

Memoria Anual 2012

Dirección General de Ordenación del Juego

→ Carta de Carlos Hernández Rivera

Director General de Ordenación del Juego

El Mercado del Juego en España

- Entorno económico
- Tamaño del Mercado de Juego en España
- Oferta: Operadores del Mercado de Juego
 - LAE
 - Casinos
 - Máquinas
 - ONCE
 - Bingos
 - Online
- Evolución de la oferta
- Demanda de Juego
- Aportación a la sociedad del Sector del Juego
 - Ingresos Tributarios
 - Impacto macroeconómico
- Anexos Estadísticos

El Mercado del Juego en el Mundo

- Introducción
- **Europa**
 - Alemania
 - Austria
 - Bélgica
 - Dinamarca
 - Finlandia
 - Francia
 - Grecia
 - Italia
 - Noruega
 - Países Bajos
 - Reino Unido
 - Suecia
 - Suiza
- **América**
 - EEUU
 - Canadá
 - Argentina
 - Brasil
 - Chile
 - Costa Rica
 - México
- **Asia y el Pacífico**
 - N. Zelanda
 - Australia
 - China

La DGOJ en el año 2012

- Fundamento jurídico de la DGOJ
- Estructura orgánica de la DGOJ: Competencias
- Licencias y autorizaciones de juego la DGOJ
- Desarrollo normativo
- Consejo de Políticas del Juego
- Publicidad del Juego
- Actividades de Inspección de la DGOJ
- Sancionadores
- Consultas y Reclamaciones
- El Juego Responsable
- Varios



Carta de Carlos Hernández Rivera

Director General de Ordenación del Juego

1 de 4

En la Dirección General de Ordenación del Juego estamos convencidos de que el análisis del mercado del juego, de los objetivos de su regulación y del verdadero alcance de las responsabilidades que se nos han encomendado, así como los recursos necesarios para desarrollarlas adecuadamente, exige conocer y dar a conocer adecuadamente la actividad del sector. Por eso, desde el año 2011, elaboramos y presentamos nuestra Memoria con el fin de informar a la sociedad cómo entendemos y ejecutamos nuestra misión y en este sentido me corresponde el placer de presentarles su segunda edición.



Carlos Hernández Rivera
Director General de Ordenación del Juego

Con la presentación de esta Memoria del Juego 2012, la DGOJ afianza su compromiso y su voluntad de ser un regulador socialmente responsable. En ella, además de exponer los datos económicos del sector, damos cuenta de nuestra actividad a lo largo del año pasado, las nuevas acciones que hemos puesto en marcha, los nuevos compromisos que hemos adquirido, así como los nuevos desafíos a los que nos enfrentamos.

Esta Memoria, aunque elaborada, editada y publicada por la DGOJ, se alimenta de muy diversas fuentes (reguladores autonómicos, operadores del mercado –públicos y privados–, Asociaciones, etc.), por lo que quiero hacer llegar mi especial agradecimiento a todas estas instituciones, sin cuya colaboración no hubiera sido posible su elaboración.

Carta del Director General de Ordenación del Juego

2 de 4

El año 2012 fue decisivo para el sector del juego en España. El 1 de junio, tras la aprobación de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, culminó el procedimiento para el otorgamiento de las primeras licencias de juego online de ámbito estatal, empezando a funcionar el mercado, efectivamente y bajo el paraguas de nuestra regulación, el día 5 de junio. Dicho mercado, tal y como se significa en esta memoria, ha venido creciendo gradualmente desde entonces. Este crecimiento, no obstante, no viene siendo compartido por el resto del sector que, en términos generales, presenta una evolución claramente a la baja. Los factores que explicarían esta tendencia son, sin duda, múltiples y no de fácil identificación. La crisis económica en que se encontraba inmersa la economía española en el año 2012 y la pérdida de popularidad de alguno de los juegos tradicionales, son alguno de ellos.

El sector del juego en España es básicamente un sector de juego presencial, representando éste, en volumen de cantidades jugadas, aproximadamente el 84% del total del mismo. La evolución del juego presencial marca la evolución del sector en su conjunto. Los nuevos hábitos de la población joven y la irrupción de nuevas tecnologías han supuesto importantes cambios en el sector que anuncian una tendencia de traslado de la demanda de juego a los nuevos canales de participación online.

La preocupación fundamental de la DGOJ, es asegurar la protección de los usuarios del juego, la exclusión de los menores, evitar que se fomenten conductas adictivas, otorgar seguridad jurídica a operadores y jugadores, prevenir actividades ilícitas y garantizar el respeto de la regulación. En el año 2012, las directrices de la DGOJ han ido dirigidas a establecer los mecanismos necesarios para asegurar el cumplimiento de estos fines.

Desde un punto de vista regulatorio, se han dictado normas y resoluciones encaminadas a poner en marcha el mercado regulado estatal, y se ha completado, clarificado y desarrollado la normativa existente. En este sentido se

Carta del Director General de Ordenación del Juego

3 de 4

han publicado un total de siete Resoluciones que abordan distintas cuestiones, unas de carácter técnico relativas al procedimiento de homologación de los sistemas técnicos de juego, otras de carácter jurídico sobre la identificación de los participantes en los juegos y el control de las prohibiciones subjetivas a la participación y otras de carácter procedimental como la aprobación de los modelos normalizados para la comunicación de datos al Registro de Personas Vinculadas a Operadores de Juego.

Asimismo, se ha abordado un proceso de flexibilización de determinados tipos de juegos, en particular bingo y apuestas con vistas a dinamizar el mercado.

Además a finales del año 2012, se consideró la posible regulación de nuevos juegos online, y más específicamente, de las apuestas cruzadas y máquinas de azar, tomándose finalmente, tras un profundo proceso de reflexión y consulta a los agentes afectados, la decisión de abordar la misma en el presente año 2013, encontrándonos actualmente inmersos en esta tarea.

Por otra parte, la DGOJ, en la segunda mitad del año 2012, sin perjuicio de la valoración y certificación preliminar de los sistemas técnicos de los operadores en el contexto del procedimiento de otorgamiento de las licencias de juego, inició en octubre el proceso de homologación definitiva de los mismos, que se ha completado satisfactoriamente en marzo de este año.

Durante el ejercicio pasado, se empezaron a poner los cimientos de una estrategia de Juego Responsable para todo el sector en su conjunto. Los problemas de adicción al juego se presentan en la práctica totalidad de los juegos, y la solución a este problema, en opinión de la DGOJ, debe plantearse mediante un enfoque común y unas líneas de actuación dirigidas a todo el sector. La normalización del sector del juego, su integración plena en la

Carta del Director General de Ordenación del Juego

4 de 4

sociedad y el aprovechamiento de todo su potencial y dinamismo exigen, sin lugar a dudas, el establecimiento de mecanismos adecuados que nos permitan prevenir y, en su caso, paliar los riesgos para la salud pública que son inherentes al mismo. El intenso trabajo que en este sentido hemos realizado desde la DGOJ, con la imprescindible y estrecha colaboración de otras Administraciones, operadores, usuarios y comunidad científica, han fructificado en la constitución del Consejo Asesor de Juego Responsable a principios de este año, en cuyo seno estamos desarrollando la Estrategia de Juego Responsable que, esperamos, nos permita alcanzar los grandes objetivos que persigue nuestra regulación.

Esperamos y deseamos que una vez terminadas estas tareas, el sector del juego pueda desarrollarse adecuadamente en beneficio de las Administraciones, los operadores y, en particular y muy especialmente, de todos los ciudadanos.

La Dirección General de Ordenación del Juego, con la ayuda de todos vosotros, continuará trabajando en la consecución de estos fines.

Carlos Hernández Rivera

Director General de Ordenación del Juego

El Mercado del Juego en España

Entorno económico

1 de 2

En 2012, la economía española experimentó una contracción del crecimiento, la actividad y la demanda, que se inició a partir de la segunda mitad del año anterior. Este descenso de la actividad, es atribuible a una disminución de todos los componentes de la demanda interna: la inversión residencial y no residencial, el consumo privado y del gasto público, que no fue compensada por el crecimiento de las exportaciones y la aportación positiva al crecimiento del sector exterior.

Por tanto, en 2012 se ha producido una debilidad de la demanda interna, causada por el elevado apalancamiento del sector privado, el elevado desempleo y la disminución del crédito, unido a la consolidación fiscal y a nuevos episodios de inestabilidad en los mercados financieros y de capitales en la Eurozona a lo largo de 2012. De esta forma, la economía española se contrajo un -1,4% en 2012, frente al repunte

del 0,4% de 2011 y el descenso del PIB de un -0,3% en 2010. Por su parte, el consumo privado disminuyó en términos reales un -2,2% en 2012, acelerando su caída respecto al año anterior (-0,8%) debido al elevado desempleo, la aceleración del desapalancamiento público y privado, y a la caída de la renta disponible de los hogares, que retrocedió un -3,8% en términos reales, en 2012. Paralelamente, las ventas minoristas retrocedieron un -8,1% en términos reales (-6,1% en 2011), lo que supone una aceleración de su descenso y el quinto año de caída consecutiva.

Por tanto, las variables macro determinantes de la disponibilidad de renta, y de la capacidad de compra privada, que influyen más directamente en el tamaño del mercado del juego español, intensificaron en 2012 la evolución negativa respecto al año previo.

Gráfico

[Carta del director](#)

El Mercado del Juego en España

- Entorno económico
- Tamaño del Mercado de Juego en España
 - Por cantidades jugadas
 - Por ingresos netos
- Oferta: Operadores del Mercado de Juego
 - LAE
 - ONCE
 - Casinos
 - Bingos
 - Máquinas de azar
 - Juegos online
 - Evolución de la oferta
- Demanda de Juego
- Aportación a la sociedad del Sector del Juego
 - Ingresos Tributarios
 - Impacto macroeconómico y en el empleo del Sector del Juego
- Anexos Estadísticos
- [El Mercado del Juego en el mundo](#)
- [La DGOJ en el año 2012](#)

El Mercado de Juego en España

Entorno económico

2 de 2

Carta del director

El Mercado del Juego en España

Entorno económico

Tamaño del Mercado de Juego en España

- Por cantidades jugadas
- Por ingresos netos

Oferta: Operadores del Mercado de Juego

- LAE
- ONCE
- Casinos
- Bingos
- Máquinas de azar
- Juegos online
- Evolución de la oferta

Demanda de Juego

- Aportación a la sociedad del Sector del Juego
- Ingresos Tributarios
- Impacto macroeconómico y en el empleo del Sector del Juego

Anexos Estadísticos

El Mercado del Juego en el mundo

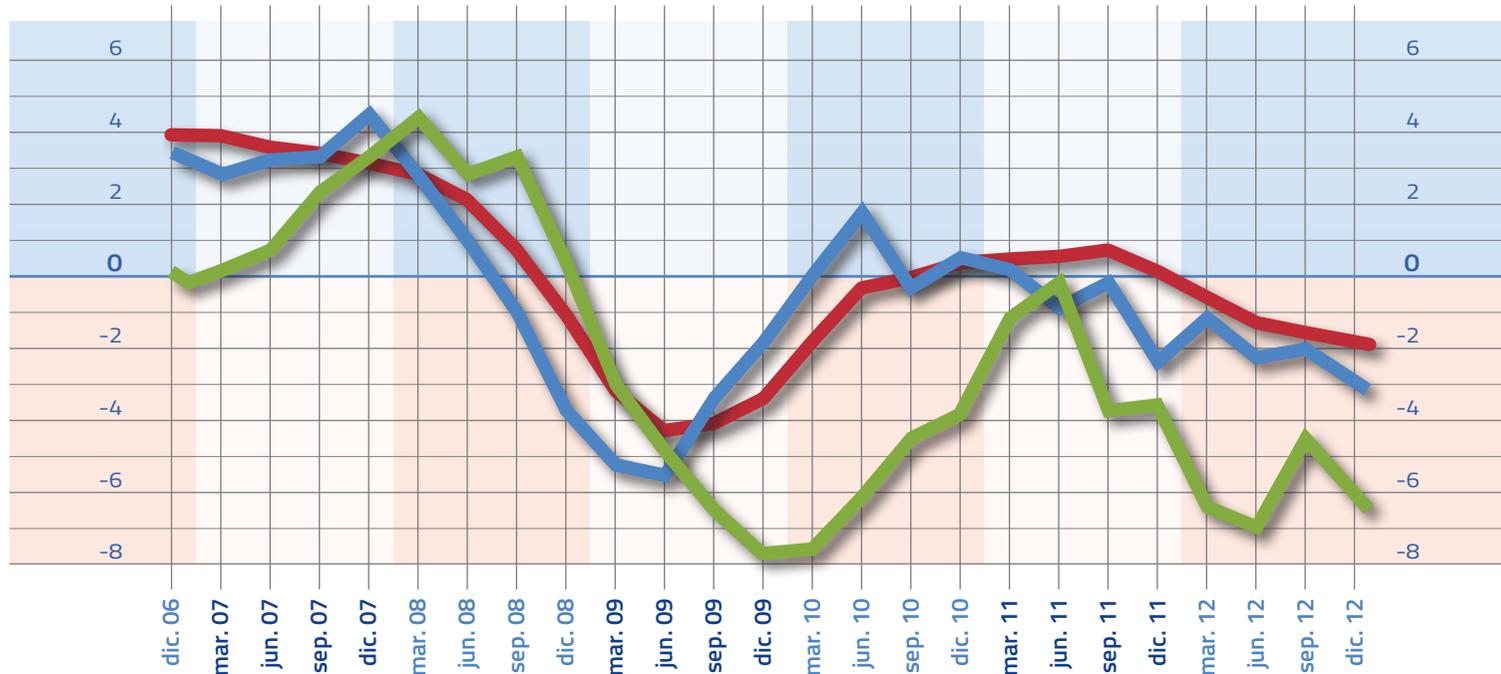
La DGJ en el año 2012

España: consumo privado y PIB

- PIB
- Consumo privado
- Ventas minoristas

Crecimiento interanual %

Fuente: elaboración propia a partir de datos obtenidos del INE



El Mercado de Juego en España

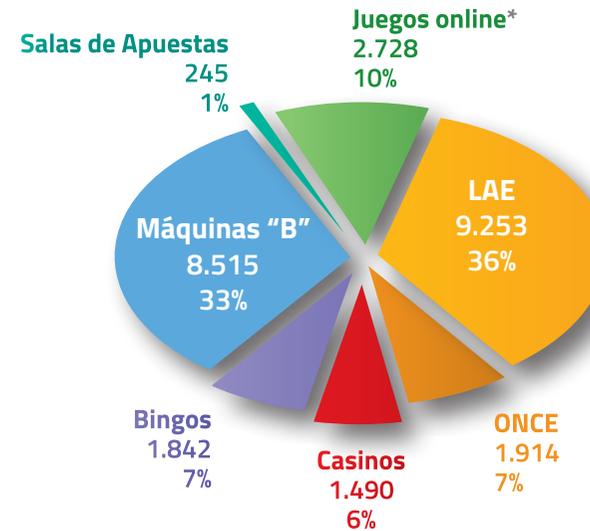
Tamaño del Mercado de Juego en España por cantidades jugadas

1 de 2

En 2012 el tamaño del mercado de juego en España en términos de cantidades jugadas fue de 25.988 millones de euros, un 1,1% menor respecto a 2011. En cuanto a su distribución por operadores del juego, las cantidades jugadas en 2012 correspondieron en un 36% a Loterías y Apuestas del Estado, en un 7% a ONCE, un 33% a máquinas B, un 7% a bingos, un 6% a casinos, un 1% a Salas de Apuestas y un 11% a juego online¹.

Vemos pues, que en el año 2012 el sector del juego presencial sigue dominando el Mercado de Juego en España liderado por los juegos oficiales de LAE y que se consolida una tendencia al alza en el crecimiento del sector de juego online, a partir de volúmenes de partida modestos, lo que destaca especialmente en un contexto de descenso del sector de juego presencial.

Mercado de Juego en España 2012 por operador:
% sobre cantidades jugadas



* Incluye datos junio-diciembre 2012

1. Respecto al juego online, y a efectos de homogeneidad de las series para 2011 y 2012 se ofrecen datos entre junio y diciembre (es decir para 2011: desde la aprobación de la ley de juego de 27 de mayo de 2011; y para 2012: desde junio de 2012, mes en el que comenzó sus operaciones el mercado de juego online regulado en

España). Por otra parte, a efectos de homogeneidad con los datos de 2012, no se consideran dentro del computo de 2012 (igual que no se consideran en 2011) las apuestas de deportivo-benéficas (quinielas), que no son propiamente juego online, aunque si estaban afectas por el impuesto establecido por dicha ley (y que si se incluían como parte

del mercado online en la Memoria Anual 2011 de la DGOJ). Asimismo, también a efectos de homogeneidad de los datos, dado el diferente desglose por juegos online disponible hasta 2012, y el posterior que ofrece a partir de la regulación del juego online en 2012, se agrupan algunos de los ítems por tipos de juego para los datos de 2011.

