



ANUARIO DEL JUEGO EN ESPAÑA 2022

El juego en España
y su aportación social

CEJUEGO
CONSEJO EMPRESARIAL DEL JUEGO

ANUARIO DEL JUEGO EN ESPAÑA 2022

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.

© 2022 CEJUEGO

© 2022 José Antonio Gómez Yáñez

© 2022 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.

Víctor Díaz Barba

Analista ODEC.

Diseño aplicación *online*

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@telefonica.net

Impreso en España / *Printed in Spain*

Edita: CEJUEGO.

ISBN: 978-84-09-46062-5

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	15
ANEXOS	25
EL PROBLEMA DE LAS FUENTES	35
GLOSARIO	38

Consejo editorial

Luis Miguel Cabeza de Vaca, Director de Relaciones Institucionales de Codere.

Angel Díaz Carbajosa, Copresidente del Grupo DC.

Carlos Duelo Riu, Director de Relaciones Institucionales de Cirsá.

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

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

Marta Vidal Esteve, Vicepresidenta de Servimatic.

Alejandro Landaluze, Director General de CEJUEGO.

LA INDUSTRIA DEL JUEGO EN ESPAÑA:

- **Comprometidos con nuestros clientes.**
- **Transparencia:** Este estudio ha sido dirigido por el Prof. de Sociología Dr. D. José Antonio Gómez Yáñez, del Instituto de Política y Gobernanza de la Universidad Carlos III y socio de Estudio de Sociología Consultores. Ha sido financiado por CEJUEGO, asociación que integra a las principales empresas del sector del juego en España y por otras empresas patrocinadoras. Los datos de análisis son de la exclusiva responsabilidad de los autores.
- Es la **undécima 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 undécima edición del Anuario del Juego en España **estrena formato**. Junto a una **edición impresa** que sintetiza las grandes cifras del sector, el conjunto de la información detallada se ofrece *online*. De esta manera la **información será más accesible** y se podrá combinar según las necesidades de los usuarios. También, esto es fundamental, **la información se actualizará constantemente**.

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

La idea del Anuario, y de CEJUEGO, consiste en **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**. Es una actividad poco conocida, sobre la que es habitual que se crédito a ideas poco informadas. 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. Pero, **las empresas que asumen la realización del Anuario son empresas 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.

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 muy 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: 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.

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 Administraciones, empresas y medios que facilitan información han sufrido los imponderables de una situación excepcional ”

Por último, explicar que la complejidad del sector y de la recopilación de información lleva a la decisión de incluir justo al comienzo de Anuario dos anexos destinados a exponer las fuentes de las que procede la información y un glosario de términos que ayude a situar los datos en un contexto comprensible. El problema estriba en que **es habitual confundir términos lo que conduce a proyectar una visión del sector del juego distorsionada**. Pensamos que el glosario permitirá hacer un análisis más ajustado a la realidad del juego en España.



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
JUEGO REAL (MARGEN) (MILL. €)			
3.292	1.015	3.970	825
VENTAS / CANTIDADES JUGADAS (MILL. €)			
9.359	1.615	12.678	3.026
IMPUESTOS Y TASAS ESPECIALES SOBRE EL JUEGO (MIL (MILL. €)			
47	Exento	817	141
IMPUESTOS COMUNES (SOCIEDADES, IAE, ETC.) Y COTIZACIONES SOCIALES (MILL. €)			
63	1	733	Indeterminado
APORTACIÓN DE BENEFICIOS AL ESTADO (MILL. €)			
1.945			
APORTACIÓN A ENTIDADES SOCIALES (MILL. €)			
27	79		
EMPLEOS			
18.340	18.954	46.453	800
INVERSIÓN EN PUBLICIDAD (MILL. €)			
62	45		225



- En 2021 se jugaron **9.134 Mill. € en “juego real”** (diferencia entre cantidades jugadas y premios).
- Casi **la mitad del gasto** en juego se destinó a las **loterías** (y quinielas) gestionadas por el sector público (47,5%).
- El gasto en juego de entretenimiento **presencial descendió casi un 20%** en relación con 2019.
- Las empresas privadas de juego presencial aportaron **817 Mill. € en impuestos especiales** sobre el juego para las Comunidades.
- El sector del juego da **empleo a 84.697 personas**. El juego de entretenimiento, a cargo de empresas privadas, 47.253.
- Las **máquinas recreativas** de los bares sostuvieron en 2021: **56.191 empleos en hostelería**.

1. JUEGO REAL, CANTIDADES JUGADAS Y PREMIOS

1.1. LAS CIFRAS GLOBALES

2021 registró una recuperación parcial y desigual del juego.

Parcial porque **las cantidades realmente jugadas**, es decir, los ingresos de las empresas (el GGR, la diferencia entre las cantidades jugadas y los premios) se situaron en 9.134 Mill. €, **por debajo** de los 10.220 Mill. € registrados **en 2019**, también inferior al juego real de años anteriores.

Desigual porque mientras que el **juego de suerte gestionado por el sector público** (las loterías y apuestas mutuas de SELAE, la ONCE y el sorteo del Oro de la Cruz Roja) **se ha recuperado casi totalmente**, sus ventas fueron un 93,3% de las de 2019; **los juegos de entretenimiento registraron un descenso** de un **19%** en comparación con el mismo 2019.

El juego online descendió en relación con 2020, pero se **mantiene en la tendencia de crecimiento** de los últimos años: creció un 12,0% en relación con 2019.

El juego fue una de las actividades económicas que sufrió un mayor descenso por el impacto de la covid19 y, en todas las crisis, es una de las que se recupera más lentamente, sobre todo en su vertiente de entretenimiento. Se cumple así una de las leyes de la economía del juego: en tiempos de crisis se restringe el gasto, ya que es un gasto prescindible, y su recuperación se retrasa en relación con el conjunto de la economía, mientras se van activando gastos más necesarios. Obviamente, hay necesidades domésticas más urgentes que atender que las del entretenimiento.

Las grandes cifras del juego en los últimos años se pueden sintetizar así:

- **En 2021 se jugaron 9.134 Mill. €, de ellos 4.339 Mill. € en loterías y quinielas** gestionadas por SELAE, ONCE y la EAJA catalana (sin datos disponibles de ésta sobre 2021). Es decir, el 47,5% del total del juego real (gasto en juego).
- En el **juego de entretenimiento presencial se jugaron 3.970 Mill. €**, lo que representó el 43,5% del juego real, muy **por debajo de lo que representaba hasta 2019** (4.823 Mill. €). El descenso se ha registrado en todos los locales de juego. Ha ocurrido lo mismo que en otros sectores: los espacios cerrados producen cierto retraimiento de los clientes tras la covid, reforzado por la generalización de las terrazas en hostelería.

“ El gasto en juego de entretenimiento descendió casi un 20% en relación con 2019, el juego de suerte (loterías) sólo un 6,9% ”

- El juego de entretenimiento *online* sumó el 8,7% del juego real, por debajo del registro de 2020, pero manteniendo su tendencia ascendente desde que se reguló. En total, *online* se jugaron 825 Mill. €, de ellos 797 Mill. € en las webs reguladas y autorizadas por el Estado y 28 en webs reguladas y autorizadas por las comunidades (Madrid, Murcia, Navarra, País Vasco y La Rioja). Para el gasto en juego *online* en las webs autorizadas por el Estado se ha tomado como referencia la **diferencia entre las cantidades depositadas y retiradas por sus clientes.**

“ El juego *online* representa el 8,7% del gasto total en juego: 825 Mill. € ”

- 1.005,3 Mill. € del juego real se destinaron a impuestos especiales sobre el juego a las empresas, ya fueran del Estado (183,0 Mill. €) o de las Comunidades Autónomas (822,3 Mill. €).
- Además, 353,8 Mill. € se detrajeron a los ganadores de los premios de loterías o de bingo. Es decir, gravitaron sobre los premiados, no sobre las empresas. El gravamen sobre los premios de loterías, de SELAE y la ONCE, mantiene una gran potencia recaudatoria; el impuesto sobre los premios en el bingo es residual, sólo se mantiene en Asturias y Murcia; pero sin duda reduce el atractivo del bingo en las salas de ambas comunidades.
- En total, las administraciones recaudaron 1.354,9 Mill. € del juego, ya fuera gravando la actividad de las empresas o los premios.

1.2. LA ECONOMÍA DEL JUEGO

La estructura económica de las empresas de juego es complicada, y poco conocida. Para empezar, medir las cantidades que se juegan en juegos de azar **suele malinterpretarse para mostrar que se destinan al juego enormes cantidades de dinero, 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) con sus beneficios, ignorándose que como toda empresa las de juego tienen costes** en forma de impuestos, cotizaciones sociales y gastos operativos: personal, locales, suministros, etc. Obviamente, los beneficios son la diferencia entre los citados ingresos y gastos.

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

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 2021 los ya citados 9.285 Mill. €. Esta cantidad **son los ingresos de las empresas** operadoras de juego, su *Gross Gaming 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.).

1.2.2. Las cantidades jugadas

Se pueden definir como **las cantidades 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.

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.

En las **máquinas “B” o “C”** se puede estimar el *coin in* –las **cantidades con las que los clientes comienzan a jugar**- a partir de las cantidades que quedan como márgenes de las empresas (*coin out*), 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 muy diferentes en cada tipo de local.

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

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**.

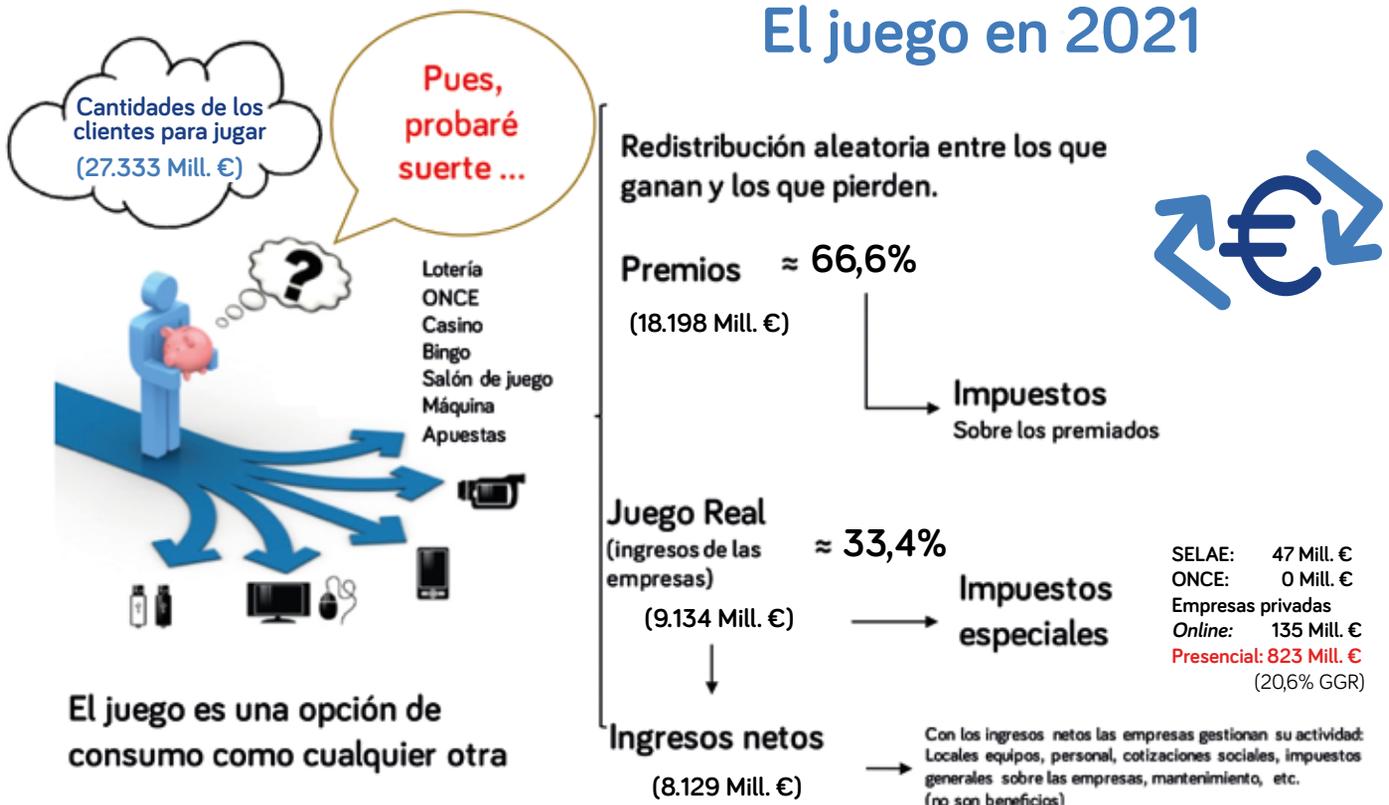
En el **juego online** el indicador más preciso son las **cantidades depositadas** para jugar en las diferentes webs –lo más parecido al *drop*-, **menos las cantidades retiradas por los clientes**, es impreciso tomar como cantidades jugadas la suma de cantidades jugadas en las sucesivas manos que quedan en los registros, este dato es facilitado por la DGOJ, pero es equívoco.

