	1,4
- Máquinas en locales de apuestas y casinos (aprox) (****)	0,0	0,2	0,2	0,3	0,2
GGR de las máquinas "B" (Margen bruto de las empresas antes de deducir impuestos especiales sobre el juego) (Mill. €). (Estimación)					
- Hostelería (Bares, cafeterías, etc.)	2.627	2.496	1.276	2.299	2.271
- Salones de juego	848	943	496	787	810
- Bingos	86	101	51	62	93
- Otros (locales de apuestas, casinos)		7	5	9	6
- Total	3.526	3.516	1.845	3.157	3.180

Fuentes: Elaboración propia a partir de las siguientes fuentes:

(*) Servicios de juego de las comunidades

(**) Datos facilitados por las empresas operadoras

(***) Cej Bingo.

Joc Privat.

ANEXO 8 SALONES

	2018	2019	2020	2021	2022
Salones	3.475	3.749	3.857	3.766	3.630
Visitas (millones)	58,4	63,0	29,7	55,4	55,9
Gasto medio por visita (€)	14,5	15,0	16,7	14,2	14,5
Máquinas "B" operativas (*)	38.799	40.320	38.733	38.727	36.115
GGR (Cantidades jugadas menos premios) (Mill. €) (*) (**)	848	943	496	787	810
Tasas de juego sobre GGR (%)	180	206	158	198	191
Margen después pago tasa (Mill. €) (*)	21,3	22,9	31,9	25,1	23,6
	667	724	508	589	619

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

(**) Datos facilitados por las empresas operadoras

(***) INE

(****) ANESAR

Joc Privat.

ANEXO 9 LAS MÁQUINAS "B" EN HOSTELERÍA

	2018	2019	2020	2021	2022
Bares en funcionamiento (INE) (***)	183.306	181.000	167.995	160.580	160.673
Bares con máquinas B instalada (*)	141.651	137.831	127.939	126.289	121.306
El sector de máquinas "B" en hostelería					
- Máquinas "B" operativas en bares y hostelería (*)	156.534	151.541	140.788	137.900	137.662
- GGR de las máquinas "B" en hostelería (Gasto real) (Mill. €) (**)	2.627	2.496	1.276	2.299	2.271
- Tasas sobre el juego por máquinas "B" (Mill. €) (*)	565	577	288	424	536
- Margen después de la tasa de juego (Mill. €) (**)	2.061	1.919	988	1.875	1.735
- Tasa de juego por GGR (%)	21,5	23,1	22,6	18,5	23,6
Repercusión sobre la hostelería (Mill. €)					
- Participación en el GGR neto (Mill. €)	1.031	959	494	937	867
- Ingreso medio bar/cafetaría por máquina (€/año)	6.585	6.331	3.508	6.798	6.302
- Ingreso medio por bar/rest. con máquina (€/año)	7.277	6.961	3.860	7.423	7.151
- Empleos sostenidos en la hostelería (***)	54.014	49.397	37.065	58.562	41.819

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. (**) Datos facilitados por las empresas operadoras. (***) INE, o elaboración a partir de datos del INE. Joc Privat.

ANEXO 10 LAS MÁQUINAS "B" EN SALAS DE BINGO

	2018	2019	2020	2021	2022
Salas abiertas (****)	315	319	320	323	328
Visitas	35.521	35.417	15.227	18.425	28.159
Gasto medio por visita (€)	2,4	2,8	3,4	3,4	3,3
Juegos en máquinas "B" en salas de bingo					
- Máquinas (unidades) (*)	3.608	3.307	2.649	2.643	2.544
- Juego real (GGR) en máquinas B (Mill. €) (****)	85,7	100,9	51,4	62,0	92,9
- Tasas sobre el juego en máquinas B en bingos (Mill. €) (*)	29,0	27,0	17,3	21,5	21,1
- Tasas sobre el juego en máquinas B en bingos sobre GGR (%)	33,9	26,7	33,6	34,7	22,7
- Ingresos netos de las salas por máquinas B (Mill. €)	56,6	73,9	34,1	40,5	71,8

