

EL JUEGO ONLINE EN ESPAÑA. Titulares.

- ✓ **Andalucía representa el 16,0% del mercado de juego online** en España, es decir, 100 Mill. € en los tres primeros trimestres de 2021 y, previsiblemente, 145 Mill. € a lo largo de 2021.
- ✓ **En España, en los tres primeros trimestres de 2021 se jugaron online 626,3 Mill. €.** La previsión es que lo que se juegue en el conjunto del año se sitúe alrededor de los 895 Mill. €.
- ✓ Las apuestas a deportes suponen el 50% de las cantidades jugadas, pero en 2020 la irregularidad de las competiciones hizo que descendieran. En 2021 están volviendo a la normalidad.
- ✓ **Las restricciones de acceso a hostelería y locales de juego no produjeron un crecimiento de quienes juegan online.** Jugaron alguna vez durante el año 1,5 millones de personas y, al mes, la media fue de entre 500.000 y 600.000, es decir, el 1,6% de los mayores de 18 años.

JUEGO ONLINE EN ESPAÑA.

La Dirección General de Ordenación del Juego del Ministerio de Consumo publicó las cifras del juego online en los tres primeros trimestres de 2021, son los últimos disponibles (enero-septiembre 2021).

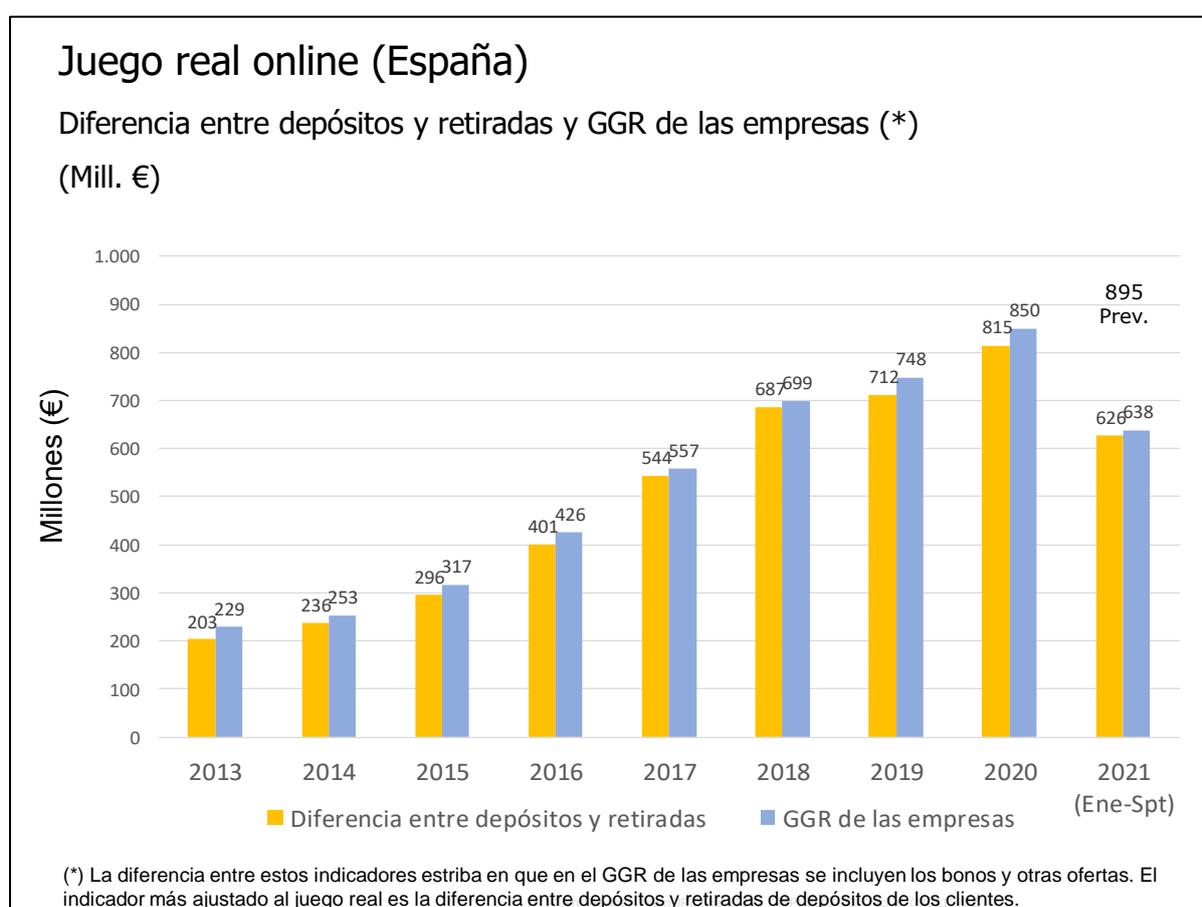
En el total del juego online en España, tomando como referencia el gasto de los clientes, Andalucía representa establemente el 16%.