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

Es la tercera variable, 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**.

El gráfico siguiente trata de dar una idea global del gasto en juego y su distribución entre premios, juego real o márgenes de las empresas e impuestos sobre los premios y sobre las empresas.



1.3. JUEGO REAL Y CANTIDADES JUGADAS EN 2021. DISTRIBUCIÓN ENTRE MÁRGENES DE LAS EMPRESAS E IMPUESTOS

Como muestra el [gráfico 1](#), la **crisis de 2008-2014** supuso un descenso del 24,2% en el juego real. Su profundidad fue similar a la que se produjo en otros mercados de bienes “prescindibles”, como la moda. También, como otros mercados de este tipo, la **recuperación fue incompleta** y supuso una sensible transformación en su estructura, entre 2014 y **2019** el juego real creció un 23,2%, pero siguió **por debajo de los datos de 2008**. En paralelo a esta salida parcial de la crisis hasta 2019, se produjo una **reconversión** del sector con la aparición del juego *online*, el crecimiento de los salones, las apuestas y el cambio en las ubicaciones de los casinos, aproximándolos al centro de las ciudades. Esto trajo consigo el descenso en el número de máquinas B en hostelería y también un sensible descenso en los bingos y en La Quiniela. La **covid 19** y las restricciones de acceso a locales, así como el cambio de hábitos de los clientes, con una fuerte preferencia hacia el ocio en exteriores, han provocado otra **convulsión centrada en el juego de entretenimiento presencial**.

La [tabla 1](#) muestra el juego real según operadores en los últimos años, la [tabla 2](#) y el [gráfico 2](#) desglosan en porcentajes el juego real en los distintos operadores:

- El **juego presencial de entretenimiento descendió un 17,7% entre 2019 y 2021**.
- El **juego gestionado por los operadores públicos** descendió sólo un 3,4% en el mismo periodo. Estas empresas gestionan los juegos denominados de ilusión: esencialmente **loterías**, cuyo atractivo se basa en **grandes premios**, vertiente que enfatiza especialmente la publicidad de la ONCE.

“ El juego es una actividad social, por eso se recupera, aunque sea parcialmente, el juego de entretenimiento ”

- La oferta de juegos de SELAE gravita sobre la Lotería Nacional y las primitivas. Sus apuestas mutuas deportivas están en un declive que se antoja difícilmente reversible, pese a los esfuerzos del operador por hacer más atractiva La Quiniela.

- El juego *online* creció entre 2019 y 2021, retomando su dinámica ascendente. Se redujo, sin embargo, en relación con 2020. Esto indica que el juego presencial tiene su público, y el juego *online* es para parte de él un sustitutivo.
- El **juego *online* representa sólo el 8,7% del juego real**.
- La **preferencia de los clientes** de juego de entretenimiento sigue siendo el **juego presencial**, ya que **jugar es una actividad eminentemente social**: se juega para confraternizar o por la vanagloria de ganar. Más allá de las motivaciones de los clientes, esto es relevante por el **potencial de creación de empleo del juego presencial**. La **atención al cliente** que requiere lo convierte en una actividad intensiva en empleo.

Los [gráficos 2 y 3](#) están enlazados. Muestran la misma información, la distribución del juego real en 2021, los 9.134 Mill. € de gasto de los clientes, entre los distintos operadores ([gráfico 2](#)) e introduciendo los **impuestos especiales sobre el juego** ([gráfico 3](#)). Estos impuestos supusieron 1.005,3 Mill. €, es decir, el 10,8% de las cantidades jugadas por los clientes. No obstante, bajo ese dato global, como se verá más tarde, hay grandes diferencias entre las cargas impositivas especiales que recaen sobre el **juego de entretenimiento** (a cargo de empresas privadas) (**20,6%**) y sobre los juegos de ilusión por el premio, gestionados por SELAE y la ONCE (exenta de este tipo de impuestos). La comparación entre ambos gráficos revela que **el conjunto de los ingresos tributarios por el juego procede del juego de entretenimiento, a cargo de empresas privadas**. El [gráfico 3](#) también incluye la **transferencia de los operadores de máquinas B recreativas** en los bares **hacia sus propietarios**, que reciben ingresos como el uso del espacio que ocupa la máquina en sus locales.

Los [gráficos 4 y 5](#) muestran el impacto de los impuestos especiales sobre el juego que gravitan sobre las empresas (no sobre los premiados en lotería o, en Asturias y Pamplona en el bingo). Globalmente, las haciendas públicas ingresaron **1.005,3 Mill. € en 2021** por estos impuestos especiales (al margen quedan los impuestos generales sobre las empresas). De ellos, **188.7 son impuestos y tasas del Estado, sobre La Quiniela de SELAE y sobre los operadores *online***. El resto, son **impuestos autonómicos** que recaen sobre los operadores de juego de entretenimiento, en total **816,6 Mill. €**.

El **gráfico 5** recoge el desglose de los 3.970 Mill. € de ingresos brutos de las empresas: el 39,3% se destinan a los impuestos especiales sobre el juego, cotizaciones sociales e impuestos generales sobre las empresas (sociedades, muy disminuido en 2021 por razones obvias; IAE, IVA de los operadores de máquinas B por la facturación del “alquiler” del espacio en los bares, etc.).

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 ha acelerado 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, como ha sido entre 2020 y 2021. 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.
- **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, retornó en 2021 a su senda de crecimiento anterior. Parece haber una tendencia a **moderar este crecimiento**.
- 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. 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 (Madrid) y las restricciones que están imponiendo casi todas las administraciones autonómicas.
- Están en **renovación de sus modelos de negocio los casinos** (presenciales), con su aproximación a las grandes ciudades y áreas metropolitanas. Pero el resultado de esta reconversión ha sido detenido en seco por la crisis de la covid. Parte de sus plantilla se mantienen en ERTES. Su actividad durante 2021 fue irregular debido a las restricciones por la covid.
- **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. Se podía decir que es una gama que parece estancada y que no se activa a pesar de los esfuerzos del operador por conseguirlo añadiendo nuevas ofertas de juego. Pero, en 2021, esta oferta de juegos es de las que mejor se ha recuperado, superando sus registros de 2019. En todo caso, su volumen de negocio sólo puede considerarse un logro de este operador, que la cuida añadiendo pequeños retoques en su oferta.

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 puestos de trabajo**, de ellos, más de 47.000 en las empresas de juego de entretenimiento (privadas) (tabla 4). El juego ha sido especialmente vulnerable a las restricciones impuestas para controlar la epidemia de covid con el consiguiente impacto sobre el empleo. Durante 2020, gran parte de los empleados, en algún momento el 50%, estuvieron en ERTES, las plantillas se redujeron prácticamente a los puestos de mantenimiento mecánico y administrativo de las operaciones e

“ El juego de entretenimiento da empleo directamente a **56.191 personas** ”

instalaciones. SALAE 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.

De manera **indirecta**, el sector del juego genera **175.000 empleos** cada año (gráfico 7), cantidad

“ 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 ”

reducida en 2019 a apenas 130.000. De ellos más de **50.000 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.

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](#) recoge 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](#)).

Los beneficios de SELAE se transfieren directamente

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

a la SEPI en forma de dividendos: 1.945 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 2021 sumaron 27 Mill. €.
- Por la vía del impuesto sobre las apuestas mutuas deportivas que gestiona SELAE, se transfirieron en 2021 a la Real Federación Española de Fútbol, 1,3 Mill. €; a las diputaciones provinciales, 14,9 Mill. €

y a la Liga de Fútbol Profesional, 14,0 Mill. €. Dado el declive de la Quiniela, estas aportaciones se reducen en cada 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 2021 unos 55 Mill. €** (estimación). Esta cantidad refleja la merma de beneficios que se produjo durante el año.
- El IAE supuso para el sector privado del juego 197 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 **206 Mill. €, el 21% de la factura** que repercuten los bares por su servicio de ubicación de las máquinas.

“ 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 ”

- Las cotizaciones sociales procedentes de SELAE supusieron 6,9 Mill. € de su plantilla central y se puede estimar que 55 de sus Administraciones, en cotizaciones como autónomos (estimación).
- **En el sector privado del juego las cotizaciones sociales se pueden estimar en 266 Mill. € a cargo de las empresas** (estimación).
- El IRPF generado por los empleados de las empresas privadas de juego se puede estimar en 45 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, 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. Incluir agradecimientos a quienes han aportado información.