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. (**) Datos facilitados por las empresas operadoras. (***) INE. (****) CEJ Bingo

ANEXO 11 APUESTAS (€)

	2018	2019	2020	2021	2022
GGR. Margen de las empresas	384.894.193	393.121.062	320.005.421	328.923.210	389.733.673
-Apuestas presenciales	358.815.515	365.368.798	288.641.989	300.448.695	358.944.607
-Apuestas <i>online</i>	26.078.678	27.752.264	31.363.432	28.474.515	30.789.066
Cantidades apostadas	2.164.173.070	2.250.179.216	1.492.814.754	1.869.422.812	2.217.700.617
-Apuestas presenciales	1.913.952.810	2.004.075.273	1.264.688.822	1.614.678.156	1.948.168.789
-Apuestas <i>online</i>	250.220.260	246.103.943	228.125.932	254.744.656	269.531.828
Premios	1.779.278.877	1.857.058.154	1.172.809.333	1.540.499.602	1.827.966.944
-Apuestas presenciales	1.555.137.295	1.638.706.475	976.046.833	1.314.229.461	1.589.224.182
-Apuestas <i>online</i>	224.141.582	218.351.679	196.762.500	226.270.141	238.742.762
Locales exclusivos de apuestas	455	387	358	319	243
Tasa sobre el juego: apuestas	45.428.575	46.371.989	38.270.045	45.066.013	60.219.088
-Tasa sobre el juego: apuestas sobre GGR (%)	11,8	11,8	12,0	13,7	15,5
-GGR después de impuestos	339.465.618	346.749.073	281.735.376	283.857.197	329.514.585

Fuentes: Elaboración propia a partir de las siguientes fuentes:

Joc Privat.

(*) Servicios de juego de las comunidades

ANEXO 12 APUESTAS INTERNAS EN HIPODROMOS

	2018	2019	2020	2021	2022
Apuestas sobre carreras de caballos (*)	5.186.168	5.090.130	2.274.741	3.828.129	3.879.817
La Zarzuela (Madrid) (**)	4.191.673	4.100.796	2.274.741	3.828.129	3.879.817
Otros hipódromos					
Global de otros hipódromos distintos a L.Z.	994.495	989.334			
Circuito Balear del Trote (**)	533.497	1.189.392	1.039.562	1.717.147	1.296.194
Concursos Hípicos (CSIO - CSO)	15.303				
La Coruña (CSIO)	15.303				
Apuestas en hipódromos	5.734.968	6.279.522	3.314.303	5.545.276	5.176.011
Fondo repartible en premios (*)	3.680.340	4.090.665	2.553.969	4.273.801	3.998.403
Tasas fiscales (**)	176.925	200.280	109.825	183.530	168.242
Margen Neto	1.877.703	1.988.578	650.509	1.087.945	1.009.366

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

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

Fuentes: Elaboración propia a partir de las siguientes fuentes:

(*) Memorias Anuales del Hipódromo de la Zarzuela

(**) Union European du Trot, informes anuales

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

	2018	2019	2020	2021	2022
Cantidades jugadas / Juego real (depósitos-retiradas)	687.207.132	711.797.098	814.750.453	796.987.887	923.650.698
Cantidades jugadas (depósitos)	1.784.855.278	1.977.204.137	2.277.847.278	2.770.862.131	3.315.685.497
Retiradas de fondos y premios	1.097.648.146	1.265.407.039	1.463.096.825	1.973.874.244	2.392.034.799
GGR / Juego Real. Margen de las empresas	699.059.264	748.244.268	850.743.310	815.237.635	963.330.157
Apuestas deportivas e hípicas	365.017.556	378.298.354	365.139.065	305.821.564	360.116.584
Contrapartida en directo	204.585.263	228.454.813	222.368.977	192.164.723	180.500.497
Contrapartida convencionales	151.355.184	140.329.222	133.920.322	114.832.503	166.140.054
Otras de contrapartida	3.655.968	4.498.747	8.232.673	2.475.185	8.304.567
Mutuas	6.232	-4.338	-4.294	-1.592	-47.096
Cruzadas	371.231	214.110	193.631	397.184	622.680
Hípicas	5.043.678	4.805.800	427.756	-4.046.439	4.595.882
Juegos de casino	189.329.992	197.473.967	264.967.170	251.194.563	288.411.919
Póquer	81.822.491	81.269.345	110.301.831	85.419.541	90.122.794
Póquer Cash	30.689.206	28.637.729	33.828.323	27.088.291	28.450.467
Póquer Torneo	51.133.285	52.631.616	76.473.508	58.331.250	61.672.327
Otros juegos de casino	107.507.501	116.204.622	154.665.339	165.775.022	198.289.125
Black jack	26.366.149	23.213.692	24.603.221	23.185.943	21.775.120
Ruleta convencional	34.256.323	30.083.197	28.021.513	21.986.007	26.057.470
Ruleta en vivo	46.881.233	62.902.419	102.036.061	120.603.043	150.456.571
Punto y banca	3.796	5.314	4.544	29	0
Juegos complementarios	0	0	0	0	-36
Slots. Máquinas	130.232.307	157.032.193	196.101.238	241.360.216	300.230.917
Bingo	13.448.421	12.694.923	16.524.207	14.472.732	14.245.969
Concursos	1.030.988	2.744.831	8.011.630	2.388.560	324.768
Handle (circulante entre manos y apuestas)	17.333.217.178	18.778.857.136	21.599.784.245	27.172.437.292	29.344.632.229
Apuestas deportivas e hípicas	6.962.661.490	7.074.509.974	7.034.579.018	11.065.061.194	10.748.875.209
Contrapartida en directo	4.755.839.062	4.546.858.981	4.112.940.825	5.805.405.318	6.114.442.309
Contrapartida convencionales	2.012.050.754	2.332.014.078	2.551.158.558	4.653.536.737	4.261.134.332
Otras de contrapartida	51.572.496	65.751.237	151.449.849	217.728.721	215.442.889
Mutuas	30.358	31.628	26.454	11.912	2.726
Cruzadas	46.586.181	24.997.922	15.029.954	29.520.022	53.043.746
Hípicas	96.582.639	104.856.128	203.973.378	358.858.484	104.809.207
Juegos de casino	6.825.714.002	7.339.106.329	9.258.566.045	9.344.411.840	10.505.331.980
Póquer	2.055.020.543	2.194.981.936	2.818.069.524	2.400.101.152	2.404.737.711
Póquer Cash	1.207.090.012	1.211.269.632	1.469.379.930	1.196.935.210	1.192.793.317
Póquer Torneo	847.930.531	983.712.304	1.348.689.594	1.203.165.942	1.211.944.394
Otros juegos de casino	4.770.693.459	5.144.124.393	6.440.496.521	6.944.310.688	8.100.594.269
Black jack	1.109.163.053	957.062.106	1.088.622.620	972.612.437	946.809.548
Ruleta convencional	1.484.512.881	1.276.134.773	1.198.219.516	1.055.124.645	1.093.069.728
Ruleta en vivo	2.176.555.096	2.910.608.779	4.153.445.520	4.916.573.575	6.060.714.993
Punto y banca	462.429	318.735	208.865	31	0
Juegos complementarios					
Slots. Máquinas	3.443.900.999	4.265.468.472	5.181.945.014	6.653.310.964	7.988.636.729
Bingo	99.276.325	96.173.648	114.394.687	106.212.291	101.145.426
Concursos	1.664.362	3.598.713	10.299.481	3.441.003	642.885

Fuente: DGOJ.