Carta del director

El Mercado del Juego en España

Entorno económico

Tamaño del Mercado de Juego en España

- Por cantidades jugadas
- Por ingresos netos

Oferta: Operadores del Mercado de Juego

- LAE
- ONCE
- Casinos
- Bingos
- Máquinas de azar
- Juegos online
- Evolución de la oferta

Demanda de Juego

- Aportación a la sociedad del Sector del Juego
- Ingresos Tributarios
- Impacto macroeconómico y en el empleo del Sector del Juego

Anexos Estadísticos

El Mercado del Juego en el mundo

La DGOJ en el año 2012

El Mercado de Juego en España

Tamaño del Mercado de Juego en España por cantidades jugadas

2 de 2

Tanto en términos de cantidades jugadas como en términos de ingreso bruto por juego, el tamaño del mercado juego en España se ha reducido en 2012, como lo ha venido haciendo desde 2008. Al igual que en el año anterior, esto es atribuible principalmente al impacto en duración e intensidad de la crisis económica

sobre la renta disponible y el nivel de consumo de los hogares. Mientras que el impulso de la aparición de operadores online en el último año, con un crecimiento en el volumen de cantidades jugadas de cerca del 70%, ha logrado amortiguar parcialmente la caída en la demanda de juego del resto de operadores.

España: mercado de juego y evolución macro
% de variación 1997-2012

Tasa de variación %



Fuente: elaboración propia a partir de datos del INE y de la DGOJ

Carta del director

El Mercado del Juego en España

Entorno económico

Tamaño del Mercado de Juego en España

Por cantidades jugadas

Por ingresos netos

Oferta: Operadores del Mercado de Juego

LAE

ONCE

Casinos

Bingos

Máquinas de azar

Juegos online

Evolución de la oferta

Demanda de Juego

Aportación a la sociedad del Sector del Juego

Ingresos Tributarios

Impacto macroeconómico y en el empleo del Sector del Juego

Anexos Estadísticos

El Mercado del Juego en el mundo

La DGOJ en el año 2012

El Mercado de Juego en España

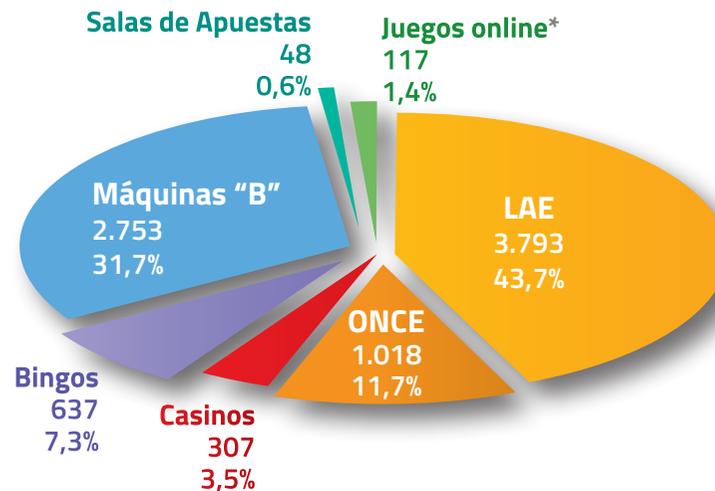
Tamaño del Mercado de Juego en España por ingresos netos

1 de 4

En 2012 en términos de ingreso neto de juego (Gross Gambling Revenue, entendido como las cantidades jugadas menos el importe de los premios concedidos por los operadores) el tamaño del mercado del juego en España se situó en 2012 en 8.674 millones de euros, un -4,5% inferior respecto al año

anterior. Respecto a la distribución por operadores del juego, los ingresos por juego en 2012, correspondieron en un 44% a Loterías y Apuestas del Estado (LAE), en un 12% a ONCE, en un 32% a máquinas tipo B, en un 7% a bingos, en un 4% a casinos, un 0,6% a Salas de Apuestas y en un 1,4% a juego online.

Mercado de Juego en España 2012 por operador:
% sobre ingresos por juego



* Incluye datos junio-diciembre 2012

Carta del director

El Mercado del Juego en España

Entorno económico

Tamaño del Mercado de Juego en España

Por cantidades jugadas

Por ingresos netos

Oferta: Operadores del Mercado de Juego

LAE

ONCE

Casinos

Bingos

Máquinas de azar

Juegos online

Evolución de la oferta

Demanda de Juego

Aportación a la sociedad del Sector del Juego

Ingresos Tributarios

Impacto macroeconómico y en el empleo del Sector del Juego

Anexos Estadísticos

El Mercado del Juego en el mundo

La DGOJ en el año 2012

El Mercado de Juego en España

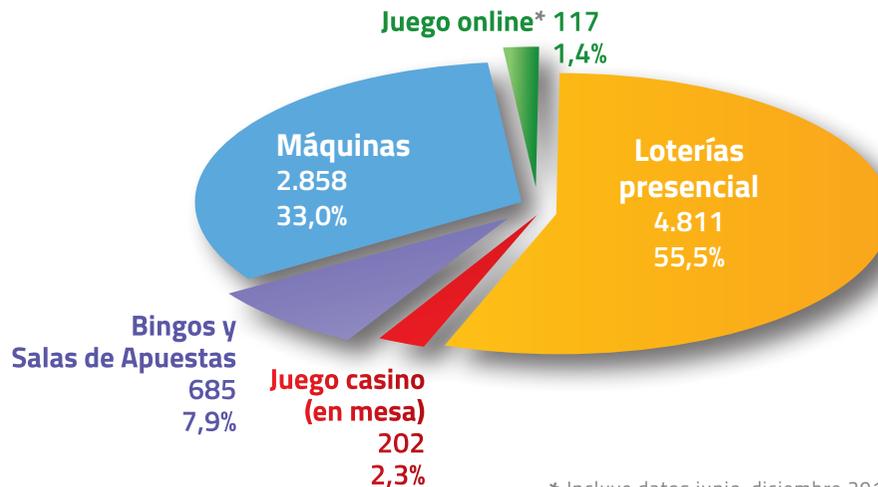
Tamaño del Mercado de Juego en España por ingresos netos

2 de 4

Por tipo de juego en 2012, las loterías y apuestas presenciales (que incluyen LAE y ONCE) presentaron un 56% del ingreso neto de juego (Gross Gambling Revenue), las máquinas tipo

B² y tipo de C (estas últimas ubicadas en casinos) un 33%, el juego de casino en mesa un 2%, el bingo y las Salas de Apuestas un 8%, y el juego online un 1,4% aproximadamente.

Mercado de Juego en España 2012 por tipo de juego:
% sobre ingresos por juego



* Incluye datos junio-diciembre 2012

2. Las máquinas tipo B son aquellas que, a cambio del precio de la partida, conceden al usuario un tiempo de juego y, eventualmente, de acuerdo con el programa de juego, un premio en metálico, según art. 5 del Real Decreto 2110/1998, de 2 de octubre, ajustándose, en su caso, a lo dispuesto en la normativa específica de cada Comunidad Autónoma

Carta del director

El Mercado del Juego en España

Entorno económico

Tamaño del Mercado de Juego en España

- Por cantidades jugadas
- Por ingresos netos

Oferta: Operadores del Mercado de Juego

- LAE
- ONCE
- Casinos
- Bingos
- Máquinas de azar
- Juegos online
- Evolución de la oferta

Demanda de Juego

Aportación a la sociedad del Sector del Juego

- Ingresos Tributarios
- Impacto macroeconómico y en el empleo del Sector del Juego

Anexos Estadísticos

El Mercado del Juego en el mundo

La DGOJ en el año 2012

El Mercado de Juego en España

Tamaño del Mercado de Juego en España por ingresos netos

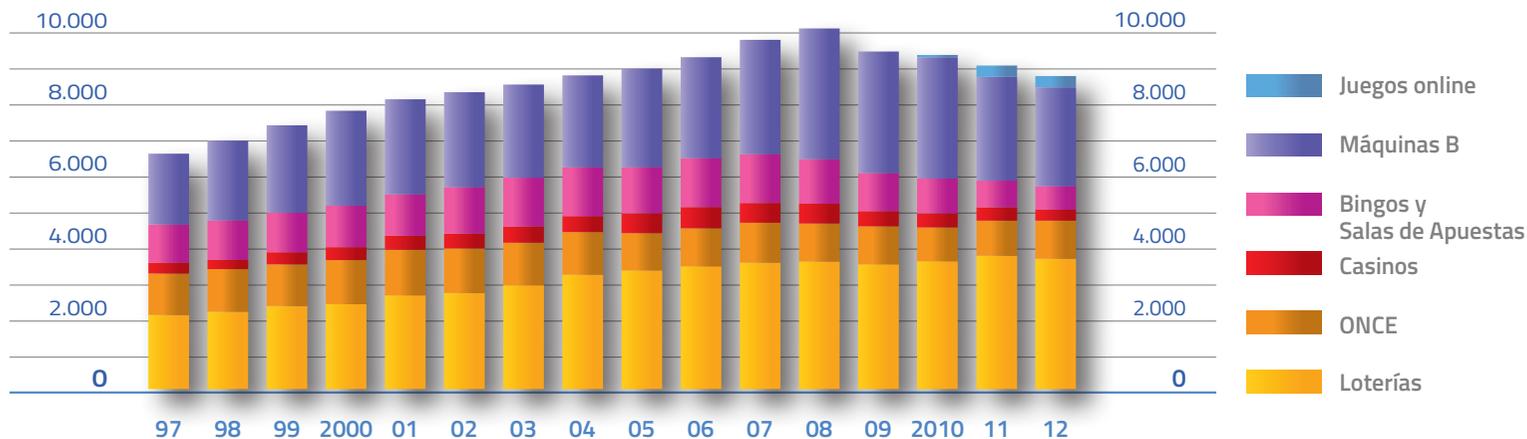
3 de 4

Si no se tiene en cuenta el juego online, las caídas en términos de cantidades jugadas agregadas en España en 2012 sería cercana al 6%, mientras que esta caída se reduce hasta el 1,1% con la inclusión del juego online. De esta forma, los juegos de gestión privada presenciales como bingos, casinos y máquinas,

al igual que viene sucediendo desde 2008, se han visto afectados por el retroceso en sus ingresos netos: cayendo un 12,4%, un 9,6% y un 9,0% respectivamente, mientras que los ingresos netos por máquinas B no experimentaron retrocesos en 2012, pese al descenso de las cantidades jugadas.

Evolución del mercado de juego por operador en España en términos de ingresos netos 1997-2012

Millones de euros



→ Carta del director

El Mercado del Juego en España

→ Entorno económico

● **Tamaño del Mercado de Juego en España**

→ Por cantidades jugadas

● Por ingresos netos

Oferta: Operadores del Mercado de Juego

→ LAE

→ ONCE

→ Casinos

→ Bingos

→ Máquinas de azar

→ Juegos online

→ Evolución de la oferta

→ Demanda de Juego

→ Aportación a la sociedad del Sector del Juego

→ Ingresos Tributarios

→ Impacto macroeconómico y en el empleo del Sector del Juego

→ Anexos Estadísticos

→ **El Mercado del Juego en el mundo**

→ **La DGJ en el año 2012**

El Mercado de Juego en España

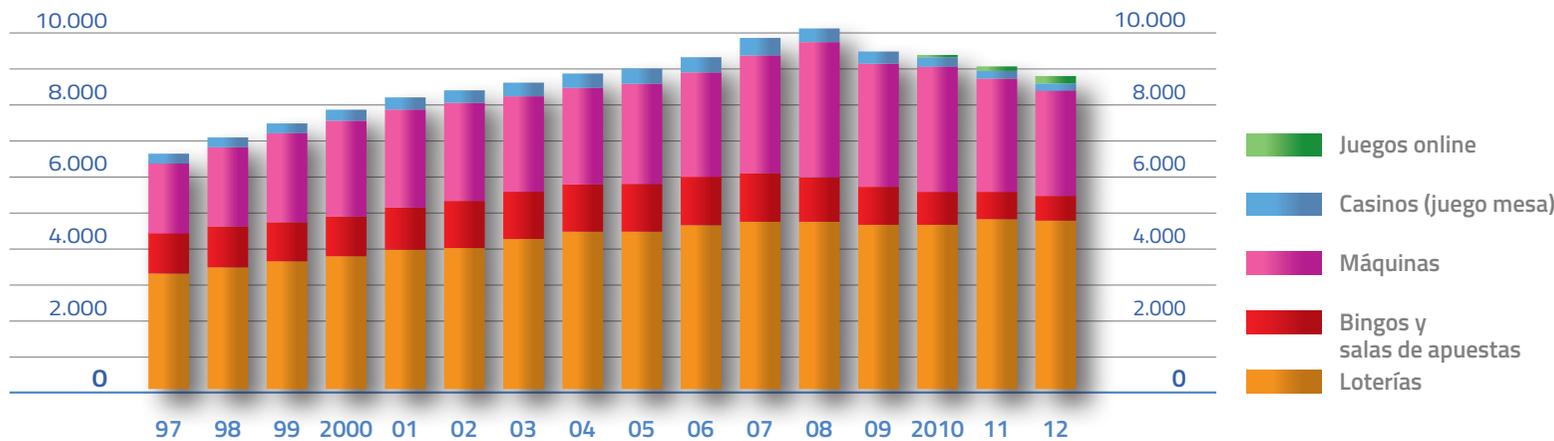
Tamaño del Mercado de Juego en España por ingresos netos

4 de 4

Por otro lado, los ingresos netos de los juegos de loterías y apuestas también experimentaron disminuciones en 2012, en el caso de apuestas de LAE los ingresos netos por juego disminuyeron un 0,7% y en el caso de ONCE un 3,9%.

Evolución del mercado de juego por tipo de juego en España en términos de ingresos netos 1997-2012

Millones de euros



Carta del director

El Mercado del Juego en España

Entorno económico

Tamaño del Mercado de Juego en España

Por cantidades jugadas

Por ingresos netos

Oferta: Operadores del Mercado de Juego

LAE

ONCE

Casinos

Bingos

Máquinas de azar

Juegos online

Evolución de la oferta

Demanda de Juego

Aportación a la sociedad del Sector del Juego

Ingresos Tributarios

Impacto macroeconómico y en el empleo del Sector del Juego

Anexos Estadísticos

El Mercado del Juego en el mundo

La DGOJ en el año 2012

El Mercado de Juego en España

Oferta: operadores en el Mercado de Juego

LAE, Loterías y Apuestas del Estado

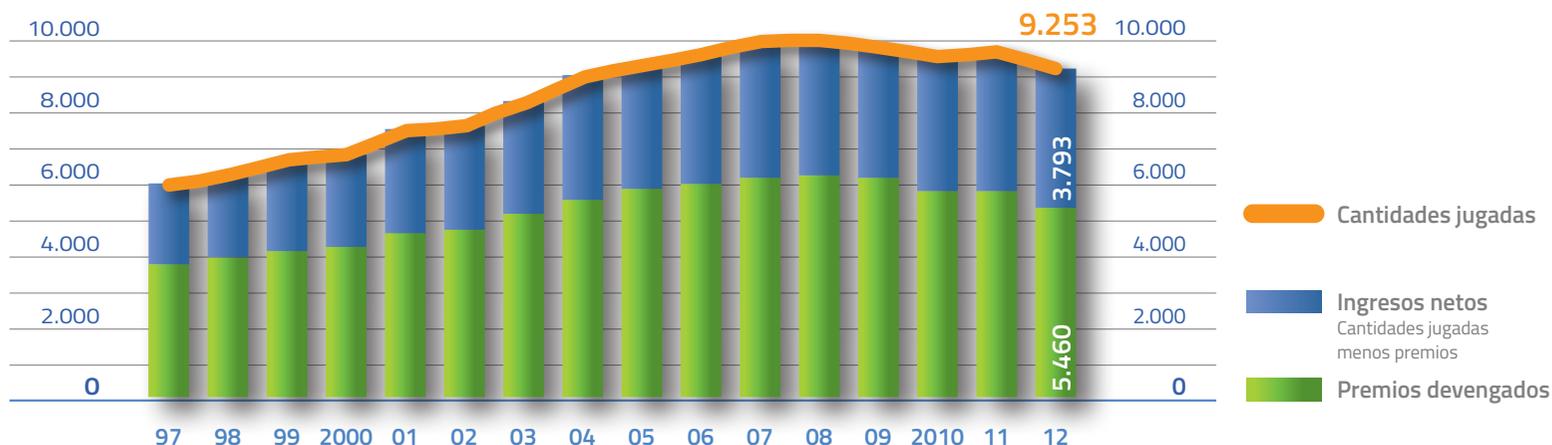
1 de 7

El operador Loterías y Apuestas del Estado (LAE) tuvo unas ventas (cantidades jugadas) de 9.253 millones de euros en 2012, un 4,8% inferior al registro de ventas del año anterior,

mientras que el ingreso neto de juego disminuyó en un 0,7% hasta los 3.793 millones euros, y los premios devengados disminuyeron en un 7,5% hasta los 5.460 millones de euros.