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

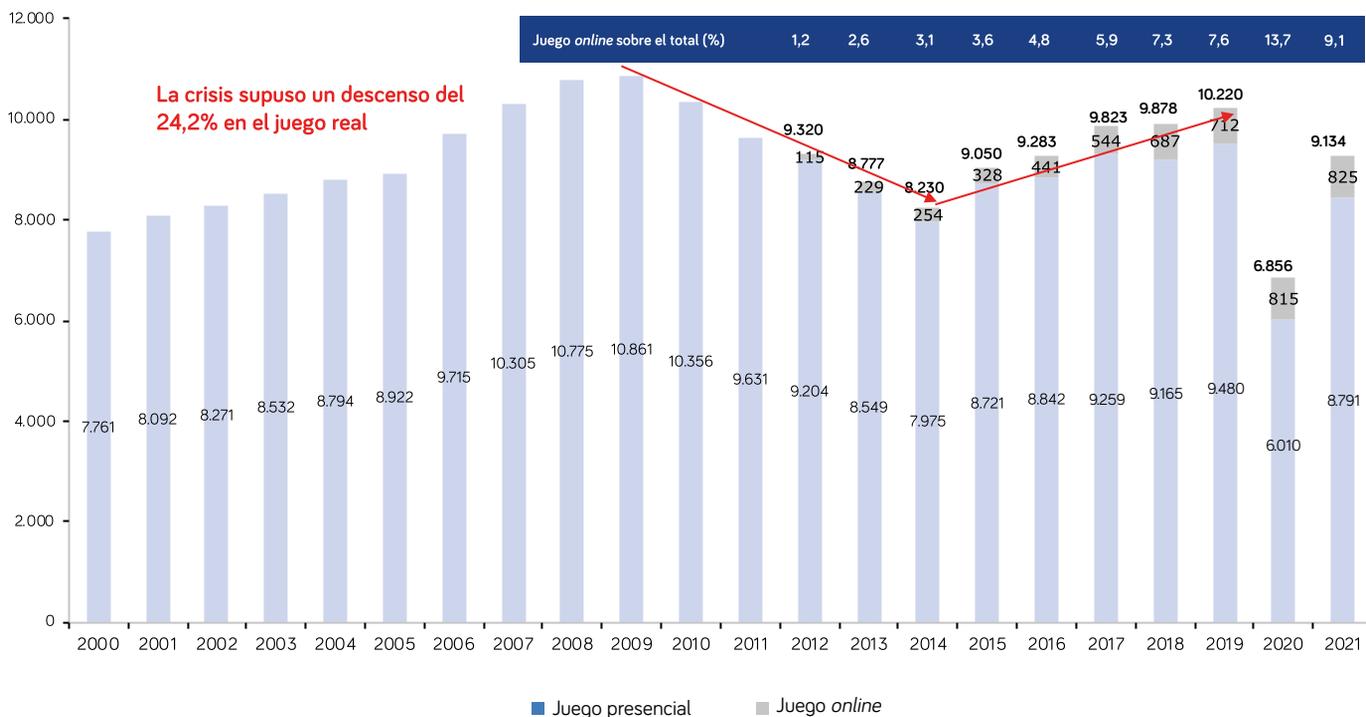


TABLA 1 JUEGO REAL / GGR DE LAS EMPRESAS (MILL. €)

	2017	2018	2019	2020	2021
Total juego real (presencial y online)	9.823	9.878	10.220	6.856	9.134
Juego presencial	9.259	9.165	9.480	6.010	8.309
- Loterías	4.285	4.322	4.658	3.411	4.339
- SELAE	3.240	3.223	3.527	2.673	3.292
- Lotería Nacional	1.477	1.461	1.717	1.237	1.654
- Loterías primitivas	1.662	1.668	1.715	1.381	1.561
- Apuestas mutuas deportivas	100	94	95	68	77
- ONCE	980	1.033	1.062	684	1.015
- Cupones	726	716	713	417	633
- Loterías instantáneas	177	217	242	183	258
- Juegos activos	77	100	108	83	124
- EAJA	32	33	35	28	
- Sorteo de la Cruz Roja	33	33	33	26	32
- Juegos de entretenimiento	4.975	4.843	4.823	2.599	3.970
- Casinos	357	358	373	147	211
- Bingos (Juego del bingo)	566	598	565	299	336
- Salones	745	848	943	525	802
- Máquinas "B" en bingos	91	86	101	51	62
- Máq. "B": casinos y loc. apuestas			7	5	7
- Apuestas presenciales	310	354	360	292	300
- Hostelería	2.904	2.598	2.472	1.280	2.252
- Apuestas internas en hipódromos	2	2	2	1	1
Juego online	564	713	740	846	825
- Juego real (depósitos-retiradas)	544	687	712	815	797
- Regulado por el Estado (GGR)	557	699	748	850	815
- Apuestas	309	365	378	365	305
- Póquer	60	82	81	110	85
- Otros juegos de casino	85	108	116	155	166
- Máquinas / Slots	86	130	157	196	241
- Bingo	11	13	13	17	14
- Concursos	6	1	3	8	2
- Regulado por las Comunidades (GGR)	20	26	28	31	28
- Apuestas	20	26	28	31	28

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

	2017	2018	2019	2020	2021
Total juego real (presencial y online)	100	100	100	100	100
Juego presencial	94,3	92,8	92,8	87,7	91,0
- Loterías	45,7	43,5	45,3	49,6	47,6
- SELAE	33,0	32,6	34,5	39,0	36,0
- Lotería Nacional	15,0	14,8	16,8	18,0	18,1
- Loterías primitivas	16,9	16,9	16,8	20,1	17,1
- Apuestas mutuas deportivas	1,0	1,0	0,9	1,0	0,8
- ONCE	10,0	10,5	10,4	10,0	11,1
- Cupones	7,4	7,2	7,0	6,1	6,9
- Loterías instantáneas	1,8	2,2	2,4	2,7	2,6
- Juegos activos	0,8	1,0	1,1	1,2	1,4
- EAJA	0,3	0,3	0,3	0,4	0,0
- Sorteo de la Cruz Roja	0,3	0,3	0,3	0,4	0,4
- Juegos de entretenimiento	50,6	49,0	47,2	37,9	43,5
- Casinos	3,6	3,6	3,7	2,1	2,3
- Bingos (Juego del bingo)	5,8	6,1	5,5	4,4	3,7
- Salones	7,6	8,6	9,2	7,7	8,8
- Máquinas "B" en bingos	0,9	0,9	1,0	0,7	0,7
- Máq. "B": casinos y loc. apuestas	0,0	0,0	0,1	0,1	0,1
- Apuestas presenciales	3,2	3,6	3,5	4,3	3,3
- Hostelería	29,6	26,3	24,2	18,7	24,6
- Apuestas internas en hipódromos	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Juego online	5,7	7,2	7,2	12,3	9,0
- Juego real (depósitos-retiradas)	5,5	7,0	7,0	11,9	8,7
- Regulado por el Estado (GGR)	5,7	7,1	7,3	12,4	8,9
- Apuestas	3,1	3,7	3,7	5,3	3,3
- Póquer	0,6	0,8	0,8	1,6	0,9
- Otros juegos de casino	0,9	1,1	1,1	2,3	1,8
- Máquinas / Slots	0,9	1,3	1,5	2,9	2,6
- Bingo	0,1	0,1	0,1	0,2	0,2
- Concursos	0,1	0,0	0,0	0,1	0,0
- Regulado por las Comunidades (GGR)	0,2	0,3	0,3	0,5	0,3
- Apuestas	0,2	0,3	0,3	0,5	0,3

GRAFICO 2 JUEGO REAL SEGÚN OPERADORES (%)

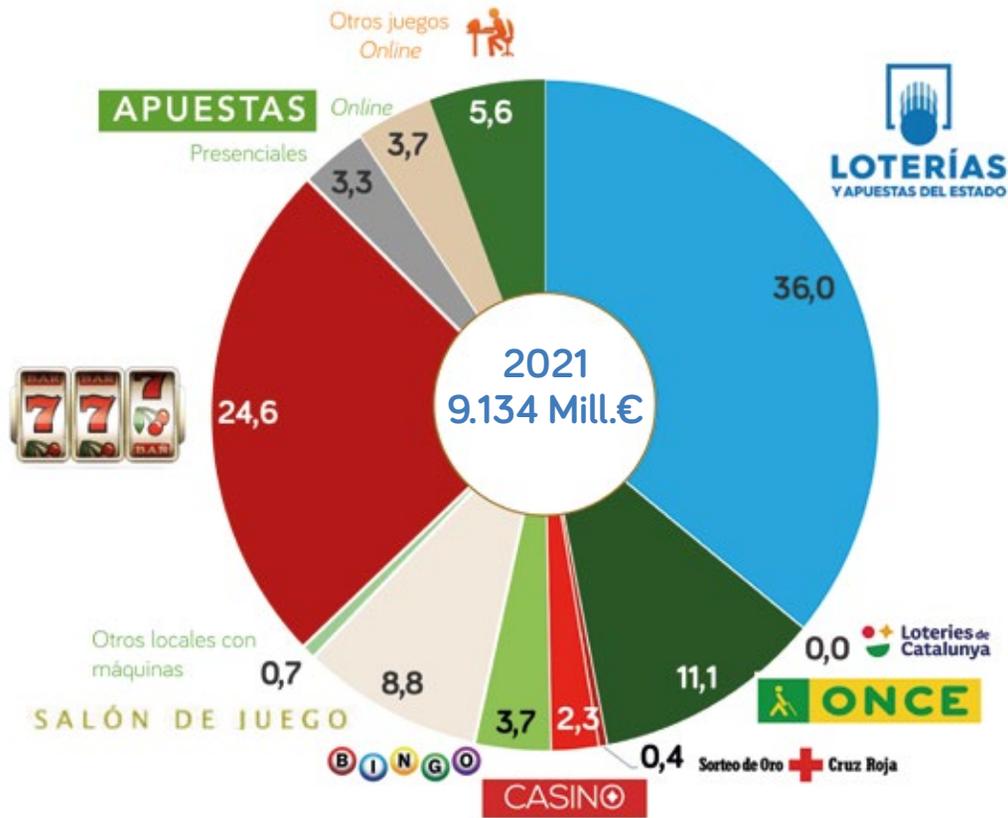
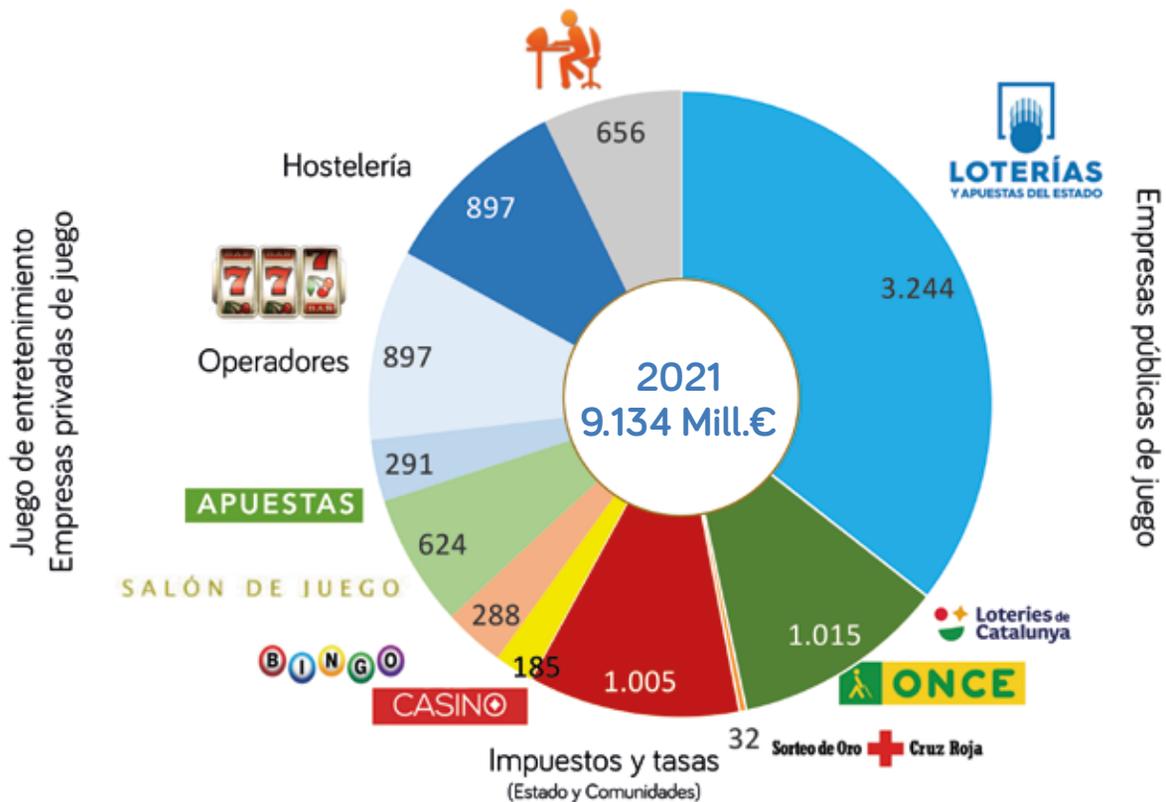


GRAFICO 3 REPARTO JUEGO REAL: IMPUESTOS Y TASAS JUEGO E INGRESOS BRUTOS EMPRESAS (MILL. €)



(*) No se incluyen 3,5 Mill. € de impuestos sobre rifas.