ANEXO 14 DESGLOSE DE LOS IMPUESTOS SOBRE EL JUEGO. RECAUDACIÓN REAL (€)

Impuesto	2018	2019	2020	2021	2022
Andalucía					
Casinos (juegos de casino)	10.220.651	11.398.700	5.936.300	3.314.000	11.599.300
Juego del bingo	36.267.166	28.509.900	6.690.000	9.093.700	9.915.000
Máquinas B y C	116.247.476	114.449.700	69.450.300	75.430.800	89.394.800
Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias	295.554	317.400	257.200	152.100	172.200
Apuestas deportivas	2.151.395	2.741.400	1.902.900	2.497.200	4.325.800
Apuestas hípcas	95.619	28.200	14.600	3.600	9.700
Total	165.277.861	157.445.300	84.251.300	90.491.400	115.416.800
Aragón					
Casinos (juegos de casino)	322.000	335.539	196.472	12.365	286.293
Juego del bingo	16.182.332	11.582.634	5.599.384	3.998.252	6.223.251
Máquinas B y C	25.656.830	25.684.081	12.571.279	22.076.632	29.293.346
Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias	949.250	711.301			
Apuestas deportivas	1.181.364	1.141.619	953.534	1.302.602	1.695.363
Total	44.291.776	39.455.174	19.320.669	27.389.851	37.498.252
Asturias					
Casinos (juegos de casino)	446.783	216.951	328.049	93.146	174.751
Juego del bingo	3.302.989	2.442.985	2.175.747	1.077.987	1.852.500
Máquinas B y C	20.002.900	19.983.525	15.473.171	13.370.883	19.561.734
Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias	12.323				
Apuestas deportivas	369.406	504.762	289.202	390.468	593.006
Imp. sobre premios bingo	1.871.216	2.244.645	1.394.731	864.658	2.109.000
Total	26.005.617	25.392.868	19.660.900	15.797.142	24.290.991
Baleares					
Casinos (juegos de casino)	3.455.157	3.138.444	480.000	616.000	2.764.000
Juego del bingo	5.846.351	5.734.819	2.720.000	2.327.000	4.742.000
Máquinas B y C	22.415.660	22.753.263	18.682.000	16.606.000	20.889.000
Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias	67.250		21.000	3.000	21.000
Apuestas deportivas	394.798	671.042	486.000	385.000	689.000
Apuestas hípcas	21.340	47.576	41.582	68.686	51.848
Total	32.200.556	32.345.144	22.430.582	20.005.686	29.156.848
Canarias					
Casinos (juegos de casino)	2.585.120	1.307.404	708.504	307.986	1.073.877
Juego del bingo	19.852.094	20.317.046	10.213.838	9.449.162	18.633.043
Máquinas B y C	32.476.483	33.013.357	25.311.687	26.796.564	31.872.074
Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias	323.722	185.411			
Apuestas deportivas	1.903.991	1.944.898	1.720.652	2.275.694	2.658.649
Total	57.141.410	56.768.116	37.954.681	38.829.406	54.237.643
Cantabria					
Casinos (juegos de casino)	199.090	232.748	165.775	109.804	202.556
Juego del bingo	2.136.549	1.078.294	341.121	318.989	592.313
Máquinas B y C	11.801.681	12.087.281	4.440.787	8.411.004	13.251.342
Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias	9.000	11.048	6.152	4.207	3.556
Apuestas deportivas	314.523	347.620	294.924	246.398	389.922
Total	14.460.843	13.756.991	5.248.759	9.090.402	14.439.689
Castilla la Mancha					
Casinos (juegos de casino)	736.274	841.161	720.926	653.616	954.387
Juego del bingo	2.454.582	2.676.530	1.183.585	1.473.505	1.909.351
Máquinas B y C	37.126.230	38.717.589	26.562.114	28.956.861	34.833.759
Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias	74.000	68.161	39.237	141.089	31.852
Apuestas deportivas	1.609.335	1.508.668	1.165.101	1.175.400	1.687.090
Total	42.000.421	43.812.109	29.670.963	32.400.471	39.416.439
Castilla y León					
Casinos (juegos de casino)	418.980	562.150	271.910	73.300	198.740
Juego del bingo	8.220.780	2.254.510	1.651.780	1.207.580	3.043.420
Máquinas B y C	54.479.960	55.382.680	28.902.910	54.807.940	59.631.290
Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias	183.370	60.770	7.840	3.030	5.320
Apuestas deportivas	1.188.860	1.336.460	919.130	995.960	1.893.450
Total	64.491.950	59.596.570	31.753.570	57.087.810	64.772.220