LAE: evolución de ventas e ingresos netos 1997-2012

Millones de euros



→ Carta del director

El Mercado del Juego en España

→ Entorno económico

→ Tamaño del Mercado de Juego en España

→ Por cantidades jugadas

→ Por ingresos netos

Oferta: Operadores del Mercado de Juego

● LAE

→ ONCE

→ Casinos

→ Bingos

→ Máquinas de azar

→ Juegos online

→ Evolución de la oferta

→ Demanda de Juego

→ Aportación a la sociedad del Sector del Juego

→ Ingresos Tributarios

→ Impacto macroeconómico y en el empleo del Sector del Juego

→ Anexos Estadísticos

→ El Mercado del Juego en el mundo

→ La DGOJ en el año 2012

El Mercado de Juego en España

Oferta: operadores en el Mercado de Juego

LAE

2 de 7

Por otra parte, los gastos de producción y comercialización de LAE (que incluyen los premios abonados) en 2012 se situaron en 5.596 millones de euros (se redujeron un -5,4% en 2011), con unos gastos de publicidad y patrocinio de

60 millones de euros (un 2,9% superior al año anterior), lo que, teniendo en cuenta las ventas de LAE, resultó en un beneficio bruto en el período de 3.598 millones de euros, un 5.8% inferior al de 2011.

LAE: evolución de ventas e ingresos brutos 2010-2012

Millones de euros



→ Carta del director

El Mercado del Juego en España

- Entorno económico
- Tamaño del Mercado de Juego en España
 - Por cantidades jugadas
 - Por ingresos netos

Oferta: Operadores del Mercado de Juego

- LAE
- ONCE
- Casinos
- Bingos
- Máquinas de azar
- Juegos online
- Evolución de la oferta

→ Demanda de Juego

- Aportación a la sociedad del Sector del Juego
 - Ingresos Tributarios
 - Impacto macroeconómico y en el empleo del Sector del Juego

→ Anexos Estadísticos

→ El Mercado del Juego en el mundo

→ La DGJ en el año 2012

El Mercado de Juego en España

Oferta: operadores en el Mercado de Juego

LAE

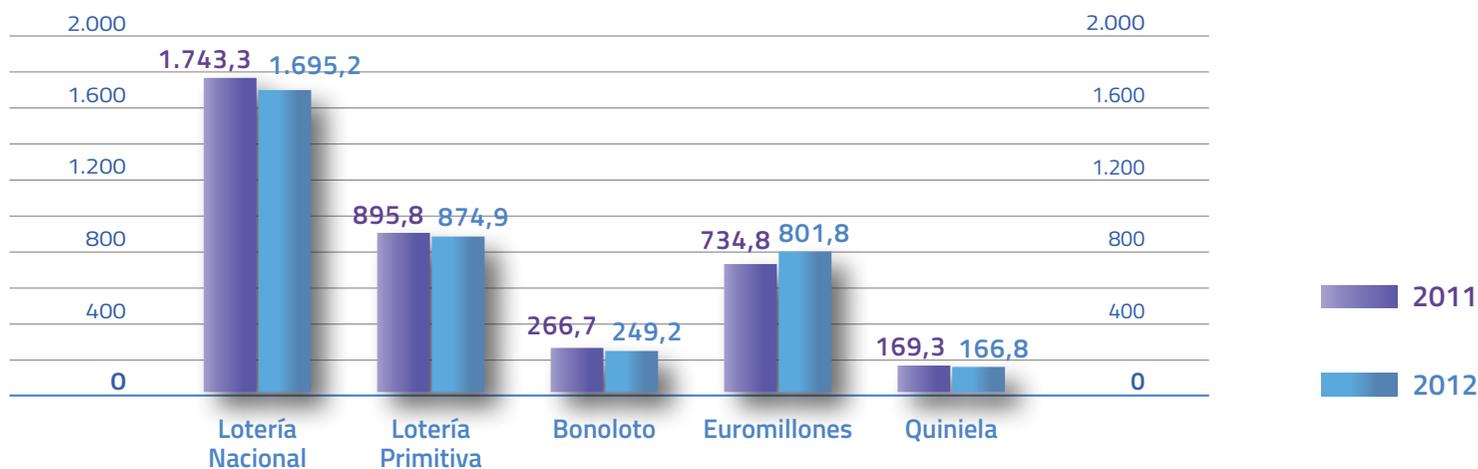
3 de 7

Por el tipo de juego, el ingreso neto de LAE fue de 3.793 millones de euros, distribuyéndose en: Lotería Nacional, 1.695,2 millones de euros (45% del total); Lotería Primitiva

874,9 millones de euros (23%); Bonoloto 249,2 millones de euros (7,0%); Euromillones, 801,8 millones de euros (21%); y Quiniela 166,8 millones de euros (5%).

LAE: ingresos netos 2011-2012

Millones de euros



Carta del director

El Mercado del Juego en España

Entorno económico

Tamaño del Mercado de Juego en España

- Por cantidades jugadas
- Por ingresos netos

Oferta: Operadores del Mercado de Juego

- LAE
- ONCE
- Casinos
- Bingos
- Máquinas de azar
- Juegos online
- Evolución de la oferta

Demanda de Juego

Aportación a la sociedad del Sector del Juego

- Ingresos Tributarios
- Impacto macroeconómico y en el empleo del Sector del Juego

Anexos Estadísticos

El Mercado del Juego en el mundo

La DGOJ en el año 2012

El Mercado de Juego en España

Oferta: operadores en el Mercado de Juego

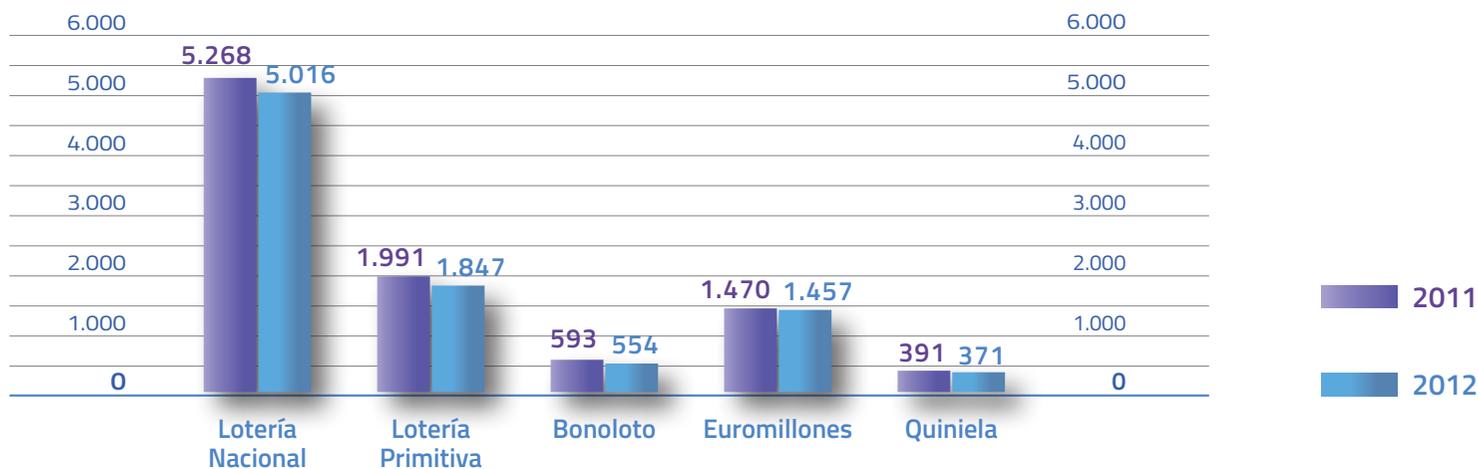
LAE

4 de 7

Una distribución similar por tipo de juego se aprecia en las cantidades jugadas.

LAE: evolución de cantidades jugadas por tipo de juego 2011-2012

Millones de euros



Carta del director

El Mercado del Juego en España

Entorno económico

Tamaño del Mercado de Juego en España

- Por cantidades jugadas
- Por ingresos netos

Oferta: Operadores del Mercado de Juego

- LAE
- ONCE
- Casinos
- Bingos
- Máquinas de azar
- Juegos online
- Evolución de la oferta

Demanda de Juego

Aportación a la sociedad del Sector del Juego

- Ingresos Tributarios
- Impacto macroeconómico y en el empleo del Sector del Juego

Anexos Estadísticos

El Mercado del Juego en el mundo

La DGJ en el año 2012

El Mercado de Juego en España

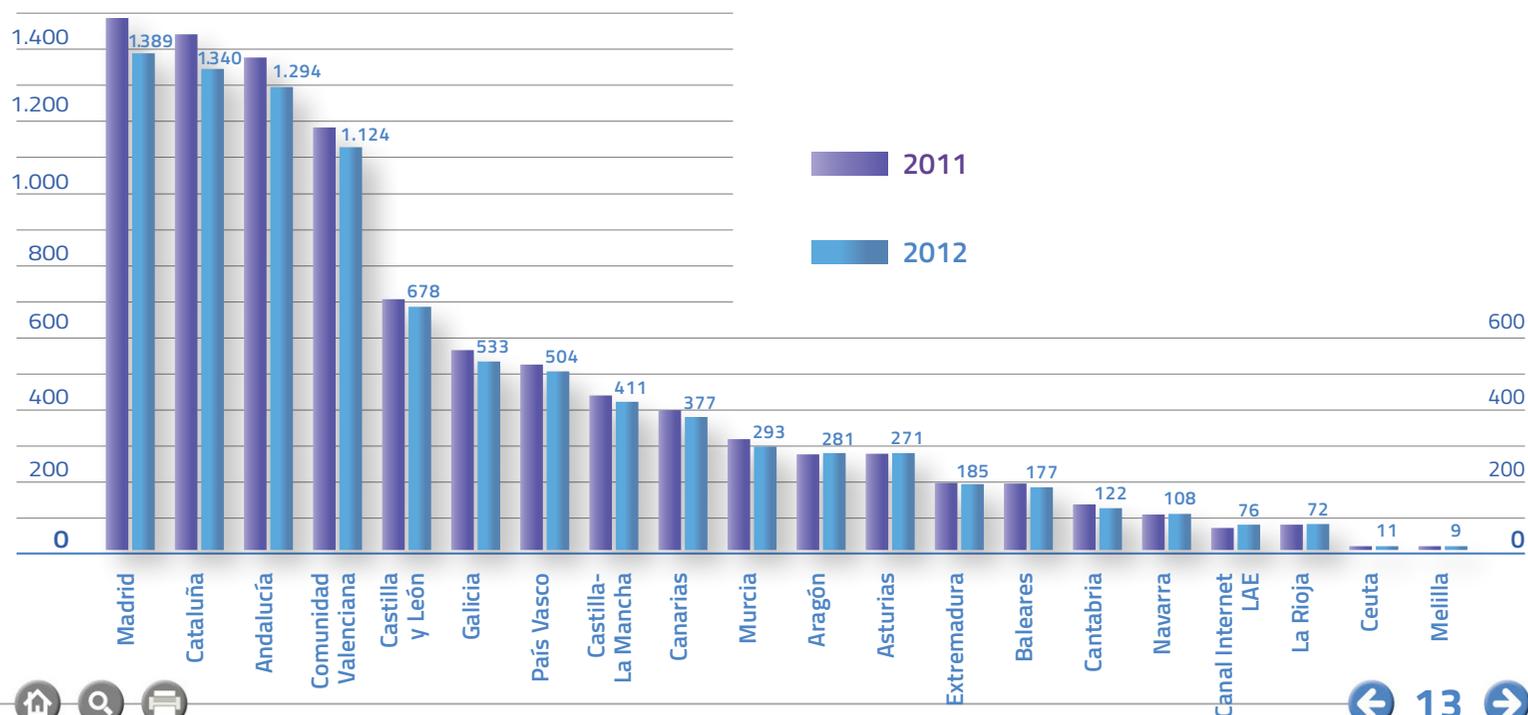
Oferta: operadores en el Mercado de Juego

LAE

5 de 7

LAE: ventas por Comunidades Autónomas 2011-2012

Millones de euros



En cuanto a la distribución de ventas de LAE por Comunidades Autónomas se aprecia en el siguiente gráfico que las principales ventas de LAE se concentran en Madrid, Cataluña, Andalucía y la Comunidad Valenciana, que representaron en 2012 cerca de un 56% de las ventas totales de LAE.

→ Carta del director

El Mercado del Juego en España

→ Entorno económico

→ Tamaño del Mercado de Juego en España

- Por cantidades jugadas
- Por ingresos netos

Oferta: Operadores del Mercado de Juego

- LAE
- ONCE
- Casinos
- Bingos
- Máquinas de azar
- Juegos online
- Evolución de la oferta

→ Demanda de Juego

→ Aportación a la sociedad del Sector del Juego

- Ingresos Tributarios
- Impacto macroeconómico y en el empleo del Sector del Juego

→ Anexos Estadísticos

→ El Mercado del Juego en el mundo

→ La DGJ en el año 2012

El Mercado de Juego en España

Oferta: operadores en el Mercado de Juego

LAE

6 de 7

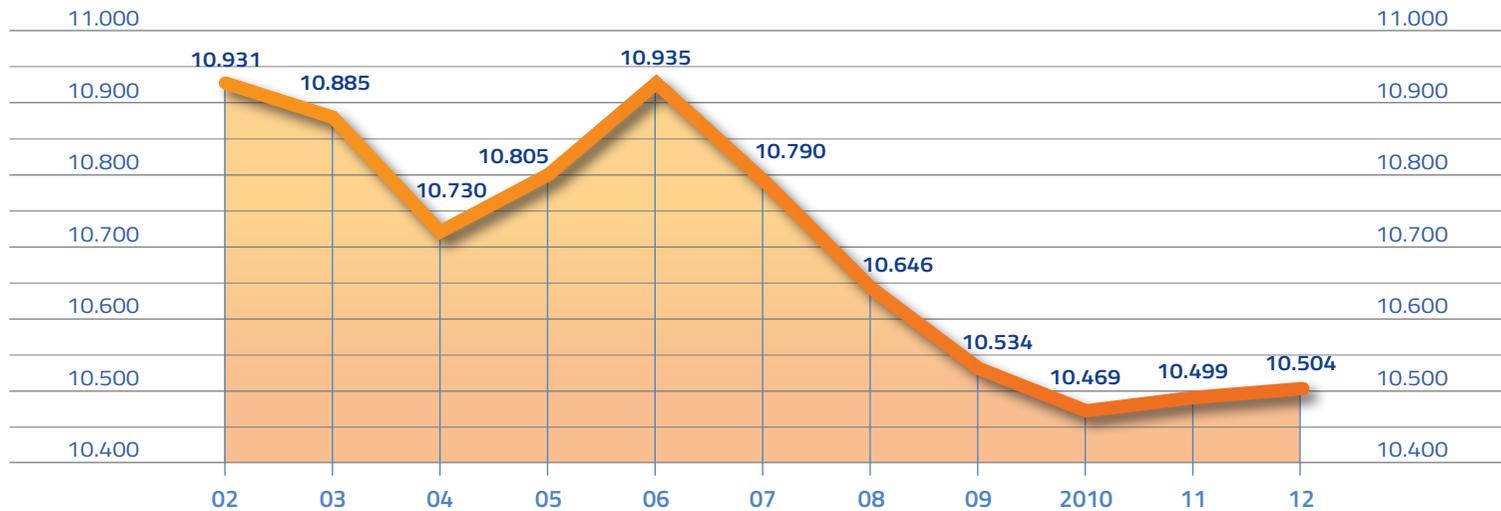
Respecto al canal de distribución de LAE, en 2012 el número de puntos de ventas de LAE se situó en 10.504, lo que supone

5 puntos más que en 2011, un leve aumento por segundo año consecutivo, tras las caídas entre 2006 y 2010.