GRAFICO 4 IMPUESTOS Y TASAS SOBRE EL JUEGO DEL ESTADO Y DE LAS COMUNIDADES SOBRE LAS EMPRESAS (2021) (MILL. €)

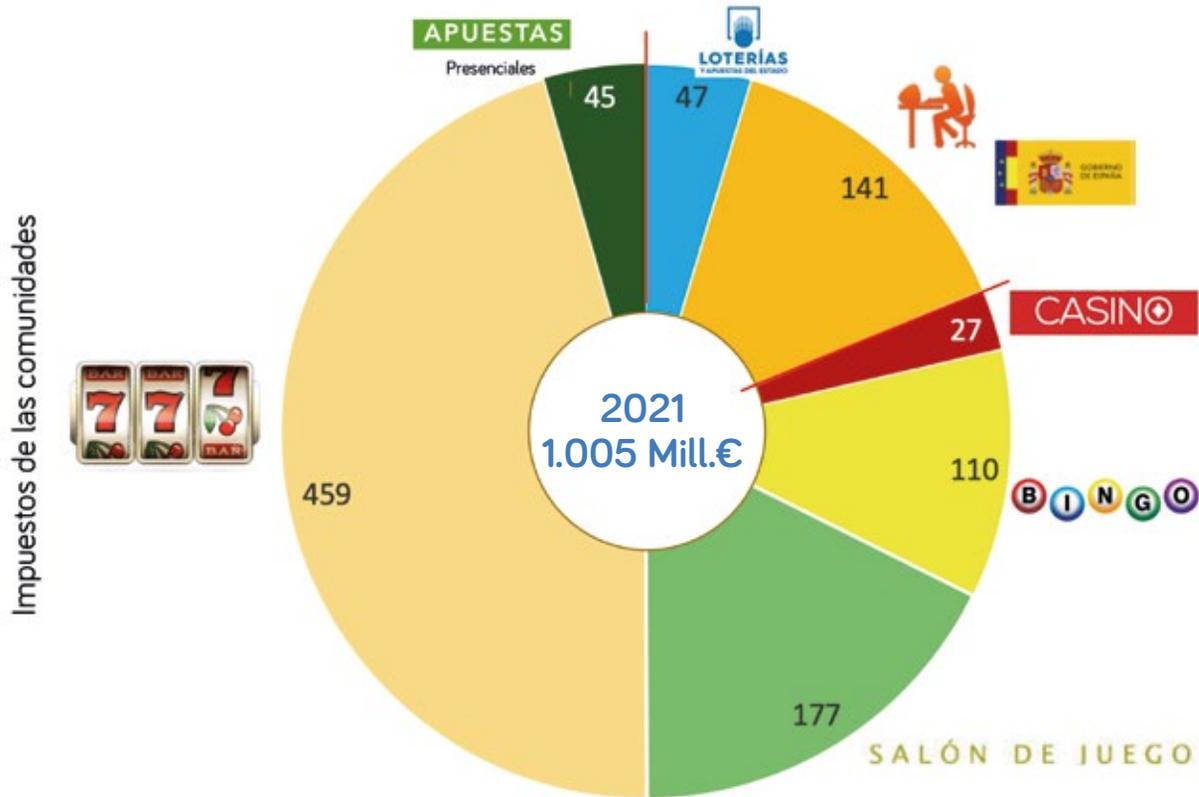


GRAFICO 5 DESTINO DE INGRESOS BRUTOS DE EMPRESAS PRIVADAS DE JUEGO (NO ONLINE) (MILL. €) (2021)



Distribución del gasto en juego de entretenimiento

GRAFICO 6 IMPUESTOS SOBRE EL JUEGO (MILL. €)

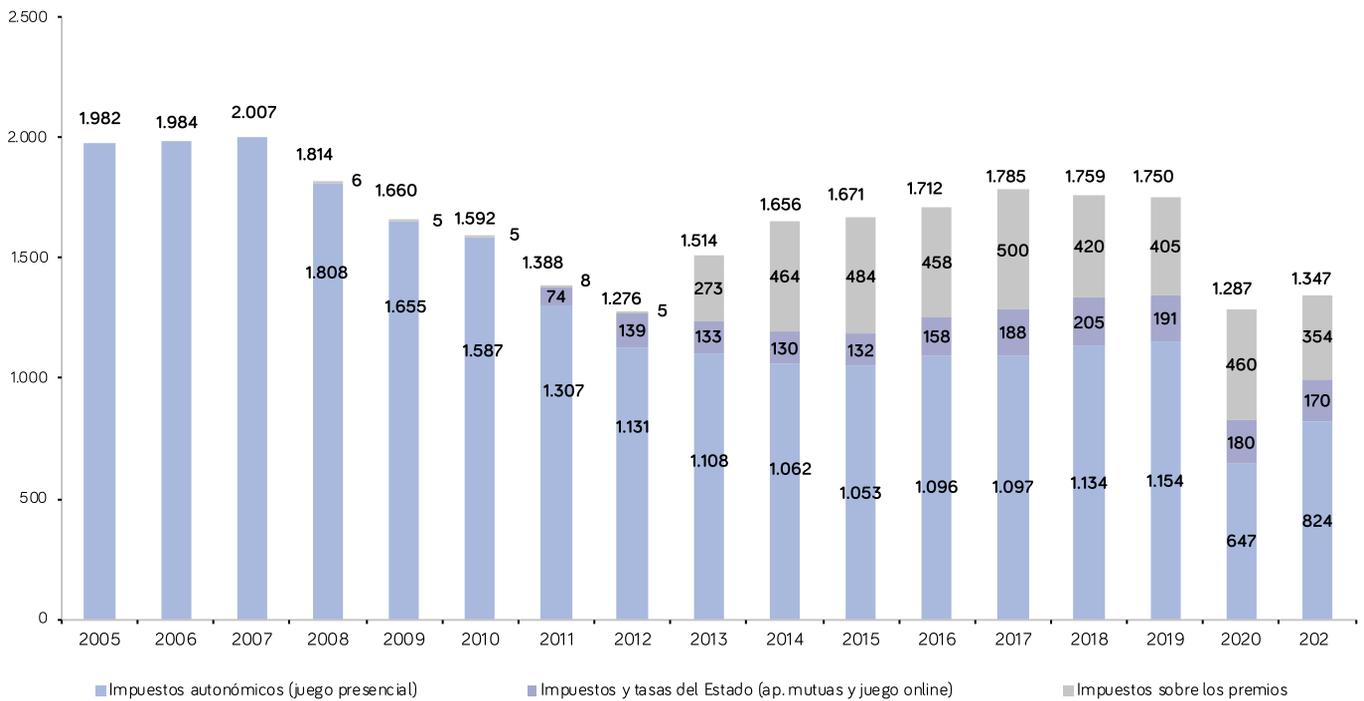


GRAFICO 7 EMPLEOS INDIRECTOS GENERADOS POR LA INDUSTRIA DEL JUEGO

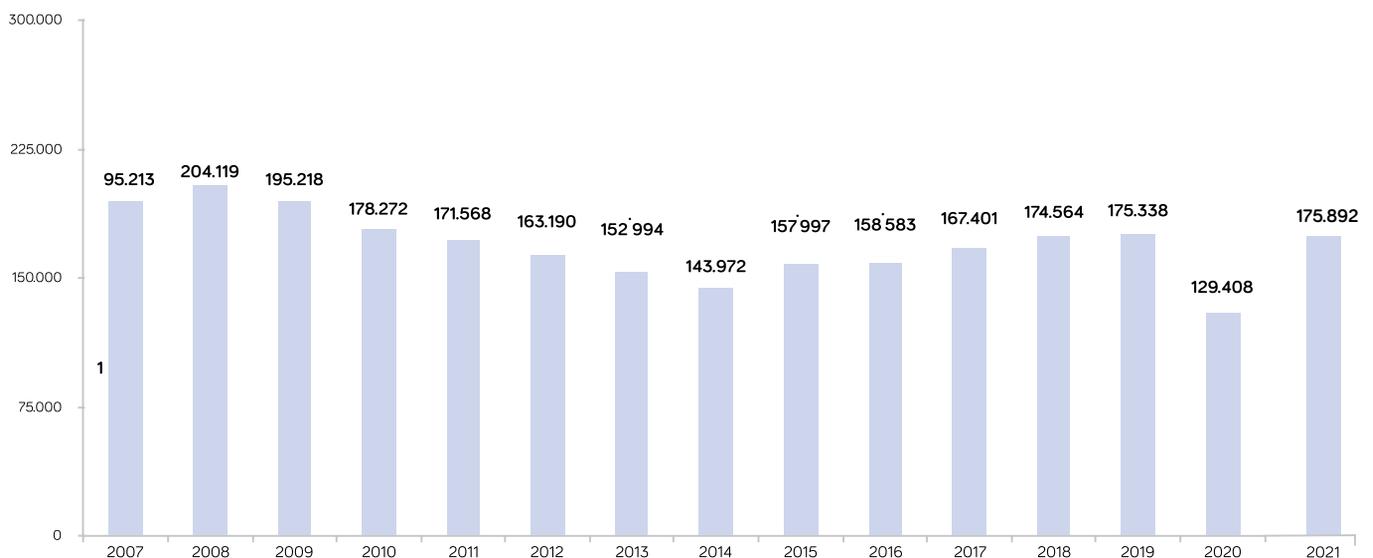


TABLA 3 CANTIDADES JUGADAS. DIVERSOS INDICADORES (MILL. €)

	Indicador	2017	2018	2019	2020	2021
Total juego real (presencial y online)		29.130	29.240	29.683	20.189	27.333
Juego presencial		27.537	27.205	27.460	17.683	24.307
- Loterías (+ apuestas mutuas SELAE)		11.144	11.380	11.623	9.386	11.629
- SELAE		8.918	9.000	9.257	7.687	9.359
	- Lotería Nacional Ventas	5.145	5.224	5.390	4.589	5.495
	- Loterías primitivas Ventas	3.550	3.566	3.660	2.948	3.696
	- Apuestas mutuas deportivas Ventas	223	210	207	150	168
- ONCE		1.982	2.161	2.255	1.615	2.236
	- Cupones Ventas	1.353	1.323	1.329	891	1.204
	- Loterías instantáneas Ventas	473	622	689	529	750
	- Juegos activos Ventas	166	216	237	196	282
	- Sorteo de la Cruz Roja Ventas	199	184	77	55	
	- EAJA Ventas	35	34	34	29	34
- Juegos de entretenimiento		16.394	15.825	15.837	8.297	12.678
	- Casinos DROP+Coin in	1.634	1.654	1.670	703	666
	- Bingos (Juego del bingo) Ventas	1.978	2.039	2.081	1.112	1.322
	- Salones Coin in	2.484	2.826	3.143	1.749	2.672
	- Máquinas "B" en bingos y otros Coin in	303	286	336	171	207
	- Apuestas presenciales Apuestas	310	354	360	292	300
	- Hostelería Coin in	9.680	8.660	8.239	4.267	7.505
	- Apuestas internas en hipódromos Apuestas	5	6	6	3	6
Juego online		1.593	2.035	2.223	2.506	3.026
	- Juego real Depósitos	1.398	1.785	1.977	2.278	2.771
- Regulado por las Comunidades (GGR)		195	250	246	228	255
	- Apuestas Apuestas	195	250	246	228	255