ANEXO 14 DESGLOSE DE LOS IMPUESTOS SOBRE EL JUEGO. RECAUDACIÓN REAL (€)

Impuesto	2018	2019	2020	2021	2022
Cataluña					
Casinos (juegos de casino)	21.959.518	21.738.500	9.334.284	4.012.547	19.282.000
Juego del bingo	45.387.852	44.252.259	22.841.214	17.459.876	34.874.008
Máquinas B y C	150.708.203	156.223.168	60.429.219	136.711.610	142.578.000
Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias	103.268	98.392	67.187	63.830	169.000
Apuestas deportivas	2.663.254	2.756.357	2.061.823	2.653.859	3.708.000
Total	220.822.095	225.068.676	94.733.727	160.901.722	200.611.008
Extremadura					
Casinos (juegos de casino)	273.520	337.412	236.098	252.408	346.100
Juego del bingo	4.317.504	2.195.343	1.222.873	1.424.538	1.856.913
Máquinas B y C	19.357.420	19.594.442	14.682.474	16.445.000	18.516.000
Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias	25.225	167.371	49.069	6.494	7.694
Apuestas deportivas	720.266	664.740	477.757	435.137	554.974
Total	24.693.935	22.959.308	16.668.271	18.563.577	21.281.681
Galicia					
Casinos (juegos de casino)	434.063	532.870	297.943	207.022	691.983
Juego del bingo	8.655.762	8.907.580	4.551.048	3.955.117	7.639.428
Máquinas B y C	40.212.924	39.976.529	24.941.885	27.882.963	37.472.695
Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias	114.425	81.776	59.898	181.155	108.267
Apuestas deportivas	3.264.769	3.294.894	2.365.324	2.480.539	3.421.922
Total	52.681.943	52.793.649	32.216.098	34.706.796	49.334.295
Madrid					
Casinos (juegos de casino)	16.150.000	17.600.000	8.400.000	9.500.000	12.500.000
Juego del bingo	22.170.000	22.200.000	12.000.000	13.700.000	17.000.000
Máquinas B y C	95.400.000	100.800.000	47.500.000	94.900.000	92.900.000
Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias	705.764	300.000	150.000	200.000	
Apuestas deportivas	7.108.486	6.673.729	4.250.000	7.300.000	7.700.000
Apuestas hípicas	125.750	120.000	68.242	114.844	116.395
Impuesto Instalación máquinas en hostelería	2.600.000	2.300.000	1.200.000	1.500.000	200.000
Juego <i>online</i> autorizado	570.000	7.062.701	50.000	40.000	50.000
Total	144.830.000	157.056.430	73.618.242	127.254.844	130.466.395
Murcia					
Casinos (juegos de casino)	365.770	198.170	222.490	440.787	802.620
Juego del bingo	4.525.336	4.671.954	2.255.233	3.233.258	4.184.689
Máquinas B y C	25.356.020	26.116.128	15.743.494	20.582.908	24.299.147
Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias	23.531	5.292	886	15.139	11.070
Apuestas deportivas	1.662.385	1.635.039	1.256.192	1.656.219	1.687.911
Imp. sobre premios bingo	273.670	275.550	205.488	169.030	228.602
Total	32.206.712	32.902.133	19.683.783	26.097.341	31.214.039
Navarra					
Casinos (juegos de casino)					
Juego del bingo	1.010.604	984.642	431.907	562.533	815.098
Máquinas B y C	6.740.365	7.364.078	5.976.900	4.486.508	7.157.400
Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias	36.126	47.659	15.028	31.059	48.960
Apuestas deportivas	1.617.035	1.693.694	2.207.838	2.617.638	3.100.861
Juego <i>online</i> autorizado		1.883.830	1.800.000	1.760.315	
Imp. sobre premios bingo (Gastos suntuarios)	800.000	750.000			
Impuesto foral premios lotería			469.723		
Total	10.204.130	12.723.903	10.901.396	9.458.053	11.122.319
País Vasco					
Casinos (juegos de casino)	1.464.620	797.710	281.675	256.021	387.718
Juego del bingo	4.902.629	4.758.361	2.826.257	2.231.126	3.525.852
Máquinas B y C	38.629.169	38.800.919	21.871.050	25.940.047	35.074.731
Apuestas deportivas	5.644.314	5.293.855	4.620.755	4.900.907	5.798.486
Impuesto foral. Premios lotería		9.313.518	5.299.040	4.130.619	
Juego <i>online</i> autorizado					2.980.316
Total	50.640.732	58.964.363	34.898.777	37.458.720	47.767.103