LAE: número de puntos de venta 2002-2012

Número de establecimientos

Variación



Carta del director

El Mercado del Juego en España

- Entorno económico
- Tamaño del Mercado de Juego en España
 - Por cantidades jugadas
 - Por ingresos netos

Oferta: Operadores del Mercado de Juego

- LAE
- ONCE
- Casinos
- Bingos
- Máquinas de azar
- Juegos online
- Evolución de la oferta
- Demanda de Juego
- Aportación a la sociedad del Sector del Juego
 - Ingresos Tributarios
 - Impacto macroeconómico y en el empleo del Sector del Juego
- Anexos Estadísticos

El Mercado del Juego en el mundo

La DGJ en el año 2012

El Mercado de Juego en España

Oferta: operadores en el Mercado de Juego

LAE

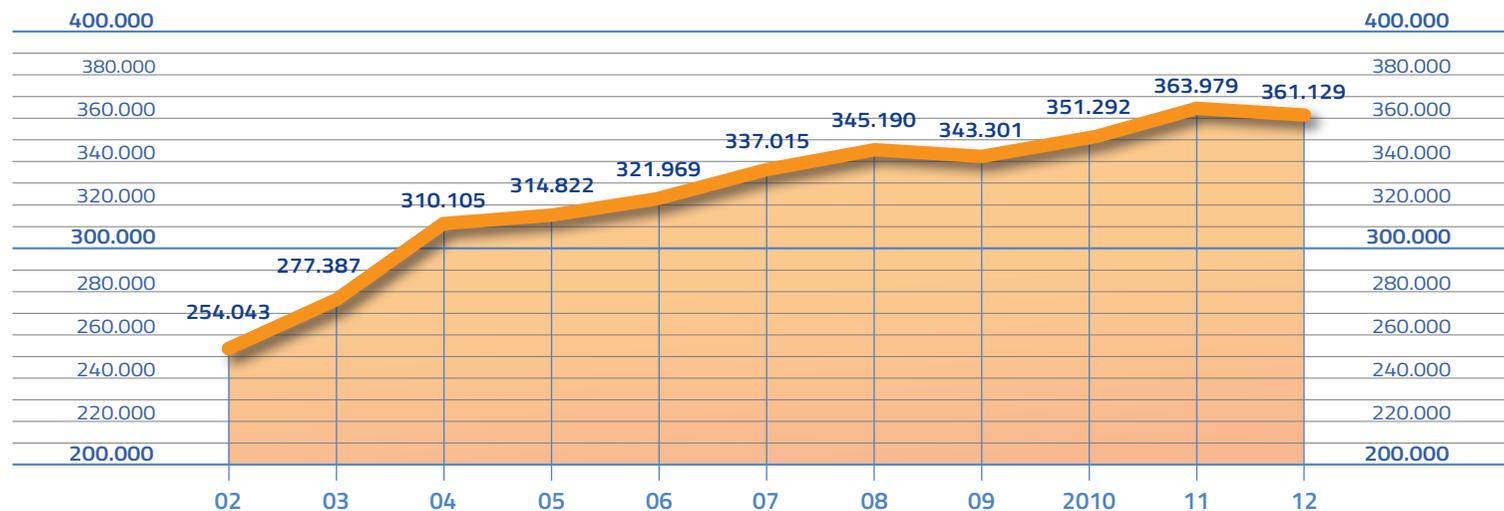
7 de 7

Por su parte, los ingresos netos por establecimiento de venta de LAE alcanzaron los 361.129 euros, lo que supone un descenso del 0,8% respecto al año anterior.

LAE: ingreso neto por establecimiento de venta 2002-2012

Variación

Euros. Ingreso bruto neto / punto de venta



[Carta del director](#)

El Mercado del Juego en España

[Entorno económico](#)

[Tamaño del Mercado de Juego en España](#)

- [Por cantidades jugadas](#)
- [Por ingresos netos](#)

Oferta: Operadores del Mercado de Juego

- LAE
- [ONCE](#)
- [Casinos](#)
- [Bingos](#)
- [Máquinas de azar](#)
- [Juegos online](#)
- [Evolución de la oferta](#)

[Demanda de Juego](#)

[Aportación a la sociedad del Sector del Juego](#)

- [Ingresos Tributarios](#)
- [Impacto macroeconómico y en el empleo del Sector del Juego](#)

[Anexos Estadísticos](#)

[El Mercado del Juego en el mundo](#)

[La DGJ en el año 2012](#)

El Mercado de Juego en España

Oferta: operadores en el Mercado de Juego

ONCE, Organización Nacional de Ciegos Españoles

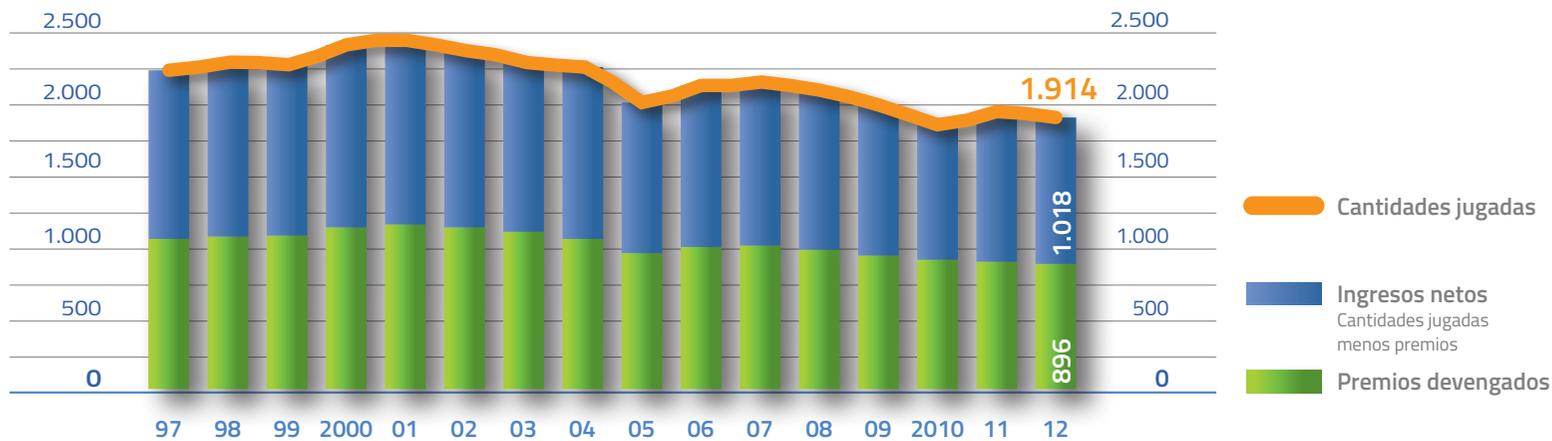
1 de 7

El operador ONCE tuvo unas ventas (cantidades jugadas) de 1.914 millones de euros en 2012, un 2,2% inferior a 2011, mientras que el ingreso neto por juego (GGR) se

redujo en un 3,2% hasta los 1.018 millones euros, y los premios devengados disminuyeron en un 1,0% hasta los 896 millones de euros.

ONCE: evolución de ventas e ingresos netos 1997-2012

Millones de euros



➔ [Carta del director](#)

El Mercado del Juego en España

- ➔ Entorno económico
- ➔ Tamaño del Mercado de Juego en España
 - ➔ Por cantidades jugadas
 - ➔ Por ingresos netos

Oferta: Operadores del Mercado de Juego

- ➔ LAE
- ONCE
- ➔ Casinos
- ➔ Bingos
- ➔ Máquinas de azar
- ➔ Juegos online
- ➔ Evolución de la oferta

➔ Demanda de Juego

- ➔ Aportación a la sociedad del Sector del Juego
 - ➔ Ingresos Tributarios
 - ➔ Impacto macroeconómico y en el empleo del Sector del Juego

➔ Anexos Estadísticos

➔ El Mercado del Juego en el mundo

➔ La DGOJ en el año 2012

El Mercado de Juego en España

Oferta: operadores en el Mercado de Juego

ONCE

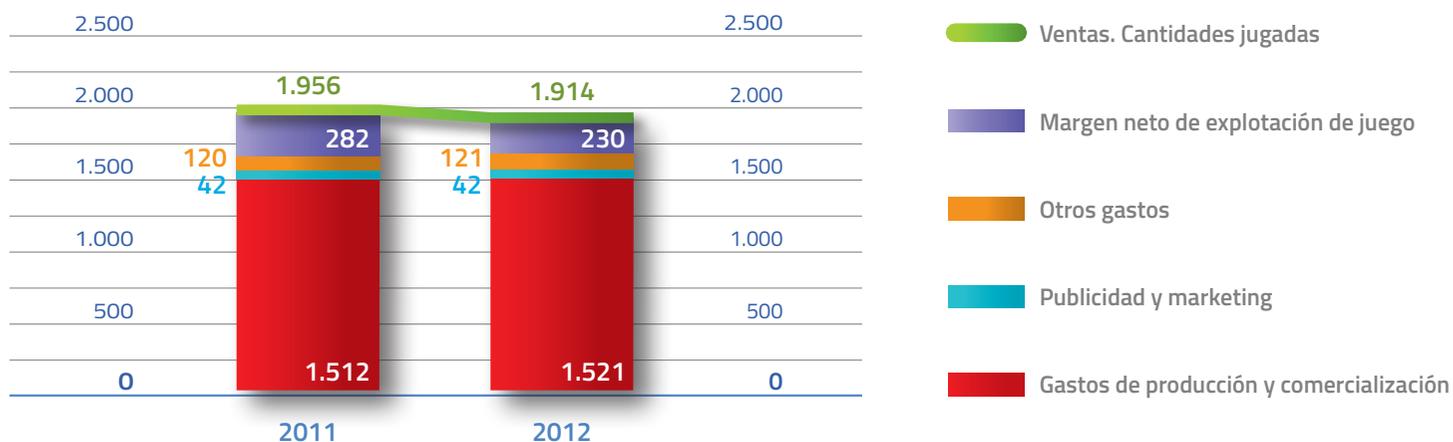
2 de 7

Por su parte, los gastos de producción y comercialización de ONCE en 2012 se situaron en 1.521 millones de euros, que incluyen: los premios devengados (896 millones de euros), los gastos de personal vendedor (498 millones de euros), otros

gastos imputables al juego, comisiones o la contribución al fondo de estabilidad de premios de juego. Adicionalmente hay que considerar los gastos de publicidad y patrocinio (42 millones de euros) y otros gastos de explotación (121 millones de euros), lo que tuvo como resultado un margen de explotación del juego para la ONCE de 230 millones de euros, un 18% inferior respecto al año anterior.

ONCE: ventas, gastos y rentabilidad 2011-2012

Millones de euros



→ Carta del director

El Mercado del Juego en España

→ Entorno económico

→ Tamaño del Mercado de Juego en España

- Por cantidades jugadas
- Por ingresos netos

Oferta: Operadores del Mercado de Juego

- LAE
- ONCE
- Casinos
- Bingos
- Máquinas de azar
- Juegos online
- Evolución de la oferta

→ Demanda de Juego

→ Aportación a la sociedad del Sector del Juego

- Ingresos Tributarios
- Impacto macroeconómico y en el empleo del Sector del Juego

→ Anexos Estadísticos

→ El Mercado del Juego en el mundo

→ La DGOJ en el año 2012

El Mercado de Juego en España

Oferta: operadores en el Mercado de Juego

ONCE

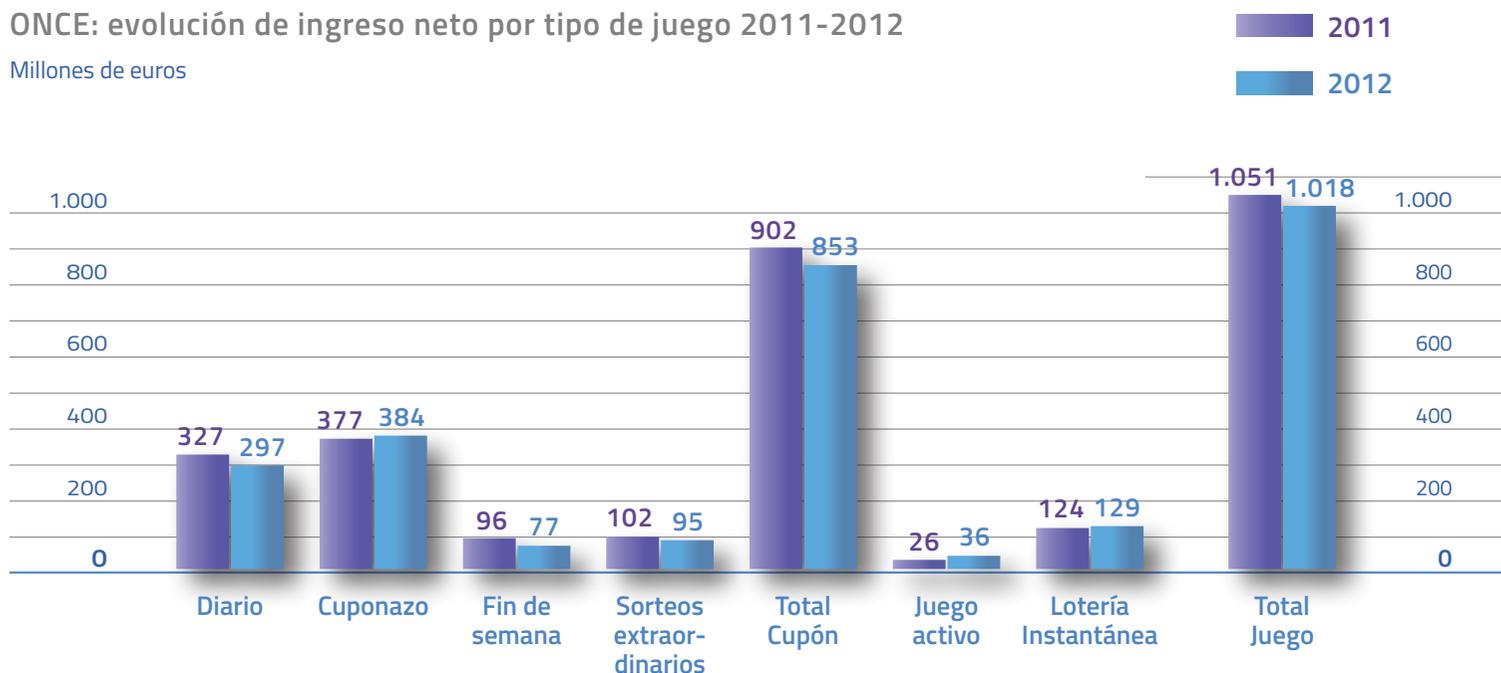
3 de 7

Por tipo de juego, el ingreso neto por juego (GGR) de ONCE, de 1.018 millones de euros, se distribuyó en: Cupón diario, 297 millones de euros (29% del total); el Cuponazo, 384 millones

de euros (38%); el Cupón Fin de Semana, 77 millones de euros (8%); Sorteos Extraordinarios, 95 millones de euros (9%); y el resto de juegos, 165 millones de euros (17%).

ONCE: evolución de ingreso neto por tipo de juego 2011-2012

Millones de euros



Carta del director

El Mercado del Juego en España

Entorno económico

Tamaño del Mercado de Juego en España

- Por cantidades jugadas
- Por ingresos netos

Oferta: Operadores del Mercado de Juego

- LAE
- ONCE
- Casinos
- Bingos
- Máquinas de azar
- Juegos online
- Evolución de la oferta

Demanda de Juego

Aportación a la sociedad del Sector del Juego

- Ingresos Tributarios
- Impacto macroeconómico y en el empleo del Sector del Juego

Anexos Estadísticos

El Mercado del Juego en el mundo

La DGJ en el año 2012

El Mercado de Juego en España

Oferta: operadores en el Mercado de Juego

ONCE

4 de 7

Una distribución similar por tipo de juego se aprecia en las cantidades jugadas.

ONCE: evolución ventas (cantidades jugadas) 2011-2012

Millones de euros



Carta del director

El Mercado del Juego en España

Entorno económico

Tamaño del Mercado de Juego en España

- Por cantidades jugadas
- Por ingresos netos

Oferta: Operadores del Mercado de Juego

- LAE
- ONCE
- Casinos
- Bingos
- Máquinas de azar
- Juegos online
- Evolución de la oferta

Demanda de Juego

- Aportación a la sociedad del Sector del Juego
 - Ingresos Tributarios
 - Impacto macroeconómico y en el empleo del Sector del Juego

Anexos Estadísticos

El Mercado del Juego en el mundo

La DGOJ en el año 2012

El Mercado de Juego en España

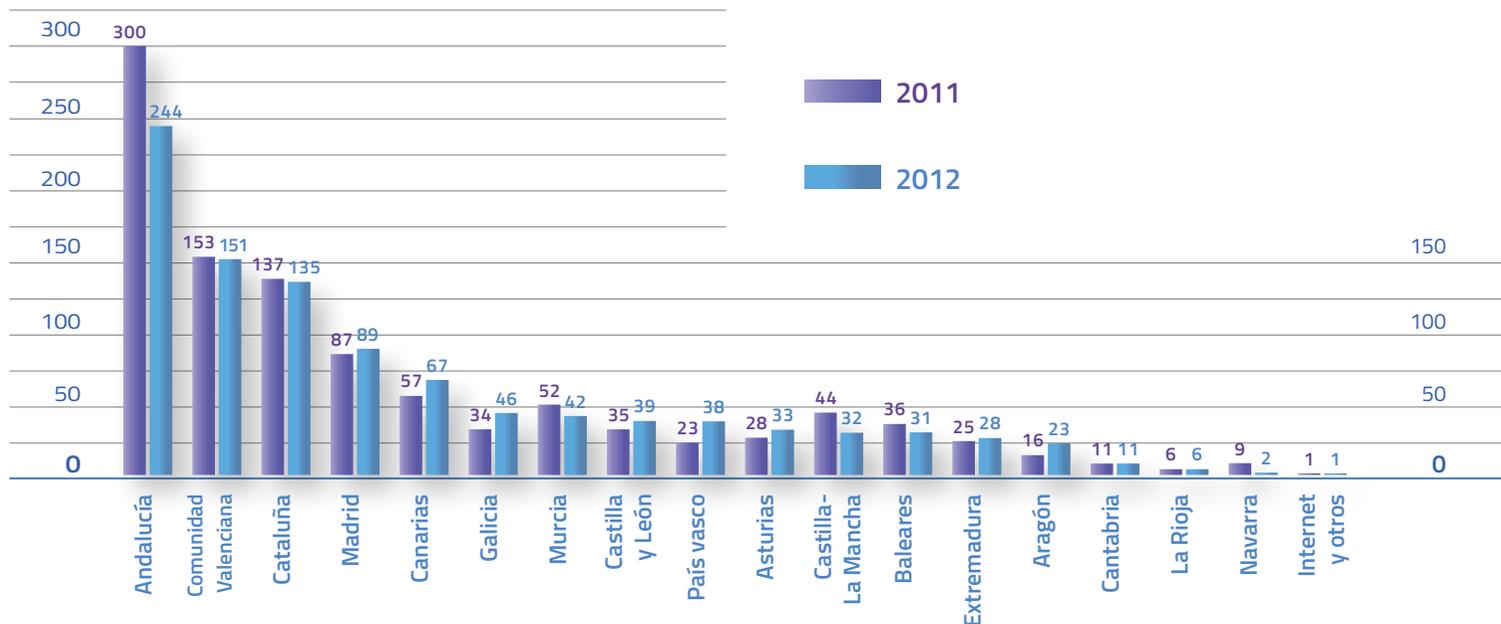
Oferta: operadores en el Mercado de Juego

ONCE

5 de 7

ONCE: ingresos netos por Comunidades Autónomas 2011-2012

Millones de euros



En cuanto a la distribución de los ingresos netos por juego (GGR) de ONCE por Comunidades Autónomas, se aprecia en el siguiente gráfico que las principales ventas de ONCE se concentran en Andalucía, Comunidad Valenciana, Cataluña y Madrid, que representaron en 2012 más de un 60% de los ingresos totales de ONCE.