TABLA 4 EMPLEO EN EMPRESAS DE JUEGO

	2017	2018	2019	2020	2021
Administraciones de Lotería (SELAE)	18.006	18.003	17.918	17.884	17.845
SELAE: Servicios centrales	583	612	545	512	495
ONCE. Vendedores de la red comercial	19.552	19.179	18.967	18.812	18.632
ONCE. Servicios centrales	319	321	326	305	322
EAJA					
Total empleo sector público o parapúblico	38.460	38.115	37.756	37.513	37.294
Casinos (*)	7.124	7.158	7.463	7.448	6.800
Bingos	8.450	8.500	8.343	8.343	8.398
Máquinas "B" Hostelería	10.300	10.277	9.556	8.720	8.745
Salones	18.200	18.793	20.029	20.622	19.960
Apuestas deportivas presenciales	2.350	2.450	2.550	2.550	2.550
Operadores <i>online</i> en España	650	650	650	750	800
Total empleo sector privado	47.074	47.828	48.591	48.433	47.253
Dir. Gral. Ordenación del Juego (Min. Hac. F.P)	56	56	56	56	56
Dir. Grales. Autonómicas (estimación)	94	94	94	94	94
Total empleo en regulación	150	150	150	150	150
TOTAL	85.684	86.093	86.497	86.096	84.697

(*) Parte de los casinos permanecieron cerrados parte de 2020 y 2021, 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 (€)

	2017	2018	2019	2020	2021
Impuestos sobre las empresas (Autonómicos y nacionales)	1.294.414.513	1.348.640.501	1.353.735.687	838.128.817	1.005.250.805
Total impuestos autonómicos	1.094.639.152	1.131.105.155	1.151.022.033	645.890.032	822.882.163
Casinos (juegos de casino)	68.226.183	66.519.504	66.755.598	29.797.442	23.124.229
Bingos (juego del bingo)	229.888.893	224.850.554	201.823.718	95.773.370	89.888.316
Máquinas B y C	762.429.446	793.493.813	826.928.421	475.574.750	658.316.160
Apuestas (deportivas e hípcas)	33.604.630	45.671.284	46.567.764	38.394.470	45.253.143
<i>Online</i> regulado por comunidad	490.000	570.000	8.946.531	6.350.000	6.300.315
Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias	4.220.987	3.105.531	2.187.581	721.444	1.019.122
Total impuestos del Estado	199.775.361	217.535.346	202.713.654	192.238.785	182.368.642
Impuesto Juego (Ley 13/11) juego online y apuestas mutuas	187.797.000	205.365.072	191.003.380	179.683.219	169.512.270
Juego de ámbito nacional: Act. Reservada Lotería (SELAE)	48.964.000	46.095.072	44.334.380	34.518.219	40.323.270
Juego de ámbito nacional: Juego <i>online</i>	138.833.000	159.270.000	146.669.000	145.165.000	129.189.000
Tasa Gestión Administrativa (Ley 13/11)	11.978.361	12.170.274	11.710.274	12.555.566	12.856.372
Tasa por actividades regulatorias de juego (SELAE)	6.688.361	6.750.274	6.750.274	6.942.566	7.091.000
Tasa por actividades regulatorias de juego (Op. Online)	5.290.000	5.420.000	4.960.000	5.613.000	5.765.372
Impuestos sobre las empresas, según tipo de empresa					
A cargo de empresas privadas	1.238.762.152	1.295.795.155	1.302.651.033	796.668.032	957.836.535
A cargo de empresa públicas	55.652.361	52.845.346	51.084.654	41.460.785	47.414.270
Impuestos sobre los premios (Estado y comunidades)	499.587.194	419.729.886	404.583.713	460.147.339	353.774.825
Impuesto sobre premios bingo (autonómico)	2.749.323	2.944.886	3.270.195	1.600.219	1.033.688
Gravamen premios lotería (total)	496.837.871	416.785.000	401.313.518	458.547.120	352.741.137
Gravamen del Estado	482.446.000	416.785.000	392.000.000	452.778.357	348.610.518
Impuesto foral (Pais Vasco, Navarra)	14.391.871	0	9.313.518	5.768.763	4.130.619
Total impuestos según administraciones	1.779.609.836	1.768.370.387	1.749.005.882	1.292.507.393	1.354.895.011
Impuestos autonómicos sobre el juego	1.097.388.475	1.134.050.041	1.154.292.228	647.490.251	823.915.851
Impuestos y tasas del Estado	682.221.361	634.320.346	594.713.654	645.017.142	530.979.160

TABLA 6 RECURSOS GENERADOS POR EL JUEGO Y SU DISTRIBUCIÓN EN IMPUESTOS, COTIZACIONES SOCIALES Y APORTACIONES A OTRAS INSTITUCIONES EN 2021 (MILL. €)

	SELAE	ONCE	EAJA	Casinos	Bingos	Salones	Operadores máq.host. (*) (Reg. C.A.)	Apuestas (Reg. E.)	Juego online (Reg. E.)	Hipódromos	Total	Aportac. empresas privadas
GGR / Margen de las empresas / Juego real	1.944	1.015		197	398	802	2.252	328	797	1	7.733	4.773
Beneficios. Aportación al Estado	1.945									0	1.945	0
Impuestos sobre el juego del Estado (Ley 13/11)	46								129	0	175	129
Tasa por gestión administrativa (Ley 13/11)	7								6		13	6
Impuestos sobre el juego de las Comunidades (*)				26	110	177	458	45		0	816	816
Impuesto de Sociedades (estimación)	1			2	3	8	39	3			55	55
Impuesto de Actividades Económicas (estimación)				46	26	125					197	197
Impuesto sobre el Valor Añadido (op. máq. B)							206				206	206
Otros tributos		1		1	1	3	5	0		0	10	9
Cotizaciones sociales (estimación)	7,1			32	48	51	120	15			273	266
Cotizaciones sociales vendedores	55										55	0
Derechos de autor (SGAE,y AGEDI)					1						1	1
Aportaciones a instituciones sociales	27	79									106	0

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

ANEXO 1 LOTERÍA NACIONAL. 2017-2021

	2017	2018	2019	2020	2021
Ventas por tipo de sorteo					
Navidad	2.759.683.940	2.819.030.760	2.905.866.760	2.582.586.540	3.028.543.000
El Niño	692.953.440	685.551.700	730.915.200	732.611.500	725.040.440
Sorteos de los sábados	1.369.477.901	1.381.089.739	1.399.064.485	1.001.286.516	1.376.491.351
Sorteos de los jueves	322.776.240	338.278.956	354.180.366	272.672.661	365.021.937
Total ventas	5.144.891.521	5.223.951.155	5.390.026.811	4.589.157.217	5.495.096.728
Premios por tipo de sorteo					
Navidad	1.944.066.740	2.045.349.260	1.986.381.180	1.941.647.610	2.177.804.330
El Niño	480.903.610	538.318.370	468.204.720	495.970.250	525.764.210
Sorteos de los sábados	1.008.526.242	939.697.443	964.775.472	728.085.394	886.321.817
Sorteos de los jueves	233.973.690	239.714.454	253.187.883	186.012.924	250.872.426
Total premios	3.667.470.282	3.763.079.527	3.672.549.255	3.351.716.178	3.840.762.783
Márgenes por tipo de sorteo					
Navidad	815.617.200	773.681.500	919.485.580	640.938.930	850.738.670
El Niño	212.049.830	147.233.330	262.710.480	236.641.250	199.276.230
Sorteos de los sábados	360.951.660	441.392.296	434.289.014	273.201.123	490.169.534
Sorteos de los jueves	88.802.550	98.564.502	100.992.483	86.659.737	114.149.511
Total margen (GGR)	1.477.421.240	1.460.871.628	1.717.477.557	1.237.441.040	1.654.333.945

ANEXO 2 LOTERÍAS PRIMITIVAS. 2017-2021

	2017	2018	2019	2020	2021
Ventas por tipo de sorteo					
La Primitiva	1.312.392.497	1.336.255.415	1.284.356.638	1.030.212.581	1.279.635.610
El Joker (asoc. Primitiva)	43.201.890	47.695.000	64.791.953	55.680.100	71.684.327
Bonoloto	685.051.976	705.198.837	729.856.562	592.269.618	742.330.647
El Gordo de la Primitiva	214.174.427	214.974.099	207.581.960	175.236.758	217.527.201
Euromillones	1.136.665.480	1.106.632.970	1.203.912.750	959.706.703	1.214.557.155
El Millón (asoc. Euromillones)	154.904.000	150.904.000	164.169.900	130.869.100	165.621.430
Lototurf (*)	3.660.830	4.785.106	5.451.803	3.709.111	4.193.473
Total ventas	3.550.051.100	3.566.445.427	3.660.121.565	2.947.683.970	3.695.549.843
Premios por tipo de sorteo					
La Primitiva	721.815.873	734.940.478	706.396.151	566.616.920	716.280.574
El Joker (asoc. Primitiva)	23.761.040	26.232.250	35.635.574	30.624.055	41.632.184
Bonoloto	376.778.587	387.859.360	401.421.109	325.748.290	408.281.856
El Gordo de la Primitiva	117.795.935	118.235.754	114.170.078	96.380.217	119.721.864
Euromillones					740.591.554
El Millón (asoc. Euromillones)					104.000.000
Euromillones + El Millón	645.784.740	628.768.485	684.041.325	545.287.901	
Lototurf (*)	2.013.457	2.631.808	2.998.492	2.040.011	4.281.547
Total premios	1.887.949.631	1.898.668.136	1.944.662.728	1.566.697.393	2.134.789.579
Márgenes por tipo de sorteo					
La Primitiva	590.576.624	601.314.937	577.960.487	463.595.661	563.355.036
El Joker (asoc. Primitiva)	19.440.851	21.462.750	29.156.379	25.056.045	30.052.143
Bonoloto	308.273.389	317.339.476	328.435.453	266.521.328	334.048.791
El Gordo de la Primitiva	96.378.492	96.738.345	93.411.882	78.856.541	97.805.337
Euromillones					473.965.600
El Millón (asoc. Euromillones)					61.621.430
Euromillones + El Millón	645.784.740	628.768.485	684.041.325	545.287.901	
Lototurf (*)	1.647.374	2.153.298	2.453.311	1.669.100	-88.074
Total margen (GGR)	1.662.101.469	1.667.777.290	1.715.458.837	1.380.986.577	1.560.760.263

(*) 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.