ANEXO 14 DESGLOSE DE LOS IMPUESTOS SOBRE EL JUEGO. RECAUDACIÓN REAL (€)

Impuesto	2018	2019	2020	2021	2022
Rioja (La)					
Casinos (juegos de casino)	73.924	83.556			
Juego del bingo	886.372	856.123	498.854	539.138	874.852
Máquinas B y C	6.470.986	6.719.695	4.809.770	6.162.593	7.285.651
Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias			97	759	1.417
Apuestas deportivas	610.094	673.893	500.844	571.981	642.826
Apuestas en frontones		6.984	1.500	3.461	5.100
Total	8.041.376	8.340.251	5.811.065	7.277.932	8.809.846
Valencia (Comunidad)					
Casinos (juegos de casino)	7.226.765	7.292.575	2.182.015	3.245.291	5.688.863
Juego del bingo	38.117.299	37.989.130	18.359.665	17.587.413	30.114.865
Máquinas B y C	77.409.567	99.189.396	72.047.049	71.039.243	92.590.515
Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias				179.609	
Apuestas deportivas	12.958.560	13.317.072	12.688.924	13.028.066	19.530.298
Total	135.712.191	157.788.173	105.277.653	105.079.622	147.924.541
Ceuta					
Casinos (juegos de casino)	81.677	52.260	28.880	19.076	
Juego del bingo	560.224	376.047	204.353	249.142	265.939
Máquinas B y C	498.167	534.605	304.546	358.787	184.965
Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias	95.723				
Apuestas deportivas		105.722	77.194	124.226	98.306
Juego <i>online</i> autorizado			3.500.000	3.500.000	
Total	1.235.791	1.068.634	4.114.973	4.251.231	549.210
Melilla					
Casinos (juegos de casino)	100.000	85.000			3.258
Juego del bingo	54.129	35.561	6.511		
Máquinas B y C	662.967	590.138	385.815	357.492	477.166
Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias	87.000	87.000	47.850	37.650	37.350
Apuestas deportivas	65.740	66.525	31.951	28.719	43.224
Juego <i>online</i> autorizado			1.000.000	1.000.000	
Total	969.836	864.224	1.472.127	1.423.861	560.998
Total nacional	1.127.909.175	1.159.102.016	649.687.536	823.565.867	1.028.870.317
Total impuestos sobre las empresas	1.121.858.758	1.144.376.722	641.597.110	817.382.439	1.025.915.029
Total impuestos sobre los premiados (lot, bingo)	2.944.886	12.583.713	7.368.982	5.164.307	2.337.602
Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias	3.105.531	2.141.581	721.444	1.019.121	617.686
Estado					
Juego de ámbito nacional: Act. Reservada Lotería	46.095.072	44.334.380	34.518.219	36.832.000	33.102.000
Juego de ámbito nacional: Juego <i>Online</i>	159.270.000	146.669.000	145.165.000	129.189.000	109.930.000
Tasa por actividades regulatorias de juego (lotería)	6.750.274	6.750.274	6.942.566	7.019.000	7.265.000
Tasa por actividades regulatorias de juego (<i>online</i>)	5.420.000	4.960.000	5.613.000	5.765.372	3.850.000
Gravamen sobre premios de lotería (Personas físicas)	416.785.000	361.000.000	375.328.357	348.610.518	357.550.000
Gravamen sobre premios de lotería (sociedades)		31.000.000	77.450.000		
Total	634.320.346	594.713.654	645.017.142	527.415.890	511.697.000
Total Estado y Comunidades	1.759.123.990	1.751.674.089	1.293.983.234	1.349.962.636	1.539.949.631
Total impuestos sobre las empresas	1.339.394.104	1.347.090.376	833.835.895	996.187.811	1.180.062.029
Total impuestos sobre los premiados (lot, bingo)	419.729.886	404.583.713	460.147.339	353.774.825	359.887.602