Carta del director

El Mercado del Juego en España

Entorno económico

Tamaño del Mercado de Juego en España

- Por cantidades jugadas
- Por ingresos netos

Oferta: Operadores del Mercado de Juego

- LAE
- ONCE
- Casinos
- Bingos
- Máquinas de azar
- Juegos online
- Evolución de la oferta

Demanda de Juego

Aportación a la sociedad del Sector del Juego

- Ingresos Tributarios
- Impacto macroeconómico y en el empleo del Sector del Juego

Anexos Estadísticos

El Mercado del Juego en el mundo

La DGJ en el año 2012

El Mercado de Juego en España

Oferta: operadores en el Mercado de Juego

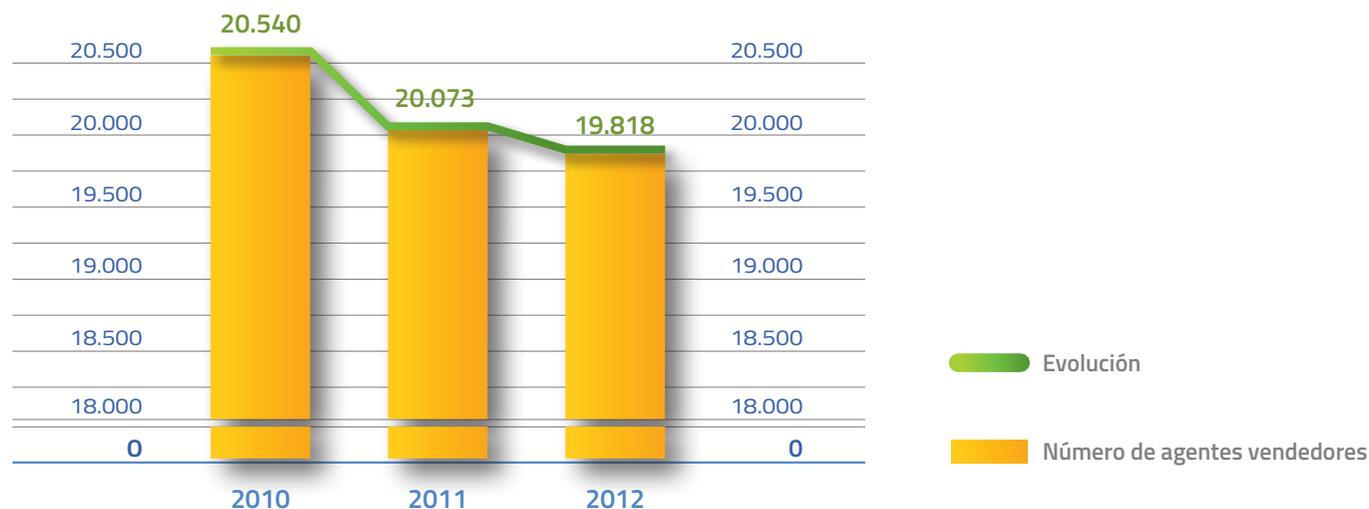
ONCE

6 de 7

Respecto a la dimensión comercial de ONCE, en 2012 el número de agentes vendedores de ONCE se situó en 19.818, un 1,3% inferior respecto al año anterior.

ONCE: número de agentes vendedores 2010-2012

Número de establecimientos



→ Carta del director

El Mercado del Juego en España

→ Entorno económico

→ Tamaño del Mercado de Juego en España

→ Por cantidades jugadas

→ Por ingresos netos

Oferta: Operadores del Mercado de Juego

→ LAE

● ONCE

→ Casinos

→ Bingos

→ Máquinas de azar

→ Juegos online

→ Evolución de la oferta

→ Demanda de Juego

→ Aportación a la sociedad del Sector del Juego

→ Ingresos Tributarios

→ Impacto macroeconómico y en el empleo del Sector del Juego

→ Anexos Estadísticos

→ El Mercado del Juego en el mundo

→ La DGOJ en el año 2012

El Mercado de Juego en España

Oferta: operadores en el Mercado de Juego

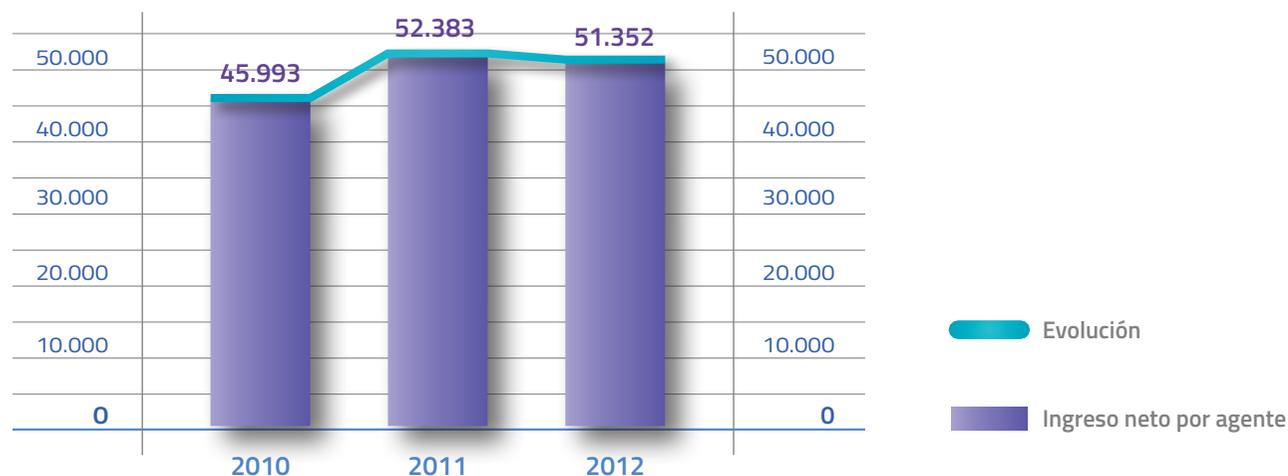
ONCE

7 de 7

Por su parte, los ingresos netos de juego (GGR) por agente vendedor alcanzaron los 51.352 euros, lo que supone un 2.0% inferior al alcanzado en 2012.

ONCE: ingreso neto de juego por agente vendedor 2010-2012

Euros



→ Carta del director

El Mercado del Juego en España

→ Entorno económico

→ Tamaño del Mercado de Juego en España

→ Por cantidades jugadas

→ Por ingresos netos

Oferta: Operadores del Mercado de Juego

→ LAE

● ONCE

→ Casinos

→ Bingos

→ Máquinas de azar

→ Juegos online

→ Evolución de la oferta

→ Demanda de Juego

→ Aportación a la sociedad del Sector del Juego

→ Ingresos Tributarios

→ Impacto macroeconómico y en el empleo del Sector del Juego

→ Anexos Estadísticos

→ El Mercado del Juego en el mundo

→ La DGOJ en el año 2012

El Mercado de Juego en España

Oferta: operadores en el Mercado de Juego

Casinos

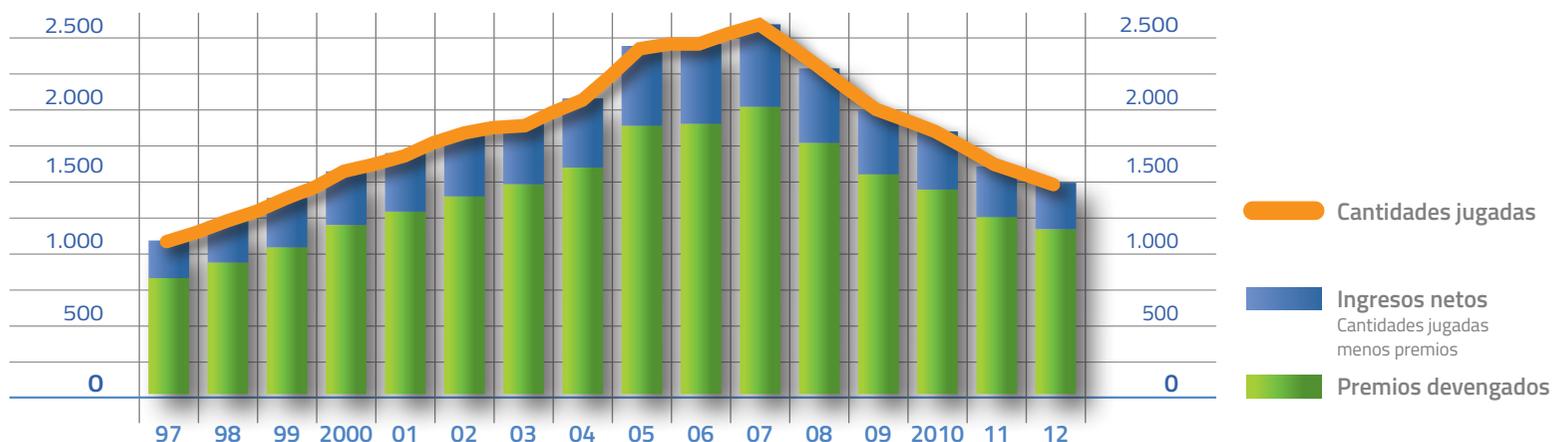
1 de 10

Los casinos tuvieron unas ventas (cantidades jugadas) de 1.490 millones de euros en 2012, un 7,6% inferior a 2011, mientras que el ingreso neto por juego (GGR) se redujo en un 9,6% hasta los 307 millones euros, y los premios devengados disminuyeron en un 7.0% hasta los 1.183 millones de euros. En 2012, se confirma la tendencia de los últimos 5 años hacia el descenso de los ingresos y de las cantidades jugadas en casinos.

Esta tendencia al retroceso es común a otros juegos presenciales de gestión privada como bingos y máquinas, y se explica, como mencionamos previamente, por la intensidad y duración de la caída de la renta disponible y consumo de los hogares desde 2008, por la irrupción del juego online, que, en buena medida, es competidor directo de los juegos presenciales de gestión privada (casinos, bingos y máquinas).

Casinos: evolución de ventas e ingresos netos 1997-2012

Millones de euros



→ Carta del director

El Mercado del Juego en España

→ Entorno económico

→ Tamaño del Mercado de Juego en España

- Por cantidades jugadas
- Por ingresos netos

Oferta: Operadores del Mercado de Juego

- LAE
- ONCE
- Casinos
- Bingos
- Máquinas de azar
- Juegos online
- Evolución de la oferta

→ Demanda de Juego

→ Aportación a la sociedad del Sector del Juego

- Ingresos Tributarios
- Impacto macroeconómico y en el empleo del Sector del Juego

→ Anexos Estadísticos

→ El Mercado del Juego en el mundo

→ La DGOJ en el año 2012

El Mercado de Juego en España

Oferta: operadores en el Mercado de Juego

Casinos

2 de 10

En 2012 el número de casinos se situó en 39 (+4 salas apéndices), al igual que en el período anterior (la distribución por Comunidades Autónomas de dichos casinos se ofrece en el anexo), de manera que, tras alcanzar un máximo en 2008, el número de casinos se redujo hasta la cifra actual.

Casinos: evolución del número de casinos 2001-2012

Número de casinos



→ Carta del director

El Mercado del Juego en España

- Entorno económico
- Tamaño del Mercado de Juego en España
 - Por cantidades jugadas
 - Por ingresos netos

Oferta: Operadores del Mercado de Juego

- LAE
- ONCE
- Casinos
- Bingos
- Máquinas de azar
- Juegos online
- Evolución de la oferta

→ Demanda de Juego

- Aportación a la sociedad del Sector del Juego
 - Ingresos Tributarios
 - Impacto macroeconómico y en el empleo del Sector del Juego

→ Anexos Estadísticos

→ El Mercado del Juego en el mundo

→ La DGOJ en el año 2012

El Mercado de Juego en España

Oferta: operadores en el Mercado de Juego

Casinos

3 de 10

Por su parte, los ingresos netos de juego por casino también han experimentado una continua reducción desde el año 2006 hasta la actualidad. En 2012, los ingresos netos de juego por casino alcanzaron los 4,4 millones de euros frente a los 5,1 millones de 2011 y los 5,8 millones de 2010.

Casinos: ingreso neto por casino 2001-2012

Millones de euros



→ Carta del director

El Mercado del Juego en España

→ Entorno económico

→ Tamaño del Mercado de Juego en España

- Por cantidades jugadas
- Por ingresos netos

Oferta: Operadores del Mercado de Juego

- LAE
- ONCE
- Casinos
- Bingos
- Máquinas de azar
- Juegos online
- Evolución de la oferta

→ Demanda de Juego

→ Aportación a la sociedad del Sector del Juego

- Ingresos Tributarios
- Impacto macroeconómico y en el empleo del Sector del Juego

→ Anexos Estadísticos

→ El Mercado del Juego en el mundo

→ La DGOJ en el año 2012

El Mercado de Juego en España

Oferta: operadores en el Mercado de Juego

Casinos

4 de 10

La evolución a la baja en los últimos cuatro años, similar a la reducción global del ingreso neto de los casinos, se observa en las principales fuentes de ingresos: los ingresos por juego de mesa y los ingresos por máquinas C.

En el año 2012 los ingresos mencionados se situaron 171 y 105 millones de euros respectivamente, lo que supuso respecto a 2011 una disminución del 13,1% y del 1,3%, en cada caso.

Casinos: evolución por tipo de ingreso medio 1998-2012

Millones de euros



Carta del director

El Mercado del Juego en España

- Entorno económico
- Tamaño del Mercado de Juego en España
 - Por cantidades jugadas
 - Por ingresos netos

Oferta: Operadores del Mercado de Juego

- LAE
- ONCE
- Casinos
- Bingos
- Máquinas de azar
- Juegos online
- Evolución de la oferta

Demanda de Juego

- Aportación a la sociedad del Sector del Juego
 - Ingresos Tributarios
 - Impacto macroeconómico y en el empleo del Sector del Juego

Anexos Estadísticos

El Mercado del Juego en el mundo

La DGOJ en el año 2012

El Mercado de Juego en España

Oferta: operadores en el Mercado de Juego

Casinos

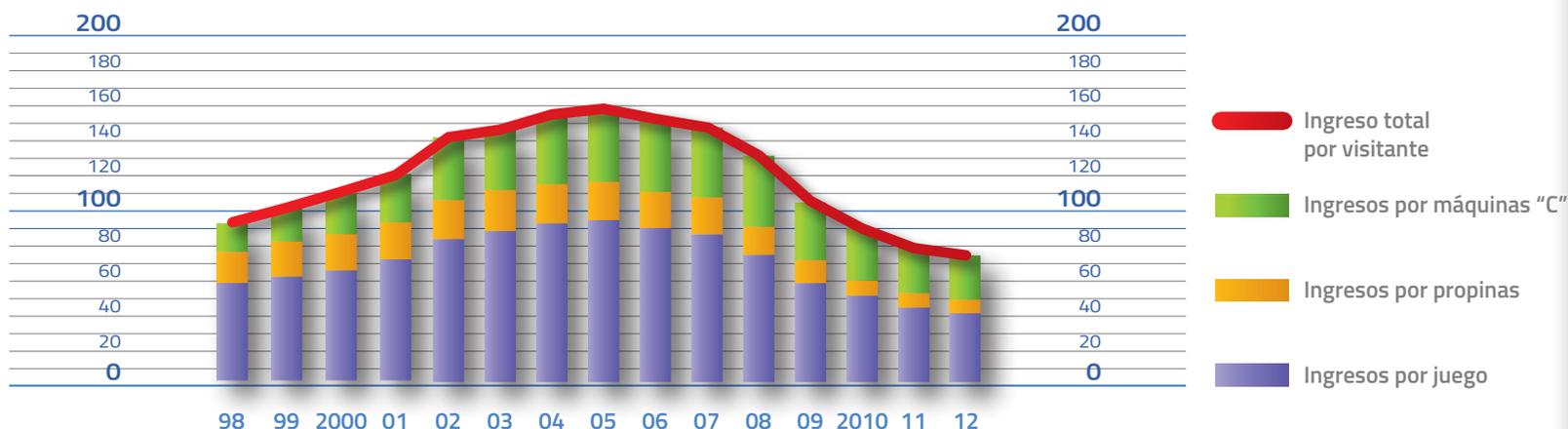
5 de 10

Estas caídas se explican tanto por una disminución del número de visitantes a casinos como de los ingresos por visitante, que en 2012 descendieron a una tasa media anual cercana al 5,6% y un 13,1%, de manera que el número de visitas a casinos se situaron en 2012 en 4.131.144 y el

ingreso por visitantes en 74 euros frente a los 78 euros del años anterior. Asimismo, los ingresos de juego en mesa por visitante, y los ingresos de propinas por visitante tuvieron descensos en 2012, frente al repunte en los ingresos por máquinas C por visitante.