ANEXO 3 APUESTAS MUTUAS DEPORTIVAS DE SELAE

	2017	2018	2019	2020	2021
Ventas por tipo de apuesta					
La Quiniela (*)	212.619.815	200.851.742	197.949.461	143.010.745	155.986.768
Elige 8					4.188.924
Quinigol	9.276.014	8.154.087	7.708.130	6.348.894	6.707.508
Quintuple Plus (Hípica)	977.945	963.565	949.015	968.401	1.305.919
Total ventas	222.873.774	209.969.394	206.606.606	150.328.040	168.189.118
Premios por tipo de apuesta					
La Quiniela (*)	117.005.917	110.860.695	106.846.671	78.655.910	84.784.862
Elige 8					2.303.967
Quinigol	4.912.837	4.685.905	4.223.529	3.491.892	3.632.626
Quintuple Plus (Hípica)	524.150	538.135	521.893	532.621	689.615
Total premios	122.442.905	116.084.735	111.592.093	82.680.422	91.411.070
Márgenes por tipo de sorteo					
La Quiniela (*)	95.613.897	89.991.046	91.102.790	64.354.835	71.201.905
Elige 8	0	0	0	0	1.884.956
Quinigol	4.363.177	3.468.182	3.484.601	2.857.002	3.074.882
Quintuple Plus (Hípica)	453.795	425.430	427.122	435.478	616.304
Total margen (GGR)	100.430.868	93.884.658	95.014.514	67.647.618	76.778.048

(*) En 2019 y 2020 incluye Elige 8

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

	2017	2018	2019	2020	2021
Ventas por productos					
Cupones (lotería pasiva)	1.352.808.071	1.322.854.000	1.329.249.000	891.062.000	1.204.000.000
Cupón diario	485.404.912	475.693.000	475.041.000	319.379.000	414.200.000
Cuponazo	469.189.857	460.698.000	454.312.000	309.857.000	411.900.000
Cupón fin de semana	191.787.102	191.921.000	198.496.000	135.860.000	189.200.000
Extraordinarios	206.426.200	194.542.000	201.400.000	125.966.000	188.700.000
Juegos activos (loterías activas)	166.198.073	215.580.000	236.800.000	195.621.000	282.000.000
Loterías Instantáneas	473.040.181	622.331.900	689.256.000	528.523.000	750.100.000
Total ventas	1.992.046.325	2.160.765.900	2.255.305.000	1.615.206.000	2.236.100.000
Premios por productos					
Cupones (lotería pasiva)	627.055.725	606.941.000	616.534.631	473.588.000	570.700.000
Cupón diario	221.840.999	217.984.000	215.112.631	168.600.000	193.300.000
Cuponazo	210.172.004	194.146.000	210.305.000	153.200.000	183.100.000
Cupón fin de semana	112.562.722	108.519.000	117.305.000	91.200.000	113.400.000
Extraordinarios	82.480.000	86.292.000	73.812.000	59.900.000	80.900.000
Juegos activos (loterías activas)	88.722.219	115.434.000	129.274.000	112.539.000	158.300.000
Loterías Instantáneas	295.928.019	405.298.000	447.601.000	345.094.000	491.700.000
Total premios (€)	1.011.705.963	1.127.673.000	1.193.409.631	931.221.000	1.220.700.000
Márgenes por productos					
Cupones (lotería pasiva)	725.752.346	715.913.000	712.714.369	417.474.000	633.300.000
Cupón diario	263.563.913	257.709.000	259.928.369		220.900.000
Cuponazo	259.017.853	266.552.000	244.007.000		228.800.000
Cupón fin de semana	79.224.380	83.402.000	81.191.000		75.800.000
Extraordinarios	123.946.200	108.250.000	127.588.000		107.800.000
Juegos activos (loterías activas)	77.475.854	100.146.000	107.526.000	83.082.000	123.700.000
Loterías Instantáneas	177.112.162	217.033.900	241.655.000	183.429.000	258.400.000
Total márgenes	980.340.362	1.033.092.900	1.061.895.369	683.985.000	1.015.400.000

Fuentes: ONCE. Memorias de las Cuentas Anuales. Años correspondientes. Ministerio de Hacienda. DGOJ <https://www.ordenacionjuegos.es/descarga-datos-mercado-juego-online>

ANEXO 5 CASINOS (€)

	2017	2018	2019	2020	2021
Salas abiertas (*)	53	53	54	55	53
Mesas de juego	464	455	470	420	420
Máquinas C	1.803	1.780	1.611	1.275	1.174
Visitas	5.336.124	5.338.746	5.155.808	1.748.782	2.191.099
Gasto medio por visita (€)	78,5	77,0	82,7	93,1	89,9
Datos económicos (€)					
Cantidades jugadas (aportadas por los clientes)					
Drop (fichas cambiadas)	1.106.576.296	1.100.553.929	1.089.665.501	444.925.989	337.524.620
Cantidades jugadas en máq "C"	527.056.010	553.872.253	580.522.747	258.246.387	325.199.163
Total	1.633.632.306	1.654.426.182	1.670.181.248	703.172.376	666.387.760
Juego real: "WIN" / GGR (ingresos brutos de las empresas)					
Mesas de juego	198.641.331	191.597.817	198.994.067	69.205.316	113.095.785
Máquinas "C" (net win)	158.116.803	166.161.676	174.156.824	77.473.916	97.959.749
TOTAL	356.758.134	357.759.493	373.150.819	146.679.232	210.855.534
Otros conceptos de gasto de los clientes					
Propinas	29.236.368	28.517.218	28.076.639	7.930.968	2.339.878
Entradas	1.381.544	465.728	489.165	246.125	71.518
TOTAL	30.617.912	28.982.946	28.565.804	8.177.093	2.411.396

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

	2017	2018	2019	2020	2021
Salas abiertas	315	315	319	320	323
Visitas (miles)	35.080	35.521	35.417	15.227	18.425
Gasto medio por visita (€)	16,1	16,8	16,0	19,6	18,2
Juego del bingo en salas (Mill. €)					
Ventas de bingo	1.977,9	2.039,4	2.081,2	1.111,5	1.322,0
Premios	1.412,0	1.441,5	1.516,1	812,5	986,4
Juego real (Ventas - Premios) (GGR antes impuestos) (*)	565,9	598,0	565,1	299,0	335,6
Impuesto sobre el bingo (comunidades)	227,9	224,5	201,6	95,5	92,5
Margen de las empresas después del impuesto s/ bingo	338,0	373,5	363,5	203,5	243,1
Destino del gasto de los clientes en juego del bingo (%)					
Destinado a premios	71,4	70,7	72,8	73,1	74,6
Impuesto especial sobre el bingo	11,5	11,0	9,7	8,6	7,0
Margen de la sala	17,1	18,3	17,5	18,3	18,4
Desglose del juego real de los clientes (%)					
Impuesto especial sobre el bingo	40,3	37,5	35,7	31,9	27,6
Margen de la sala	59,7	62,5	64,3	68,1	72,4

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

	2017	2018	2019	2020	2021
Máquinas operativas	195.558	199.368	195.852	181.653	182.160
- Máquinas en hostelería (bares y restaurantes) (aprox) (*)	155.887	158.261	152.982	140.343	140.792
- Máquinas en salones de juego (aprox) (**)	37.371	38.799	40.320	38.733	38.727
- Máquinas en bingos (aprox) (***)	2.300	2.308	2.266	2.226	2.290
- Máquinas en locales de apuestas y casinos (aprox) (***)			284	351	351
Máquinas en baja temporal y otras situaciones	12.848	11.247	12.103	18.640	16.332
Distribución de las máquinas "B" según tipo de local.					
- Máquinas en hostelería (bares y restaurantes) (aprox) (*)	79,7	79,4	78,1	77,3	77,3
- Máquinas en salones de juego (aprox) (**)	19,1	19,5	20,6	21,3	21,3
- Máquinas en bingos (aprox) (***)	1,2	1,2	1,2	1,2	1,3
- Máquinas en locales de apuestas y casinos (aprox) (***)	0,0	0,0	0,1	0,2	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.)	2.904	2.598	2.472	1.280	2.252
- Salones de juego	745	848	943	527	839
- Bingos	91	93	101	50	52
- Otros (locales de apuestas, casinos)			4	3	4
- Total	3.737	3.526	3.516	1.845	3.147

ANEXO 8 SALONES

	2017	2018	2019	2020	2021
Salones	3.147	3.475	3.749	3.857	3.766
Visitas (millones)	52,9	58,5	63,4	28,9	55,2
Gasto medio por visita (€)	14,1	14,5	14,8	17,6	11,3
Máquinas "B" operativas (incl. "D" y "E") (*)	37.371	38.799	40.320	38.733	38.727
Cantidades jugadas (Mill. €)	2.484	2.826	3.143	1.749	2.672
GGR (Cantidades jugadas menos premios) (Mill. €) (*) (**)	745	848	943	525	802
Impuesto especial sobre máquinas. Salones (Mil. €) (*)	151	180	216	128	177
Tasas de juego sobre GGR (%)	20,3	21,3	22,9	24,4	22,1
Margen después pago tasa (Mill. €) (*)	594	667	724	508	624

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 ANESAR: Memorias Anuales de Actividades. www.anesares y de SÁNCHEZ FAYOS. José Luis (2018): Por una presencia sostenible del juego recreativo en hostelería, XXI Congreso Cofar, Madrid, 10 de abril. Servicios de Juego de las Comunidades y Joc Privat.

ANEXO 9 LAS MÁQUINAS "B" EN HOSTELERÍA

	2017	2018	2019	2020	2021
Bares en funcionamiento	184.430	183.306	181.000	181.000	181.000
El sector de máquinas "B" en hostelería					
- Máquinas "B" operativas en bares y restaurantes	155.887	158.261	152.982	140.343	140.792
- GGR Operadores máquinas "B" en hostelería (Gasto real) (Mill. €)	2.904	2.598	2.472	1.280	2.252
- Tasas de juego pagadas por máquinas "B" (Mill. €)	569	567	564	326	453
- Margen después de la tasa de juego (Mill. €)	2.335	2.031	1.908	954	1.799
- Tasa de juego por GGR (%)	19,7	21,9	29,8	25,5	20,1
Repercusión sobre la hostelería (Mill. €)					
- Participación en el GGR neto (Mill. €)	1.166	1.014	953	476	899
- Ingreso medio bar/cafetaría por máquina (€/año)	7.483	6.408	6.226	3.393	6.383
- Ingreso medio por bar/rest. con máquina (€/año)	9.035	7.802	7.578	3.788	7.150
- Empleos sostenidos en la hostelería	61.957	53.215	49.102	35.786	56.191

ANEXO 10 LAS MÁQUINAS "B" EN SALAS DE BINGO

	2017	2018	2019	2020	2021
Salas abiertas	315	315	319	320	323
Visitas	35.080	35.521	35.417	15.227	18.425
Gasto medio por visita (€)	2,6	2,4	2,8	3,4	3,4
Juegos en máquinas "B" en salas de bingo					
Máquinas (unidades) (estimación)	3.440	3.608	3.380	2.678	3.272
Juego real en máquinas B (Mill.€)	90,8	85,7	100,9	51,4	62,0
Impuesto especial sobre las máquinas B en bingos (Mill. €)	27,5	29,0	28,0	12,0	19,8
Ingresos netos de las salas por máquinas B (Mill. €)	63,2	56,6	72,8	39,4	42,3

ANEXO 11 APUESTAS (€)

	2017	2018	2019	2020	2021
GGR. Margen de las empresas	330.002.353	379.813.925	388.099.033	322.888.640	328.113.451
Apuestas presenciales	310.262.536	353.735.247	360.346.769	291.525.208	299.641.939
Apuestas online	19.739.817	26.078.678	27.752.264	31.363.432	28.471.512
Cantidades apostadas	1.868.636.751	2.144.061.457	2.225.069.071	1.508.129.675	1.851.717.220
Apuestas presenciales	1.673.315.646	1.893.841.197	1.978.965.128	1.280.003.743	1.596.975.567
Apuestas online	195.321.105	250.220.260	246.103.943	228.125.932	254.741.653
Premios	1.538.634.398	1.764.247.532	1.836.970.038	1.185.241.035	1.523.603.769
Apuestas presenciales	1.363.053.110	1.540.105.950	1.618.618.359	988.478.535	1.297.333.628
Apuestas online	175.581.288	224.141.582	218.351.679	196.762.500	226.270.141

ANEXO 12 EL JUEGO ONLINE NACIONAL (REGULADO POR LA LEY 13/2011) (€)