El gráfico siguiente muestra la evolución de las cantidades jugadas online a partir de dos indicadores: la diferencia entre las cantidades depositadas en las webs para jugar y las retiradas, ya sea para recoger premios o para dejar de jugar. El otro indicador, ligeramente diferente, es el GGR (Gross Gaming Revenue) de las empresas, que incluye las cantidades ganadas por los clientes a partir de bonos y promociones de las empresas. El gráfico muestra que entre 2019 y 2020, antes de la epidemia, se produjo un crecimiento

de estas cantidades del 14%, que elevado, se mantuvo en la tendencia del juego online en los últimos años.

En los nueve primeros meses de 2021, últimos datos disponibles, el crecimiento del juego online se ha moderado: previsiblemente alcanzará 895 Mill. € a final de año, con un crecimiento del 5% en relación con 2020, es decir, retornará a sus tasas de crecimiento anual habituales.

En todo caso, después de tasas de crecimiento elevadas entre 2013 y 2017, el juego online da muestras de estar alcanzando su madurez con crecimientos más moderados desde 2018.

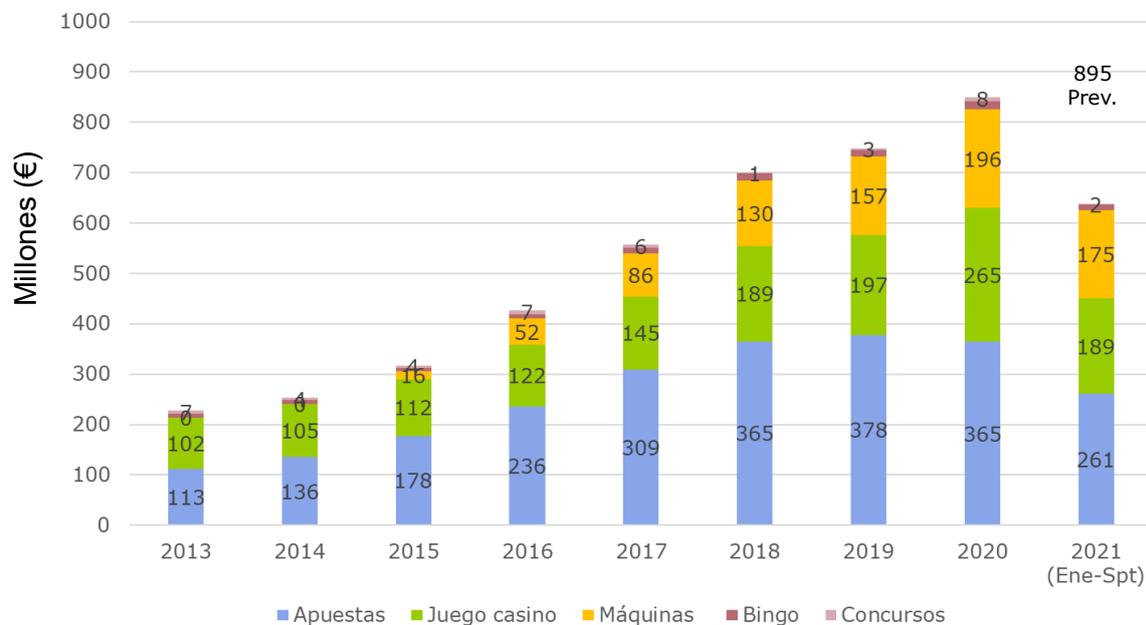


La tónica habitual del juego online es que alrededor de la mitad del gasto de los clientes se destine a apuestas sobre deportes, y un tercio a juegos de casino (póquer, ruleta, black-jack, etc.). En años anteriores, desde 2016/17 el juego en máquinas ha crecido acercándose al 20% del juego online.

Desde 2018 lo que se juega en apuestas online se estabilizó en torno a 370 Mill. €.

Juego real online (España)

Diferencia entre cantidades jugadas y premios en cada juego (GGR de las empresas)
(Mill. €)



[T:\ClientService\ Team_IP\Coke\21321 (ATP)\2007_B3 Tracker (140115762)

Las restricciones de acceso a los locales de juego presencial y a la hostelería no produjeron un incremento del número de clientes de juego online. Quienes se conectaron alguna vez durante el año se mantuvieron alrededor en 1,6 millones, como desde 2018. Cada mes, se conectan para jugar una media de 500.000 a 600.000 personas, es decir, el 1,6% de los mayores de 18 años.

Para más información:

Enrique Rosas
Presidente de Federación ANMARE
Email: gabinete@anmare.es
Tlf: 616.532.325 / 953.256.302

ANMARE
www.anmare.es
Plaza de Coca de la Piñera, 3 – 1ºB
23001 JAÉN