Casinos: evolución de ingreso neto por visitante 1998-2012

Euros



→ Carta del director

El Mercado del Juego en España

→ Entorno económico

→ Tamaño del Mercado de Juego en España

- Por cantidades jugadas
- Por ingresos netos

Oferta: Operadores del Mercado de Juego

- LAE
- ONCE
- Casinos
- Bingos
- Máquinas de azar
- Juegos online
- Evolución de la oferta

→ Demanda de Juego

→ Aportación a la sociedad del Sector del Juego

- Ingresos Tributarios
- Impacto macroeconómico y en el empleo del Sector del Juego

→ Anexos Estadísticos

→ El Mercado del Juego en el mundo

→ La DGOJ en el año 2012

El Mercado de Juego en España

Oferta: operadores en el Mercado de Juego

Casinos

6 de 10

En cuanto a la evolución de los ingresos por juego de los casinos, observamos una caída acusada de las cantidades

jugadas (aproximada mediante las venta neta de fichas para juego en mesa o DROP), que disminuyeron en 2012 un 10,6%.

Casinos: evolución de ventas e ingresos netos por máquinas C 1998-2012

Millones de euros



→ Carta del director

El Mercado del Juego en España

→ Entorno económico

→ Tamaño del Mercado de Juego en España

- Por cantidades jugadas
- Por ingresos netos

Oferta: Operadores del Mercado de Juego

- LAE
- ONCE
- Casinos
- Bingos
- Máquinas de azar
- Juegos online
- Evolución de la oferta

→ Demanda de Juego

→ Aportación a la sociedad del Sector del Juego

- Ingresos Tributarios
- Impacto macroeconómico y en el empleo del Sector del Juego

→ Anexos Estadísticos

→ El Mercado del Juego en el mundo

→ La DGOJ en el año 2012

El Mercado de Juego en España

Oferta: operadores en el Mercado de Juego

Casinos

7 de 10

Algo similar ocurre en el caso de los ingresos netos por juego en mesa, un 13,1% inferior al año anterior.

Casinos: evolución de ventas e ingresos netos por juego en mesa 1998-2012

Millones de euros



Carta del director

El Mercado del Juego en España

- Entorno económico
- Tamaño del Mercado de Juego en España
 - Por cantidades jugadas
 - Por ingresos netos

Oferta: Operadores del Mercado de Juego

- LAE
- ONCE
- Casinos
- Bingos
- Máquinas de azar
- Juegos online
- Evolución de la oferta

Demanda de Juego

- Aportación a la sociedad del Sector del Juego
 - Ingresos Tributarios
 - Impacto macroeconómico y en el empleo del Sector del Juego

Anexos Estadísticos

El Mercado del Juego en el mundo

La DGOJ en el año 2012

El Mercado de Juego en España

Oferta: operadores en el Mercado de Juego

Casinos

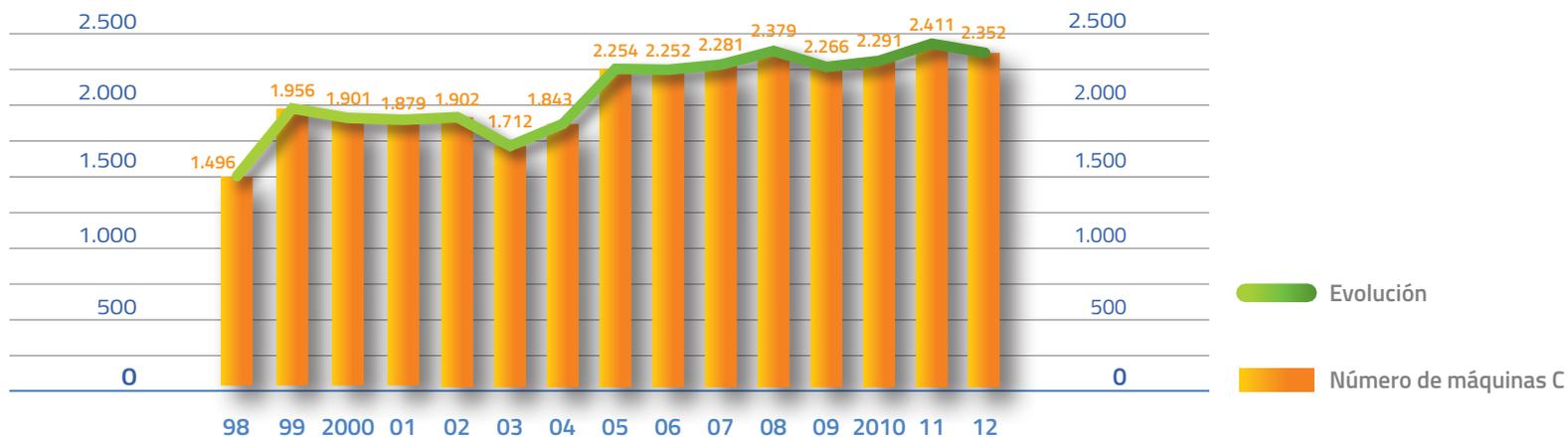
8 de 10

Por el contrario, en los ingresos netos en máquinas C³, no se ha producido un descenso tan acusado. El número de máquinas C en 2012 disminuyó hasta 2.352 máquinas.

3. Las máquina tipo C son aquellas máquinas de azar que a cambio de una determinada apuesta, conceden al usuario un tiempo de uso o de juego y, eventualmente, un premio que dependerá siempre del azar, y que únicamente podrán ser instaladas en los casinos de juego según el art. 5 del Real Decreto 2110/1998, de 2 de octubre.

Casinos: evolución del número de máquinas C, 1998-2012

Número de máquinas C



→ Carta del director

El Mercado del Juego en España

→ Entorno económico

→ Tamaño del Mercado de Juego en España

- Por cantidades jugadas
- Por ingresos netos

Oferta: Operadores del Mercado de Juego

- LAE
- ONCE
- Casinos
- Bingos
- Máquinas de azar
- Juegos online
- Evolución de la oferta

→ Demanda de Juego

→ Aportación a la sociedad del Sector del Juego

- Ingresos Tributarios
- Impacto macroeconómico y en el empleo del Sector del Juego

→ Anexos Estadísticos

→ El Mercado del Juego en el mundo

→ La DGOJ en el año 2012

El Mercado de Juego en España

Oferta: operadores en el Mercado de Juego

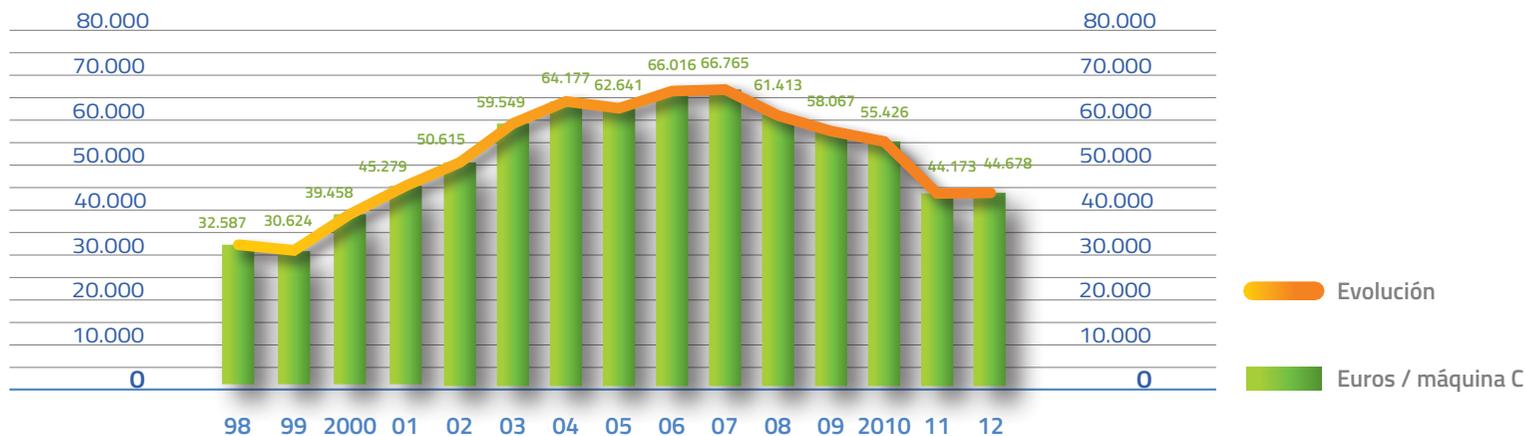
Casinos

9 de 10

En 2012, los ingresos netos de máquinas C aumentaron un 1,3% con lo que el ingreso neto por máquina C en 2012 supuso 44.678 euros, frente a los 44.173 euros de 2011.

Casinos: evolución del ingreso neto por máquina C, 2001-2012

Euros



Carta del director

El Mercado del Juego en España

- Entorno económico
- Tamaño del Mercado de Juego en España
 - Por cantidades jugadas
 - Por ingresos netos
- Oferta: Operadores del Mercado de Juego
 - LAE
 - ONCE
 - Casinos**
 - Bingos
 - Máquinas de azar
 - Juegos online
 - Evolución de la oferta
- Demanda de Juego
 - Aportación a la sociedad del Sector del Juego
 - Ingresos Tributarios
 - Impacto macroeconómico y en el empleo del Sector del Juego
 - Anexos Estadísticos
- El Mercado del Juego en el mundo
- La DGJ en el año 2012

El Mercado de Juego en España

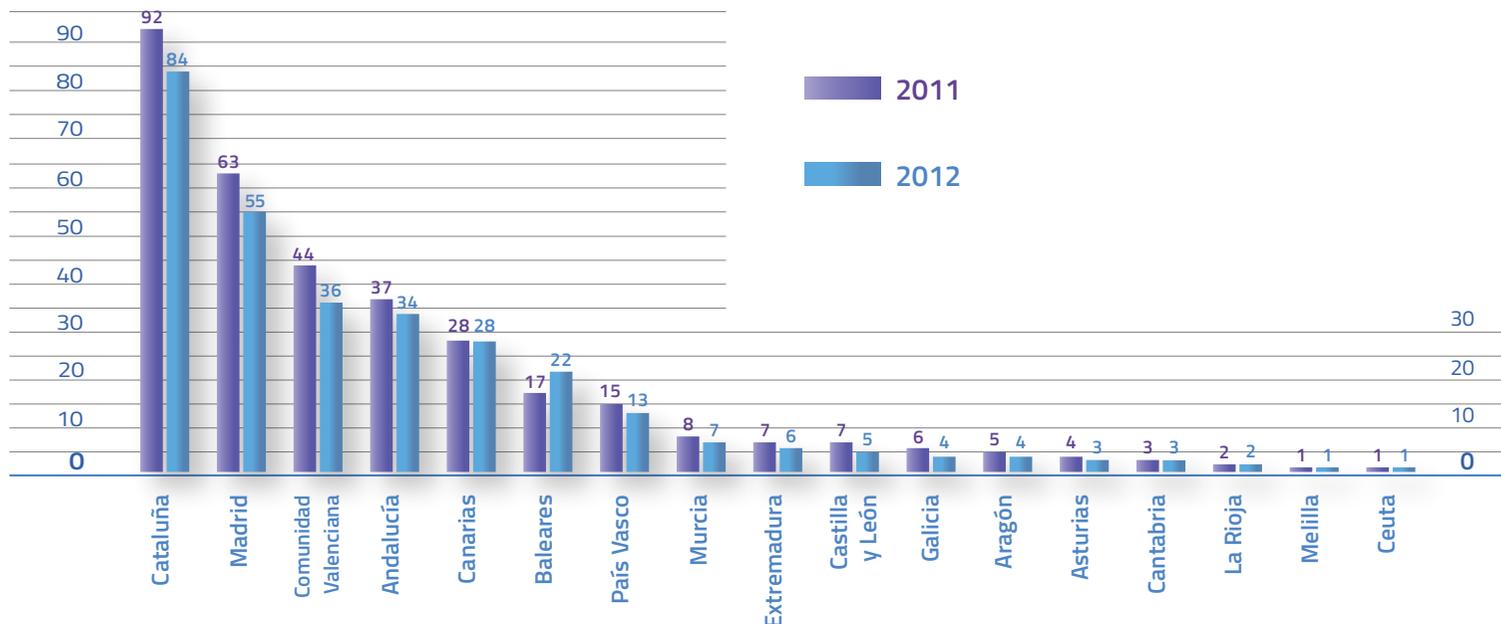
Oferta: operadores en el Mercado de Juego

Casinos

10 de 10

Casinos: ingresos netos por Comunidades Autónomas 2011-2012

Millones de euros



En cuanto a la distribución geográfica, los ingresos por casinos disminuyeron en todas las Comunidades Autónomas. Las Comunidades de Cataluña, Madrid, Valencia, Andalucía y Canarias concentran un 77% de los ingresos totales.

Carta del director

El Mercado del Juego en España

- Entorno económico
- Tamaño del Mercado de Juego en España
 - Por cantidades jugadas
 - Por ingresos netos

Oferta: Operadores del Mercado de Juego

- LAE
- ONCE
- Casinos
- Bingos
- Máquinas de azar
- Juegos online
- Evolución de la oferta

Demanda de Juego

- Aportación a la sociedad del Sector del Juego
 - Ingresos Tributarios
 - Impacto macroeconómico y en el empleo del Sector del Juego

Anexos Estadísticos

El Mercado del Juego en el mundo

La DGJ en el año 2012

El Mercado de Juego en España

Oferta: operadores en el Mercado de Juego

Bingos

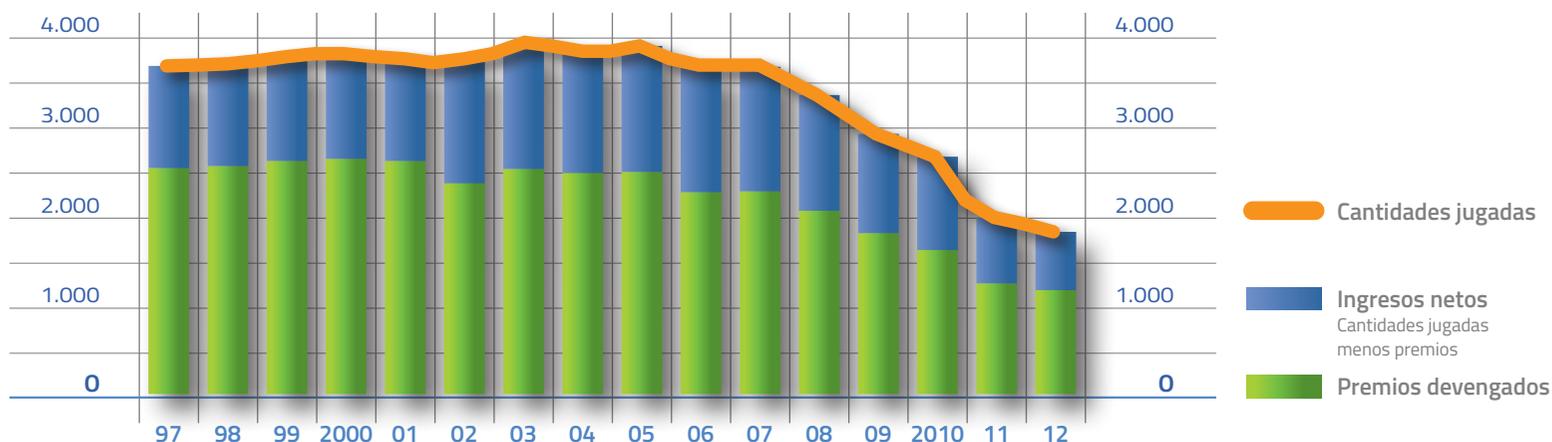
1 de 4

Al igual que otros juegos presenciales de gestión privada, los ingresos brutos por juego y las cantidades jugadas en bingos disminuyeron en 2012 un 8,8% y un 12,4% respectivamente. No obstante, este descenso de los ingresos por juego de los bingos continúa una senda

iniciada hace casi una década ya que desde 2003 sus ingresos han venido disminuyendo a tasas superiores al 8% anual. La caída de ingresos, sin embargo, se ha acentuado desde 2008, con el inicio de la crisis económica y la caída de la renta disponible de los hogares.