	2017	2018	2019	2020	2021
Cantidades jugadas / Juego real (depósitos-retiradas)	544.169.422	687.207.132	711.797.098	814.750.453	796.987.887
Cantidades jugadas (depósitos)	1.397.694.536	1.784.855.278	1.977.204.137	2.277.847.278	2.770.862.131
Retiradas de fondos y premios	853.525.114	1.097.648.146	1.265.407.039	1.463.096.825	1.973.874.244
GGR / Juego Real. Margen de las empresas	557.348.164	699.059.264	748.244.268	850.479.486	814.808.478
Apuestas deportivas e hípicas	309.100.468	365.017.556	378.298.354	364.875.241	305.392.407
Contrapartida en directo	177.637.685	204.585.263	228.454.813	222.368.977	192.164.723
Contrapartida convencionales	121.769.041	151.355.184	140.329.222	133.920.322	114.832.503
Otras de contrapartida	3.432.585	3.655.968	4.498.747	8.232.673	2.475.185
Mutuas	13.584	6.232	-4.338	-4.294	-1.592
Cruzadas	502.880	371.231	214.110	193.631	397.184
Hípicas	5.744.693	5.043.678	4.805.800	163.932	-4.475.596
Juegos de casino	144.554.536	189.329.992	197.473.967	264.967.170	251.194.563
Póquer	59.695.695	81.822.491	81.269.345	110.301.831	85.419.541
Póquer Cash	24.299.210	30.689.206	28.637.729	33.828.323	27.088.291
Póquer Torneo	35.396.485	51.133.285	52.631.616	76.473.508	58.331.250
Otros juegos de casino	84.858.841	107.507.501	116.204.622	154.665.339	165.775.022
Black jack	21.969.983	26.366.149	23.213.692	24.603.221	23.185.943
Ruleta convencional	27.570.745	34.256.323	30.083.197	28.021.513	21.986.007
Ruleta en vivo	35.306.918	46.881.233	62.902.419	102.036.061	120.603.043
Punto y banca	10.787	3.796	5.314	4.544	29
Juegos complementarios	408	0	0	0	0
Slots. Máquinas	86.462.003	130.232.307	157.032.193	196.101.238	241.360.216
Bingo	11.455.500	13.448.421	12.694.923	16.524.207	14.472.732
Concursos	5.775.657	1.030.988	2.744.831	8.011.630	2.388.560
Handle (circulante entre manos y apuestas)	13.298.453.559	17.333.217.178	18.778.857.136	21.599.784.245	27.172.437.292
Apuestas deportivas e hípicas	5.449.422.665	6.962.661.490	7.074.509.974	7.034.579.018	11.065.061.194
Contrapartida en directo	3.658.249.317	4.755.839.062	4.546.858.981	4.112.940.825	5.805.405.318
Contrapartida convencionales	1.579.772.652	2.012.050.754	2.332.014.078	2.551.158.558	4.653.536.737
Otras de contrapartida	42.403.754	51.572.496	65.751.237	151.449.849	217.728.721
Mutuas	43.824	30.358	31.628	26.454	11.912
Cruzadas	78.944.622	46.586.181	24.997.922	15.029.954	29.520.022
Hípicas	90.008.496	96.582.639	104.856.128	203.973.378	358.858.484
Juegos de casino	5.405.064.800	6.825.714.002	7.339.106.329	9.258.566.045	9.344.411.840
Póquer	1.580.261.948	2.055.020.543	2.194.981.936	2.818.069.524	2.400.101.152
Póquer Cash	1.005.205.790	1.207.090.012	1.211.269.632	1.469.379.930	1.196.935.210
Póquer Torneo	575.056.158	847.930.531	983.712.304	1.348.689.594	1.203.165.942
Otros juegos de casino	3.824.802.852	4.770.693.459	5.144.124.393	6.440.496.521	6.944.310.688
Black jack	907.560.519	1.109.163.053	957.062.106	1.088.622.620	972.612.437
Ruleta convencional	1.183.579.656	1.484.512.881	1.276.134.773	1.198.219.516	1.055.124.645
Ruleta en vivo	1.733.084.217	2.176.555.096	2.910.608.779	4.153.445.520	4.916.573.575
Punto y banca	570.266	462.429	318.735	208.865	31
Juegos complementarios	8.194				
Slots. Máquinas	2.346.967.777	3.443.900.999	4.265.468.472	5.181.945.014	6.653.310.964
Bingo	89.699.734	99.276.325	96.173.648	114.394.687	106.212.291
Concursos	7.298.583	1.664.362	3.598.713	10.299.481	3.441.003

Fuente: DGOJ

ANEXO 13 APUESTAS INTERNAS EN HIPODROMOS

Apuestas sobre carreras de caballos (*)	2017	2018	2019	2020	2021
La Zarzuela (Madrid) (**)	3.988.245	4.191.673	4.100.796	2.274.741	3.828.129
Lasarte San Sebastián (***)	395.258				
Gran H. Andalucía "Javier Piñar Haffner"	192.305				
Sanlúcar (***)	171.000				
Real Club Pineda	10.000				
Global de otros hipódromos distintos a L.Z.		994.495	989.334		
Total	4.756.808	5.186.168	5.090.130	2.274.741	3.828.129
Circuito Balear del Trote.					
Son Pardo (Institut de l'Esport Hípic de Mallorca) (*)	249.531				
Otros (Manacor, Mahón, Torre del Ram, Sant Rafel)	331.967				
Total (**)	581.498	533.497	1.189.392	1.039.562	1.717.147
Concursos Hípicos (CSIO - CSO)					
Las Mestas (Gijón) (CSIO)					
Cuenca (Concurso Hípico)	100.000				
La Coruña (CSI)		15.303			
Total concursos hípicos	100.000	15.303			
Apuestas en hipódromos	5.438.306	5.734.968	6.279.522	3.314.303	5.545.276
Fondo repartible en premios (*)	3.616.955	3.680.340	4.090.665	2.553.969	4.273.801
Tasas fiscales (**)	165.964	176.925	200.280	109.825	183.530
Margen Neto	1.655.387	1.877.703	1.988.578	650.509	1.087.945

(*) 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%.

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

	2017	2018	2019	2020	2021
Andalucía (ver detalle provincias tabla siguiente)					
Casinos	9.833.500	10.220.651	11.398.700	5.936.300	3.314.000
Juego del bingo	34.463.900	36.267.166	28.509.900	6.690.000	9.093.700
Máquinas ("B" y "C")	105.635.500	116.247.476	114.449.700	69.450.300	75.430.800
Combinaciones aleatorias, tómbolas y rifas (hasta 2014)	238.500	295.554	317.400	257.200	152.100
Rifas (desde 2014)		2.151.395	2.741.400	1.902.900	2.497.200
Apuestas hípicas	22.000	95.619	28.200	14.600	3.600
Apuestas deportivas		2.151.395	2.741.400	1.888.300	2.493.600
Total	150.193.400	167.429.256	160.186.700	86.139.600	92.985.000
Aragón (Fuente: Gobierno de Aragón. Informe sobre el Juego, Junio 2013.)					
Casinos	335.753	322.000	335.539	196.472	12.365
Juego del bingo	12.268.925	16.182.332	11.582.634	5.599.384	3.998.252
Máquinas ("B" y "C")	23.642.982	25.656.830	25.684.081	12.571.279	22.076.632
Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias	1.812.442	949.250	711.301		
Apuestas deportivas	1.141.876	1.181.364	1.141.619	953.534	1.302.602
Total	39.201.978	44.291.776	39.455.174	19.320.669	27.389.851
Asturias					
Casinos	648.184	446.783	216.951	328.049	93.146
Juego del bingo	4.280.451	3.302.989	2.442.985	2.175.747	1.077.987
Impuesto sobre el juego del bingo	20.130.573	20.002.900	19.983.525	15.473.171	13.370.883
Máquinas ("B" y "C")	42.412	12.323			
Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias	2.264.419	369.406	504.762	289.202	390.468
Apuestas deportivas	1.718.244	1.871.216	2.244.645	1.394.731	864.658
Total	29.084.283	26.005.617	25.392.868	19.660.900	15.797.142
Baleares					
Casinos	3.344.166	2.585.120	1.307.404	708.504	307.986
Juego del bingo	21.677.952	19.852.094	20.317.046	10.213.838	9.449.162
Máquinas ("B" y "C")	30.687.333	32.476.483	33.013.357	25.311.687	26.796.564
Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias	1.319.130	323.722	185.411		
Apuestas hípicas (carreras al trote) (*)		1.903.991	1.944.898	1.720.652	2.275.694
Apuestas deportivas	57.028.581	57.141.410	56.768.116	37.954.681	38.829.406
Total	32.824.447	32.200.556	32.345.144	22.430.582	20.005.686
Canarias					
Casinos	3.344.166	2.585.120	1.307.404	708.504	307.986
Juego del bingo	21.677.952	19.852.094	20.317.046	10.213.838	9.449.162
Máquinas ("B" y "C")	30.687.333	32.476.483	33.013.357	25.311.687	26.796.564
Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias	1.319.130	323.722	185.411		
Apuestas deportivas		1.903.991	1.944.898	1.720.652	2.275.694
Total	57.028.581	57.141.410	56.768.116	37.954.681	38.829.406
Cantabria					
Casinos	185.534	199.090	232.748	165.775	109.804
Juego del bingo	2.216.843	2.136.549	1.078.294	341.121	318.989
Máquinas ("B" y "C")	11.906.103	11.801.681	12.087.281	4.440.787	8.411.004
Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias	19.917	9.000	11.048	6.152	4.207
Apuestas deportivas	213.400	314.523	347.620	294.924	246.398
Total	14.541.797	14.460.843	13.756.991	5.248.759	9.090.402
Castilla La Mancha					
Casinos (Tasa sobre mesas de casino)	595.000	736.274	841.161	720.926	653.616
Juego del bingo	2.510.850	2.454.582	2.676.530	1.183.585	1.473.505
Máquinas ("B" y "C")	35.000.000	37.126.230	38.717.589	26.562.114	28.956.861
Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias	75.219	74.000	68.161	39.237	141.089
Apuestas deportivas	1.419.000	1.609.335	1.508.668	1.165.101	1.175.400
Total	39.600.069	42.000.421	43.812.109	29.670.963	32.400.471