El problema de las fuentes

El Anuario del Juego recoge toda la información estadística sobre las distintas vertientes de la industria del juego en España. Recopila, unifica y sintetiza las fuentes oficiales (Dirección General de Ordenación del Juego, Servicios estadísticos y de juego de las comunidades, Agencia Tributaria y algunos ayuntamientos) con la información de las asociaciones sectoriales nacionales o autonómicas (**ANESAR, CEJBingo, COFAR, FEJBA, FEMARA, FAMACASMAN, AMADER, ANMARE, etc.**), de los operadores públicos o parapúblicos (**SELAE, ONCE y EAJA**) y de las Memorias Anuales de varias grandes empresas (**Cirsa, Codere, Luckia, Rank, Reta**). Otra fuente esencial son los informes de Coyuntura y sobre tributación que publica regularmente **Joc Privat**. Muchas veces esta información 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. La información sobre las apuestas deportivas reguladas por las comunidades se publica de forma dispersa, pero los medios del sector dan cuenta de ella con precisión. Sin duda, uno de los puntos fuertes de la industria del juego son sus medios de comunicación por la puntualidad de su información y su implicación con la industria, su seguimiento proporciona cantidades ingentes de información dispersa que se sintetizan en el Anuario.

Tener una estadística compacta sobre su realidad es una fortaleza para cualquier industria. Socialmente le da una imagen de solvencia y cohesión interna. Informativamente, 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, o es más difícil. **El Anuario ofrece esa base estadística consistente que puede permitir al juego defender mejor sus intereses a partir de datos contrastados.**

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

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

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

Pese al esfuerzo de recogida de información hay lagunas, en esos casos se han hecho estimaciones estadísticamente robustas, por supuesto, en esos casos se señala en las fuentes de cada tabla y en el texto se describe sucintamente la metodología. Parte del problema es que las fechas de publicación de las fuentes no son sistemáticas, no hay regularidad en la publicación de las informaciones, en los informes de las comunidades que los publican aparece información sobre años anteriores que corrigen la conocida hasta ese momento, etc. El Anuario sistematiza y actualiza esta información. Los criterios para sistematizarla son los siguientes:

- **Se da prioridad a la información procedente de los servicios de Juego o Estadísticos de las comunidades**, por entender que la gestión permite disponer de los datos más actualizados. Algunas comunidades han publicado durante el año revisiones de los datos correspondientes a años anteriores, se han modificado tales datos, por tanto, hay ligeras variaciones en varios capítulos en los años anteriores. Así, los informes oficiales de las comunidades más recientes modifican la información precedente.
- Lo anterior ocurre muy especialmente con 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 trabajo directos en el sector del juego y sostenidos en la hostelería**.