Bingos: evolución de ventas e ingresos netos 1997-2012

Millones de euros



Carta del director

El Mercado del Juego en España

Entorno económico

Tamaño del Mercado de Juego en España

- Por cantidades jugadas
- Por ingresos netos

Oferta: Operadores del Mercado de Juego

- LAE
- ONCE
- Casinos
- Bingos**
- Máquinas de azar
- Juegos online
- Evolución de la oferta

Demanda de Juego

Aportación a la sociedad del Sector del Juego

- Ingresos Tributarios
- Impacto macroeconómico y en el empleo del Sector del Juego

Anexos Estadísticos

El Mercado del Juego en el mundo

La DGOJ en el año 2012

El Mercado de Juego en España

Oferta: operadores en el Mercado de Juego

Bingos

2 de 4

Este descenso tendencial de los ingresos de bingos durante la última década, se ha traducido en una disminución de las

salas de bingo durante últimos 15 años, y que en 2012 se situó en un total de 372 salas.

Bingos: evolución del número de salas de bingo 1997-2012

Número de salas



Carta del director

El Mercado del Juego en España

Entorno económico

Tamaño del Mercado de Juego en España

- Por cantidades jugadas
- Por ingresos netos

Oferta: Operadores del Mercado de Juego

- LAE
- ONCE
- Casinos
- Bingos**
- Máquinas de azar
- Juegos online
- Evolución de la oferta

Demanda de Juego

Aportación a la sociedad del Sector del Juego

- Ingresos Tributarios
- Impacto macroeconómico y en el empleo del Sector del Juego

Anexos Estadísticos

El Mercado del Juego en el mundo

La DGOJ en el año 2012

El Mercado de Juego en España

Oferta: operadores en el Mercado de Juego

Bingos

3 de 4

Por su parte, el ingreso neto por sala disminuyó en 2012 hasta los 1,7 millones de euros desde los 1,9 millones

de 2011, y desde el máximo de la serie histórica de 3,2 millones de euros que alcanzó en 2007.

Bingos: ingreso neto por sala 1997-2012

Millones de euros



→ Carta del director

El Mercado del Juego en España

→ Entorno económico

→ Tamaño del Mercado de Juego en España

- Por cantidades jugadas
- Por ingresos netos

Oferta: Operadores del Mercado de Juego

- LAE
- ONCE
- Casinos
- Bingos
- Máquinas de azar
- Juegos online
- Evolución de la oferta

→ Demanda de Juego

→ Aportación a la sociedad del Sector del Juego

- Ingresos Tributarios
- Impacto macroeconómico y en el empleo del Sector del Juego

→ Anexos Estadísticos

→ El Mercado del Juego en el mundo

→ La DGOJ en el año 2012

El Mercado de Juego en España

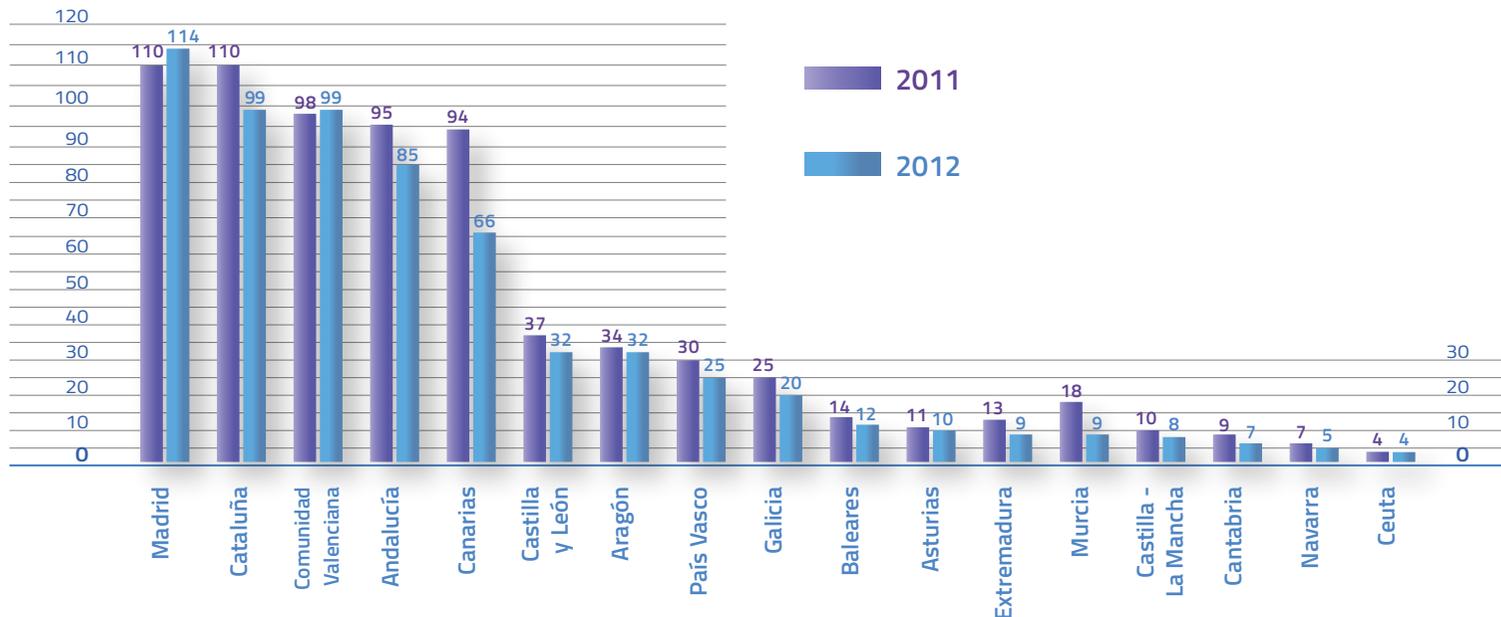
Oferta: operadores en el Mercado de Juego

Bingos

4 de 4

Bingos: ingresos netos por Comunidades Autónomas 2011-2012

Millones de euros



En cuanto a la distribución geográfica, los ingresos de bingos descendieron en todas las Comunidades Autónomas excepto Madrid y la Comunidad Valenciana.

Las Comunidades de Cataluña, Madrid, Valencia, Andalucía y Canarias concentran más de un 70% de los ingresos totales de los bingos.

Carta del director

El Mercado del Juego en España

- Entorno económico
- Tamaño del Mercado de Juego en España
 - Por cantidades jugadas
 - Por ingresos netos

Oferta: Operadores del Mercado de Juego

- LAE
- ONCE
- Casinos
- Bingos**
- Máquinas de azar
- Juegos online
- Evolución de la oferta

Demanda de Juego

- Aportación a la sociedad del Sector del Juego
 - Ingresos Tributarios
 - Impacto macroeconómico y en el empleo del Sector del Juego

Anexos Estadísticos

El Mercado del Juego en el mundo

La DGJ en el año 2012

El Mercado de Juego en España

Oferta: operadores en el Mercado de Juego

Máquinas A y B

1 de 4

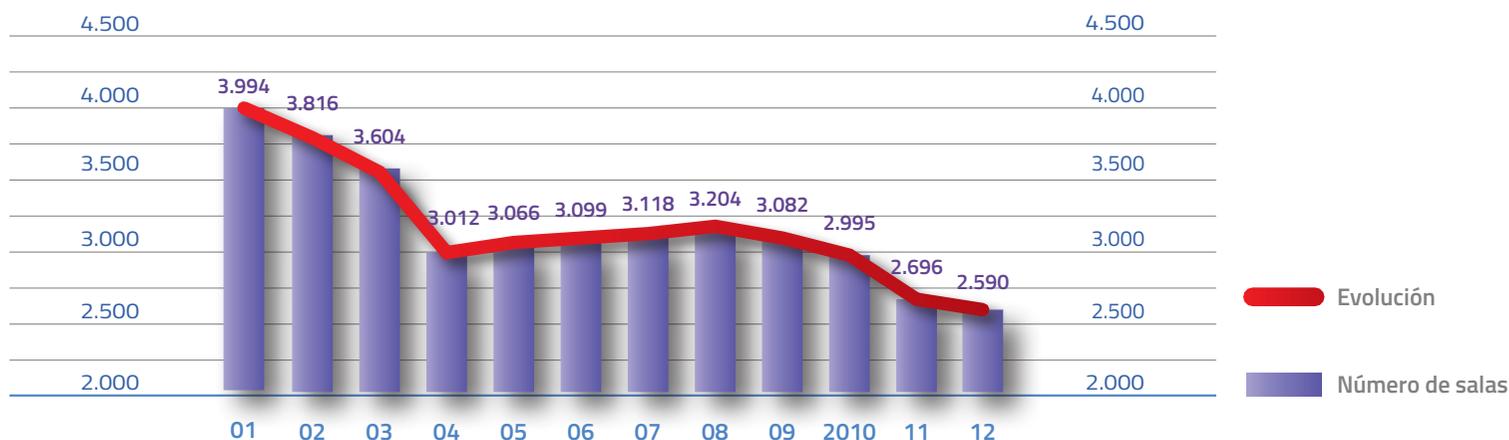
Las máquinas tipo A son todas aquellas de mero pasatiempo o recreo, que se limitan a conceder al usuario un tiempo de uso o de juego a cambio del precio de la partida, sin que puedan conceder ningún tipo de premio en metálico, en especie o en forma de puntos canjeables por objetos o dinero, según el art. 5 del Real Decreto 2110/1998, de 2 de octubre, ajustándose, en su caso, a lo dispuesto en la normativa específica de cada Comunidad Autónoma.

Las máquinas tipo B son aquellas que, a cambio del precio de la partida, conceden al usuario un tiempo de juego y, eventualmente, de acuerdo con el programa de juego, un premio en metálico, según art. 5 del Real Decreto 2110/1998, de 2 de octubre, ajustándose, en su caso, a lo dispuesto en la normativa específica de cada Comunidad Autónoma.

El número salas de máquinas A y B disminuyó en 2012 hasta las 2.590.

Evolución del número de salas de máquinas A y B 2001-2012

Número de salas



Carta del director

El Mercado del Juego en España

- Entorno económico
- Tamaño del Mercado de Juego en España
 - Por cantidades jugadas
 - Por ingresos netos

Oferta: Operadores del Mercado de Juego

- LAE
- ONCE
- Casinos
- Bingos
- Máquinas de azar
- Juegos online
- Evolución de la oferta

Demanda de Juego

- Aportación a la sociedad del Sector del Juego
 - Ingresos Tributarios
 - Impacto macroeconómico y en el empleo del Sector del Juego

Anexos Estadísticos

El Mercado del Juego en el mundo

La DGJ en el año 2012

El Mercado de Juego en España

Oferta: operadores en el Mercado de Juego

Máquinas A y B

2 de 4

El número salas y de máquinas A disminuyó en 2012 hasta las 38.429 máquinas desde las más de 150.000 de comienzos de la década de los 2000. Esta disminución continúa con la caída que viene experimentando el parque y las salas de este tipo de máquinas desde hace más de una década, debido al auge de los juegos recreativos informáticos de tipo de doméstico. Debe señalarse que las máquinas tipo "A" no constituyen juego legalmente, ni están, en la mayoría de los

casos, bajo la supervisión de los organismos reguladores del juego de las Comunidades Autónomas, Por su parte, el parque total de máquinas de tipo B disminuyó en 2012 un 6,4%, lo que ha estado acompañado en un descenso del número de salas de juego, de manera que, tras el nivel máximo de expansión en el parque de máquinas B alcanzando en la serie histórica en 2008, parece haber comenzado una senda de descenso que continúa hasta hoy.

Evolución del número de salas de máquinas A y B 2001-2012

Número de máquinas A y B



➔ Carta del director

El Mercado del Juego en España

➔ Entorno económico

➔ Tamaño del Mercado de Juego en España

- ➔ Por cantidades jugadas
- ➔ Por ingresos netos

Oferta: Operadores del Mercado de Juego

- ➔ LAE
- ➔ ONCE
- ➔ Casinos
- ➔ Bingos
- Máquinas de azar
- ➔ Juegos online
- ➔ Evolución de la oferta

➔ Demanda de Juego

➔ Aportación a la sociedad del Sector del Juego

- ➔ Ingresos Tributarios
- ➔ Impacto macroeconómico y en el empleo del Sector del Juego

➔ Anexos Estadísticos

➔ El Mercado del Juego en el mundo

➔ La DGJ en el año 2012

El Mercado de Juego en España

Oferta: operadores en el Mercado de Juego

Máquinas A y B

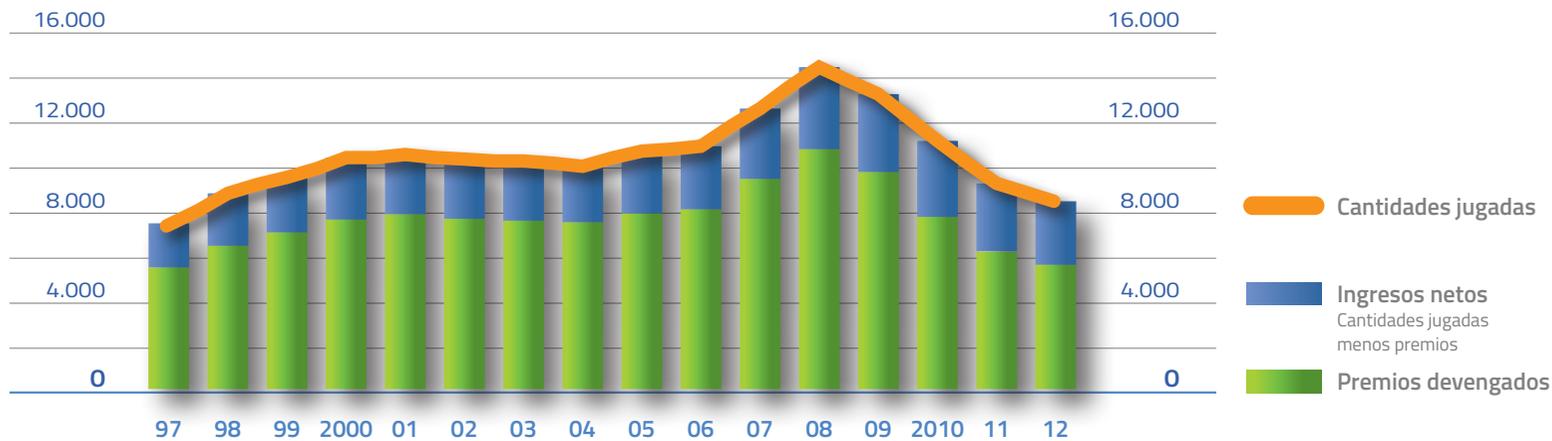
3 de 4

Las cantidades jugadas de las máquinas tipo B también disminuyeron en 2012 un 9,3%, hasta los 8.515 millones

de euros, mientras que los ingresos netos por juego retrocedieron un 9,0% hasta los 2.753 millones de euros.