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

	2017	2018	2019	2020	2021
Castilla y León (ver detalle provincias tabla siguiente)					
Casinos	517.760	418.980	562.150	271.910	73.300
Juego del bingo	5.964.540	8.220.780	2.254.510	1.651.780	1.207.580
Máquinas ("B" y "C")	53.673.790	54.479.960	55.382.680	28.902.910	54.807.940
Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias	78.270	183.370	60.770	7.840	3.030
Apuestas deportivas	1.026.100	1.188.860	1.336.460	919.130	995.960
Total	61.260.460	64.491.950	59.596.570	31.753.570	57.087.810
Cataluña					
Casinos	23.503.800	21.959.518	21.738.500	9.334.284	4.012.547
Juego del bingo	44.149.056	45.387.852	44.252.259	22.841.214	17.459.876
Máquinas ("B" y "C")	140.838.469	150.708.203	1.562.231.680	60.429.219	136.711.610
Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias	115.028	103.268	98.392	67.187	63.830
Apuestas deportivas	2.126.438	2.663.254	2.756.357	2.061.823	2.653.859
Total	210.732.791	220.822.095	1.631.077.188	94.733.727	160.901.722
Extremadura					
Casinos (incl. Máq.. C hasta 2011)	304.755	273.520	337.412	236.098	252.408
Juego del bingo	4.914.976	4.317.504	2.195.343	1.222.873	1.424.538
Máquinas ("B" y "C")	17.625.223	19.357.420	19.594.442	14.682.474	16.445.000
Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias	33.123	25.225	167.371	49.069	6.494
Apuestas deportivas	630.634	720.266	664.740	477.757	435.137
Total	23.508.711	24.693.935	22.959.308	16.668.271	18.563.577
Galicia					
Casinos	524.778	434.063	532.870	297.943	207.022
Juego del bingo	9.157.868	8.655.762	8.907.580	4.551.048	3.955.117
Máquinas ("B" y "C")	40.088.190	40.212.924	39.976.529	24.941.885	27.882.963
Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias	172.230	114.425	81.776	59.898	181.155
Apuestas deportivas	3.072.545	3.264.769	3.294.894	2.365.324	2.480.539
Total	53.015.611	52.681.943	52.793.649	32.216.098	34.706.796
Madrid					
Casinos	14.130.000	16.150.000	17.600.000	8.400.000	9.500.000
Juego del bingo	30.120.000	22.170.000	22.200.000	12.000.000	13.700.000
Máquinas ("B" y "C")	92.350.000	95.400.000	100.800.000	47.500.000	94.900.000
Imp. Instalación de Máquinas en Hostelería	65.000	705.764	300.000	150.000	200.000
Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias	6.975.000	7.108.486	6.673.729	4.250.000	7.300.000
Apuestas deportivas	119.647	125.750	120.000	68.242	114.844
Tasa apuestas Hipódromo La Zarzuela	2.290.000	2.600.000	2.300.000	1.200.000	1.500.000
Tasa de juego <i>online</i> autorizado por la CAM	490.000	570.000	7.062.701	50.000	40.000
Total	146.539.647	144.830.000	157.056.430	73.618.242	127.254.844
Murcia					
Casinos	570.388	365.770	198.170	222.490	440.787
Juego del bingo	4.596.620	4.525.336	4.671.954	2.255.233	3.233.258
Impuesto regional sobre los premios de bingo	24.741.983	25.356.020	26.116.128	15.743.494	20.582.908
Máquinas ("B" y "C")	43.867	23.531	5.292	886	15.139
Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias	1.463.483	1.662.385	1.635.039	1.256.192	1.656.219
Apuestas deportivas	261.079	273.670	275.550	205.488	169.030
Total	31.677.420	32.206.712	32.902.133	19.683.783	26.097.341
Navarra					
Juego del bingo	1.120.000	1.010.604	984.642	431.907	562.533
Máquinas B y C	6.469.735	6.740.365	7.364.078	5.976.900	4.486.508
Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias	33.891	36.126	47.659	15.028	31.059
Apuestas deportivas	927.465	1.617.035	1.693.694	2.207.838	2.617.638
Juego <i>online</i> autorizado		1.883.830	1.800.000	1.760.315	1.760.315
Imp. sobre premios bingo (Gastos suntuarios)	770.000	800.000	750.000		
Impuesto foral premios lotería			469.723		
Total	9.321.091	10.204.130	12.723.903	10.901.396	9.458.053

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

	2017	2018	2019	2020	2021
Pais Vasco (Haciendas forales provinciales y recargos autonómicos sobre máquinas y bingos) (ver detalle provincias tabla siguiente)					
Casinos (juegos de casino)	913.683	1.464.620	797.710	281.675	256.021
Juego del bingo	5.041.267	4.902.629	4.758.361	2.826.257	2.231.126
Máquinas B y C	37.347.617	38.629.169	38.800.919	21.871.050	25.940.047
Apuestas deportivas	5.144.478	5.644.314	5.293.855	4.620.755	4.900.907
Impuesto foral. Premios lotería	14.391.871		9.313.518	5.299.040	4.130.619
Total	62.838.916	50.640.732	58.964.363	34.898.777	37.458.720
Rioja, La					
Casinos (juegos de casino)	68.826	73.924	83.556		
Juego del bingo	1.389.251	886.372	856.123	498.854	539.138
Máquinas B y C 5.984.160	6.470.986	6.719.695	4.809.770	6.162.593	6.162.593
Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias	619			97	759
Apuestas deportivas	522.622	610.094	673.893	500.844	571.981
Apuestas en frontones	8.100		6.984	1.500	3.461
Total	7.973.578	8.041.376	8.340.251	5.811.065	7.277.932
Valencia (Com)					
Casinos (juegos de casino)	7.356.331	7.226.765	7.292.575	2.182.015	3.245.291
Casinos (juegos de casino). Recargo sobre la tasa	4.497	5.592	4.448	6.121	10.860
Juego del bingo	38.814.663	38.117.299	37.989.130	18.359.665	17.587.413
Máquinas B y C	85.220.695	77.409.567	99.189.396	72.047.049	71.039.243
Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias				179.609	
Apuestas deportivas	6.346.167	12.958.560	13.317.072	12.688.924	13.028.066
Total	137.742.353	135.717.783	157.792.621	105.283.774	105.090.482
Ceuta					
Casinos (juegos de casino)	140.405	81.677	52.260	28.880	19.076
Juego del bingo	804.573	560.224	376.047	204.353	249.142
Máquinas B y C	662.719	498.167	534.605	304.546	358.787
Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias	56.576	95.723			
Apuestas deportivas		105.722	77.194	124.226	124.226
Juego online autorizado			3.500.000	3.500.000	3.500.000
Total	1.664.273	1.235.791	1.068.634	4.114.973	4.251.231
Melilla					
Casinos (juegos de casino)	100.000	100.000	85.000	0	0
Juego del bingo	85.931	54.129	35.561	6.511	0
Máquinas B y C	685.435	662.967	590.138	385.815	357.492
Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias	87.000	87.000	87.000	47.850	37.650
Apuestas deportivas	166.096	65.740	66.525	31.951	28.719
Juego online autorizado			1.000.000	1.000.000	31.951
Total	1.124.462	969.836	864.224	1.472.127	1.423.861
Estado					
Juego de ámbito nacional: Act. Reservada Lotería	48.964.000	46.095.072	44.334.380	34.518.219	40.323.270
Juego de ámbito nacional: Juego <i>online</i>	138.833.000	159.270.000	146.669.000	145.165.000	129.189.000
Tasa por actividades regulatorias de juego (lotería)	6.688.361	6.750.274	6.750.274	6.942.566	7.091.000
Tasa por actividades regulatorias de juego (<i>online</i>)	5.290.000	5.420.000	4.960.000	5.613.000	5.765.372
Gravamen sobre premios de lotería (Personas físicas)	482.446.000	416.785.000	361.000.000	375.328.357	348.610.518
Gravamen sobre premios de lotería (sociedades)	0	0	31.000.000	77.450.000	0
Gravamen sobre premios de lotería (Estado, Navarra, País Vasco)	440.627.000	482.446.000	416.785.000	361.000.000	413.950.000
Total	682.221.361	634.320.346	594.713.654	645.017.142	530.979.160

El problema de las fuentes

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

Aúna, armoniza 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 patronales 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 fragmentación de las competencias administrativas sobre el juego y la heterogeneidad de la propia actividad hace que la información sobre el sector sea dispersa.

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,

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

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.** La dispersión de las fuentes estadísticas crea 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.

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. Esta irregularidad en la publicación de las informaciones ha sido más acusada en 2021 que en años anteriores. El Anuario sistematiza y actualiza esta información. Los criterios para sistematizarla son los siguientes:

“ 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 ”

- **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.

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

Se ha incluido también el habitual capítulo sobre la aportación del juego a la sociedad española. Parte de los datos proceden de las estadísticas oficiales y Memorias de los operadores, en otros casos son estimaciones, en lo que se refiere a **cotizaciones sociales** de las empresas, **impuesto de sociedades**, **impuestos municipales**, **puestos trabajo directos en el sector del juego y sostenidos en la hostelería**. Hay que reseñar aparte por su importancia, la colaboración de **SELAE para disponer de la información sobre ventas por provincias de sus sorteos, información no publicada hasta ahora**.

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 (2022): *Memoria de Actividad 2021*, Madrid.
- DGOJ (2022): *Análisis Global del Mercado Nacional de Juego Online*, informes trimestrales, Madrid.
- DGOJ: <https://www.ordenacionjuego.es/es/descarga-datos-mercado-juego-online>

- Agencia Tributaria (varios años): *Tributación Autonómica*. Madrid.
- Agencia Tributaria (varios años): *Informe Anual de Recaudación Tributaria*, Madrid.
- DG de la Policía Nacional: Información facilitada por el Servicio de Control del Juego.
- ONCE (varios años): *Informe de Auditoría de Cuentas Anuales Consolidadas emitido por un Auditor Independiente (Ernst & Young)*. Madrid.
- SELAE (varios años): *Cuentas Anuales e Informe de Gestión del ejercicio terminado el 31 de diciembre*. Madrid.
- SELAE: Información facilitada por el Departamento de Estudios y Planificación, Área de Estadística.
- SELAE (varios años): *Informe de gestión y Estado de Información no financiera del ejercicio terminado el 31 de diciembre*. Madrid.
- 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. 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 Patrojo (2019): *El sector del joc privat a Catalunya*, Barcelona, 2019.
- CATALUÑA. Generalitat de Catalunya. Departament de la Vicepresidència i d'Economia i Hisenda. DG de Tributs i Joc (varios años): *Dades del Joc*.
- 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 sobre el parque de máquinas B, Septiembre.
- JOC PRIVAT (varios años). *Recaudación fiscal del online español*.
- ASOCIACIÓN DE HIPÓDROMOS. www.hipodromos.org/datos-sobre-juego-interno-2011-2017
- UNION EUROPÉENNE 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 rejuego. Las *cantidades jugadas* son cantidades aportadas por los clientes para jugar. Consiste en la compra de billetes de loterías (de SELAE, ONCE o EAJA), fichas de casino (*drop*), cartones de bingo convencionales o electrónicos, cantidades aportadas por los clientes para jugar en máquinas o las cantidades depositadas en webs de juego. Es un concepto intermedio entre el *handle* o *coin in*, es decir, las cantidades que circulan en los juegos, y el GGR o *win*, o sea, el juego real o margen de las empresas.

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

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

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.

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

Cientes registrados. En el juego *online* los que se han registrado en alguna web de juego *online*, jueguen o no jueguen, se trata de un registro pasivo, acumulativo.

En realidad, no es un indicador de los individuos que jueguen *online*. Gran parte de sus integrantes simplemente se apuntaron alguna vez, pero no han seguido jugando.

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

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

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

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

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

Handle. Originalmente se refiere a las cantidades jugadas circulantes en las sucesivas manos por los

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

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

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

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

Ingreso neto / net win. Ver GGR o margen de los operadores. Es el ingreso total por juego una vez deducido el importe del Impuesto Especial sobre el juego o tasa de juego. Los ingresos netos o *net win*

son, con propiedad, los ingresos de las empresas de juego, con ellos afrontan los gastos característicos de cualquier empresa: personal, Seguridad Social, alquileres o amortización de locales, compra y renovación de material, suministros: agua, gas, electricidad, saneamiento, internet, etc.; mantenimiento de los locales, etc.

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

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

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

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

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

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

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

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

Loterías primitivas. También loterías de números. Tipo de loterías en las que el cliente selecciona los

números a los que juega rellenando una matriz. Son de este tipo La Primitiva, El Gordo de la Primitiva, Bono Loto, Euromillones y Lototurf de SELAE, también Eurojackpot de la ONCE.

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

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

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

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

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

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

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

Net win / Ingreso neto. Ver ingreso neto.

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

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

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

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

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

ejemplo, en León se jugaba sobre los resultados de la Primera División y de la Cultura Leonesa.

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

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

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

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

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

SELAE. *Sociedad Estatal de Loterías y Apuestas del Estado.* Es una sociedad participada únicamente por el Estado que gestiona las loterías Nacional, Primitivas y las apuestas mutuas: Quiniela, Quinigol y la hípica Quíntuple Plus. Deriva de la antigua ONLAE (Organización Nacional de Loterías y Apuestas del Estado) que a su vez fue el resultado de la fusión de la Dirección General de Loterías y del Patronato de Apuestas Mutuas Deportivo Benéfica que gestionaba 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 2022