“ **El impacto de la covid ha supuesto una mayor irregularidad en la publicación de datos sobre el juego** ”

A continuación, se reseñan los informes utilizados en diferentes capítulos. 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.

“ **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** ”

- 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.
- EAJA (Entitat Autònoma de Jocs i Apostes) (varios años): *Memòria*, Barcelona.
- 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: Martínez Comín (2019). *Informe Económico Fiscal del juego del bingo en España 2007-2016*, Madrid.
- 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, Septiembre 2019.
- ANDALUCÍA. Junta de Andalucía, Consejería de Hacienda y Administración Pública, Instituto de Estadística y Cartografía. *Estadística del Juego Privado en Andalucía*.
- ANDALUCÍA. Junta de Andalucía: *Estadística Anual de Apuestas*. Informes trimestrales.

- ANDALUCÍA. Informes de ANDEMAR y ACODISA sobre establecimientos de hostelería, salones de juego y máquinas instaladas.
- ARAGÓN. Dirección General de Justicia e Interior (varios años): *Informes sobre el Juego en Aragón*, Zaragoza.
- BALEARES. *Sales de joc a partir de l'any 2016*.
- 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 (2018): *Memoria del Servicio de Juego 2017*, Valladolid.
- CATALUÑA. Cambra de Comerç, Indústria, Serveis i Navegació de Barcelona y Patrojoç (2019): *El sector del joc privat a Catalunya*, Barcelona, 2019.
- CATALUÑA. Generalitat de Catalunya. Departament de la Vicepresidència i d'Economia i Hisenda. DG de Tributs i Joc: *Dades del Joc*. Informes trimestrales.
- MADRID. Dirección de Juego (varios años): *Juego: Datos públicos*, Madrid.
- 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 Jaurlaritzza-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*.

Glosario de los términos utilizados

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

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

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

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

Múltiple. Se apuesta sobre el resultado de varios eventos.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Máquinas tipo “B”. Sirven de base a dos sectores del juego: salones y hostelería, y de la oferta complementaria de juego de las salas de bingo. Los casinos también pueden ofrecer juego en este tipo de máquina. Las instaladas en hostelería ofrecen a sus clientes un tiempo de juego a cambio de una pequeña apuesta (0,10 € o 0,20 €) de la que puede obtener un premio en metálico que no puede exceder de 500 veces la apuesta (excepto en La Rioja, 400 veces). Están sujetas a regulaciones aprobadas por las Comunidades Autónomas en las que se instalan que contemplan la apuesta máxima (algunas regiones permiten apuestas de 1€ para cinco partidas), el ritmo y duración del juego en cada apuesta, la devolución de, al menos, el 70% (75% en Asturias) de las cantidades jugadas en ciclos de 40.000 partidas, y algunos detalles técnicos secundarios variables según la normativa autonómica. Se pueden instalar en bares, cafeterías y similares, también bajo ciertas condiciones en bingos y salones de juego. Las máquinas tipo “B” instaladas en salones de juego permiten jugar cantidades más elevadas y, consiguientemente, obtener premios más elevados.

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

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

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

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

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

Net win / Ingreso neto. Ver ingreso neto.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

SELAE. *Sociedad Estatal de Loterías y Apuestas del Estado.* Es una sociedad participada únicamente por el Estado que gestiona las loterías Nacional, Primitivas y las apuestas mutuas: Quiniela, Quinigol y la hípica Quíntuple Plus. Deriva de la antigua ONLAE (Organización Nacional de Loterías y Apuestas del Estado) que a su vez fue el resultado de la fusión de la Dirección General de Loterías y del Patronato de Apuestas Mutuas Deportivo Benéfica que 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 2023