Máquinas B: evolución de ventas e ingresos netos 1997-2012

Millones de euros



Carta del director

El Mercado del Juego en España

- Entorno económico
- Tamaño del Mercado de Juego en España
 - Por cantidades jugadas
 - Por ingresos netos

Oferta: Operadores del Mercado de Juego

- LAE
- ONCE
- Casinos
- Bingos
- Máquinas de azar**
- Juegos online
- Evolución de la oferta

Demanda de Juego

- Aportación a la sociedad del Sector del Juego
 - Ingresos Tributarios
 - Impacto macroeconómico y en el empleo del Sector del Juego

Anexos Estadísticos

El Mercado del Juego en el mundo

La DGJ en el año 2012

El Mercado de Juego en España

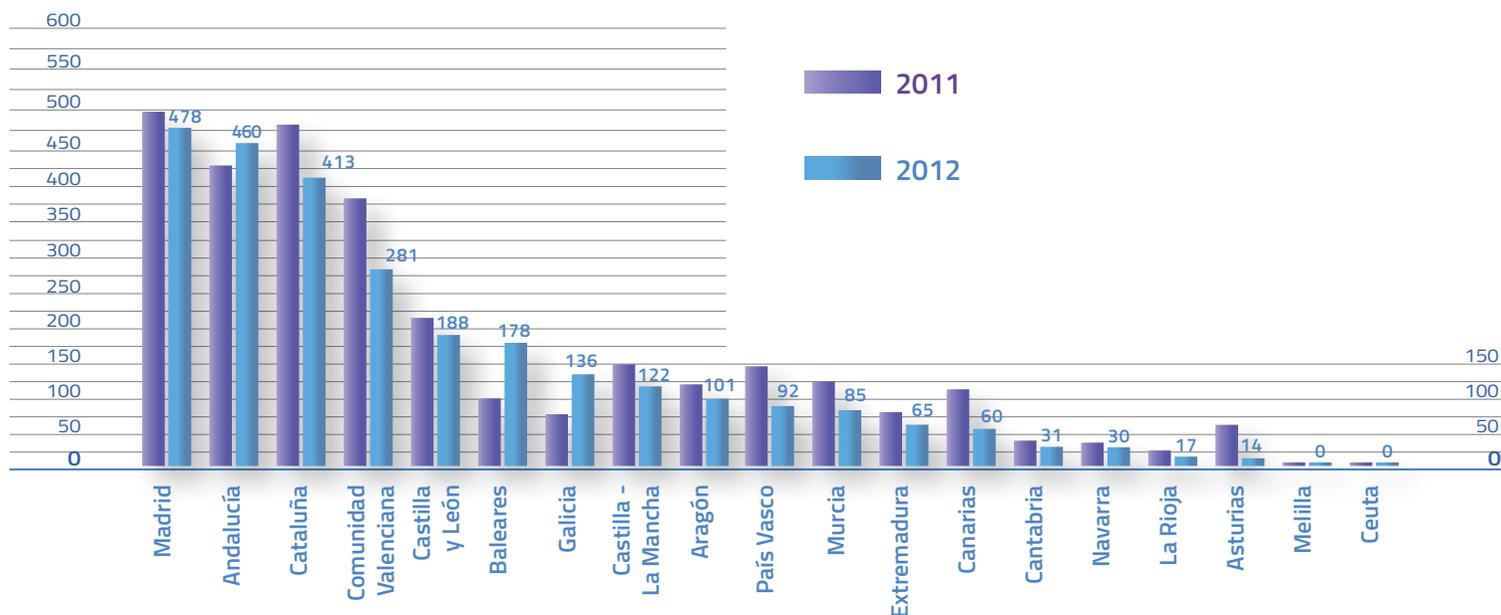
Oferta: operadores en el Mercado de Juego

Máquinas A y B

4 de 4

Máquinas B: ingresos netos por Comunidades Autónomas 2011-2012

Millones de euros



Por su parte, los ingresos netos por juego del parque de máquinas B disminuyeron en todas las Comunidades Autónomas con la excepción de Andalucía, Baleares y Galicia. Las Comunidades Autónomas de Madrid, Cataluña, Andalucía y la Comunidad Valenciana representan cerca de un 60% de los ingresos del parque de máquinas tipo B.

➔ Carta del director

El Mercado del Juego en España

➔ Entorno económico

➔ Tamaño del Mercado de Juego en España

- ➔ Por cantidades jugadas
- ➔ Por ingresos netos

Oferta: Operadores del Mercado de Juego

- ➔ LAE
- ➔ ONCE
- ➔ Casinos
- ➔ Bingos
- Máquinas de azar
- ➔ Juegos online
- ➔ Evolución de la oferta

➔ Demanda de Juego

➔ Aportación a la sociedad del Sector del Juego

- ➔ Ingresos Tributarios
- ➔ Impacto macroeconómico y en el empleo del Sector del Juego

➔ Anexos Estadísticos

➔ El Mercado del Juego en el mundo

➔ La DGJ en el año 2012

El Mercado de Juego en España

Oferta: operadores en el Mercado de Juego

Juego online

1 de 4

En cuanto al juego online, y a efectos de homogeneidad de las series para 2011 y 2012, se ofrecen datos entre junio y diciembre. Es decir, para 2011, desde la aprobación de la ley de juego de 27 de mayo de 2011 hasta final del año; y para 2012, desde junio de 2012, mes en el que comenzó sus operaciones el mercado de juego online regulado en España hasta final del año. Por otra parte, a efectos de homogeneidad con los datos de 2011, no se consideran dentro del cómputo de 2012 (igual que no se consideran en 2011) las apuestas deportivo-benéficas (quinielas), que no son propiamente juego online, aunque sí están afectadas por el impuesto establecido

por dicha ley (y que sí se incluían como parte del mercado online en la Memoria Anual 2011 de la DGOJ).

En 2012 se han incrementado las cantidades jugadas globales en juego online en más de un 70% desde los 1.575 millones de euros entre junio y diciembre de 2011 hasta los más 2.727 millones de euros del mismo período de 2012. No obstante, los ingresos netos por juego (o GGR) del juego online se han mantenido prácticamente inalterados, con 117 millones de euros entre enero y junio de 2012 y 116 millones en el mismo período del año anterior.



→ Carta del director

El Mercado del Juego en España

→ Entorno económico

→ Tamaño del Mercado de Juego en España

- Por cantidades jugadas
- Por ingresos netos

Oferta: Operadores del Mercado de Juego

- LAE
- ONCE
- Casinos
- Bingos
- Máquinas de azar
- Juegos online
- Evolución de la oferta

→ Demanda de Juego

→ Aportación a la sociedad del Sector del Juego

- Ingresos Tributarios
- Impacto macroeconómico y en el empleo del Sector del Juego

→ Anexos Estadísticos

→ El Mercado del Juego en el mundo

→ La DGOJ en el año 2012

El Mercado de Juego en España

Oferta: operadores en el Mercado de Juego

Juego online

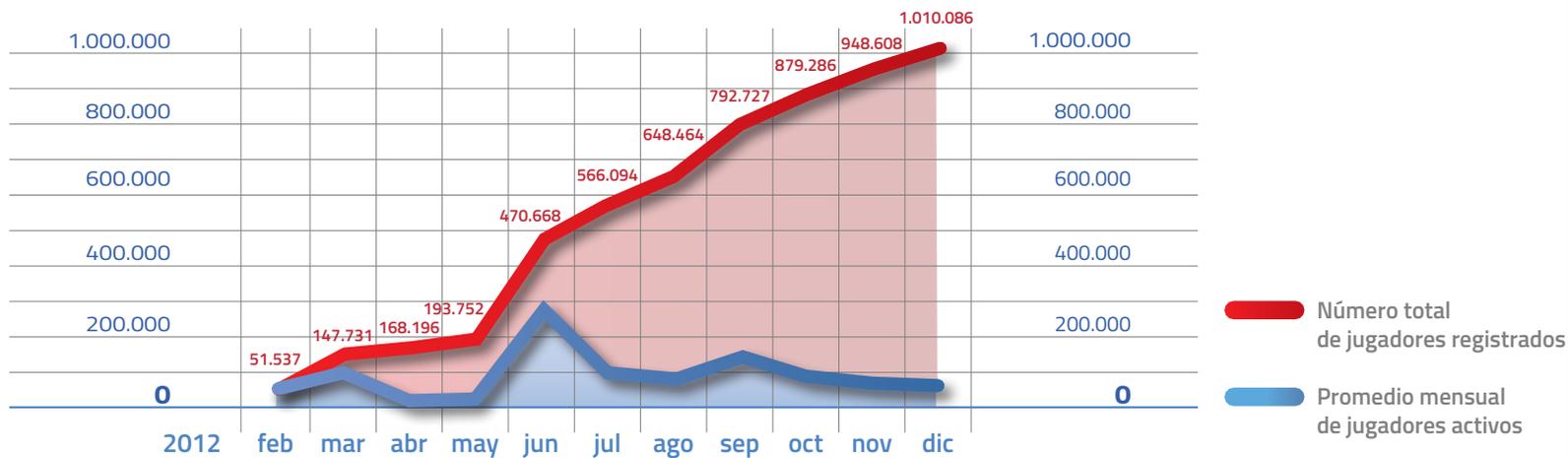
2 de 4

El número de jugadores registrados para juego online por el Sistema de Verificación de Identidad de la DGOJ (es decir, con independencia del número de operadores en los que se encuentre registrado el jugador) también

tuvo un incremento sostenido desde el inicio del mercado regulado, con un crecimiento en el cuarto trimestre de 2012 hasta 1.010.086 jugadores registrados en diciembre de 2012.

Evolución del número de jugadores de juego online febrero-diciembre 2012

Número de jugadores



Carta del director

El Mercado del Juego en España

- Entorno económico
- Tamaño del Mercado de Juego en España
 - Por cantidades jugadas
 - Por ingresos netos

Oferta: Operadores del Mercado de Juego

- LAE
- ONCE
- Casinos
- Bingos
- Máquinas de azar
- Juegos online
- Evolución de la oferta

Demanda de Juego

- Aportación a la sociedad del Sector del Juego
 - Ingresos Tributarios
 - Impacto macroeconómico y en el empleo del Sector del Juego

Anexos Estadísticos

El Mercado del Juego en el mundo

La DGOJ en el año 2012

El Mercado de Juego en España

Oferta: operadores en el Mercado de Juego

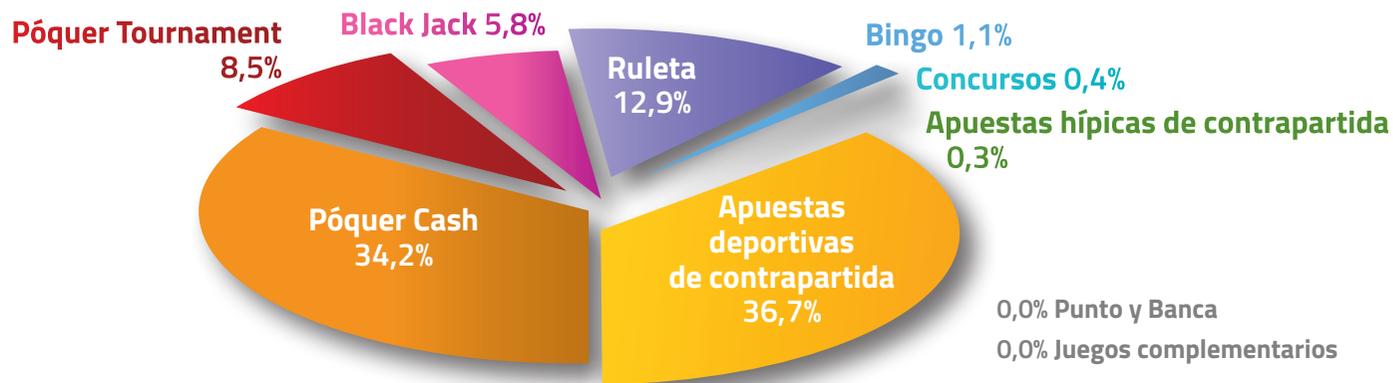
Juego online

3 de 4

Por tipo de juego, las apuestas deportivas de contrapartida, al igual que desde el inicio del mercado regulado, tuvieron en 2012 el mayor peso tanto sobre los ingresos netos (GGR) por juego online (44,9%) como sobre las cantidades jugadas (36,7%). En segundo lugar por su peso en el mercado online se situaron los juegos de póquer online (póquer cash, con el 21,5% de los ingresos netos por juego y póquer tournament con un 9,5%). En 2012, los juegos de casino y otros juegos

(black jack, ruleta y otros) tuvieron una participación del 11% sobre los ingresos netos por juego, aunque del 18,7% sobre las cantidades jugadas. Por su parte, los concursos tuvieron una participación sobre los ingresos netos por juego del 7,4%, pero sólo del 0,4% sobre las cantidades jugadas en 2012. Finalmente, los juegos de bingo online tuvieron un peso del 4,0% sobre los ingresos netos por juego y del 1,1% sobre las cantidades jugadas en 2012.

Distribución de juego online en España 2012 por tipo de juego en términos de cantidades jugadas



Carta del director

El Mercado del Juego en España

- Entorno económico
- Tamaño del Mercado de Juego en España
 - Por cantidades jugadas
 - Por ingresos netos

Oferta: Operadores del Mercado de Juego

- LAE
- ONCE
- Casinos
- Bingos
- Máquinas de azar
- Juegos online
- Evolución de la oferta

Demanda de Juego

- Aportación a la sociedad del Sector del Juego
 - Ingresos Tributarios
 - Impacto macroeconómico y en el empleo del Sector del Juego

Anexos Estadísticos

El Mercado del Juego en el mundo

La DGJ en el año 2012

El Mercado de Juego en España

Oferta: operadores en el Mercado de Juego

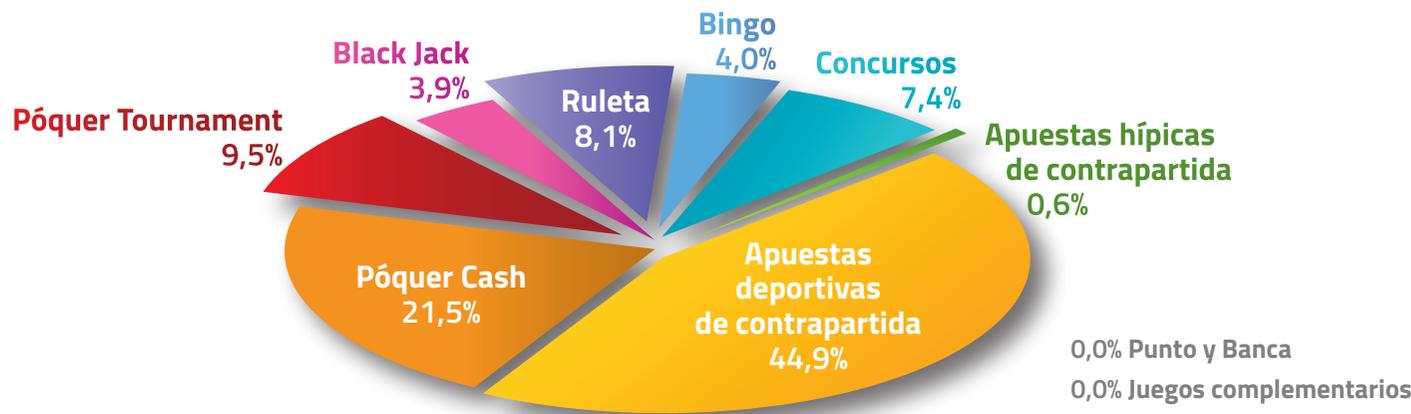
Juego online

3 de 4

Las discrepancias observadas entre el peso en términos de ingresos netos por juego y de cantidades jugadas, se deben a los diferentes ratios de GGR/Cantidades jugadas en función del tipo de juego.

Las cifras de cantidades jugadas online en el total del año (desde el 1 de enero al 31 de diciembre) se estiman en unos 4.200 millones de euros.

Distribución de juego online en España 2012 por tipo de juego: en términos de GGR



Carta del director

El Mercado del Juego en España

- Entorno económico
- Tamaño del Mercado de Juego en España
 - Por cantidades jugadas
 - Por ingresos netos

Oferta: Operadores del Mercado de Juego

- LAE
- ONCE
- Casinos
- Bingos
- Máquinas de azar
- Juegos online
- Evolución de la oferta

Demanda de Juego

- Aportación a la sociedad del Sector del Juego
 - Ingresos Tributarios
 - Impacto macroeconómico y en el empleo del Sector del Juego

Anexos Estadísticos

El Mercado del Juego en el mundo

La DGOJ en el año 2012

El Mercado de Juego en España

Oferta: operadores en el Mercado de Juego

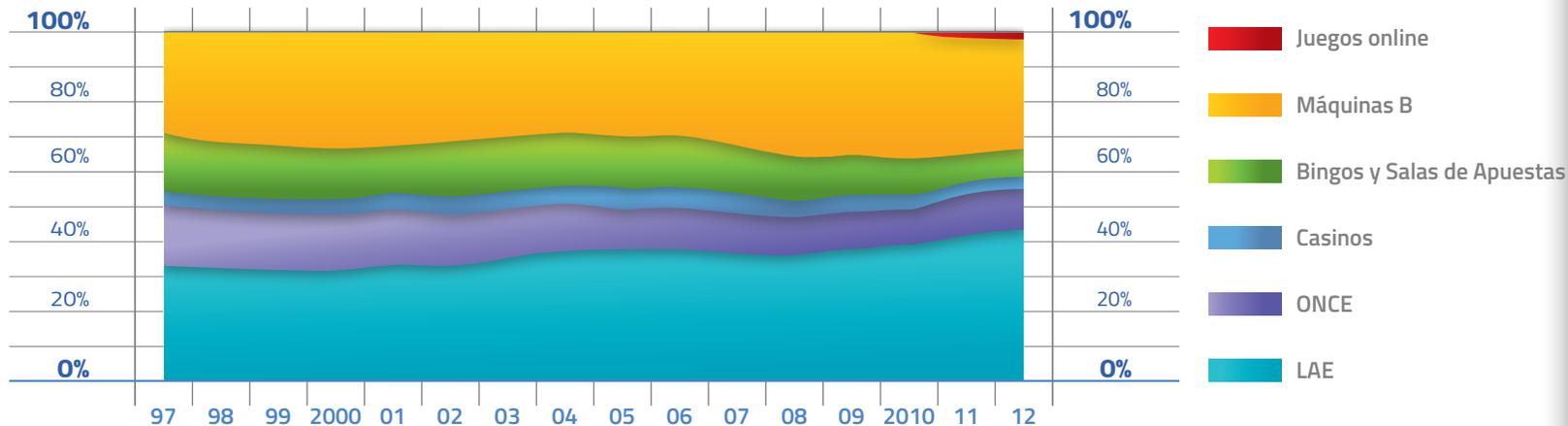
Evolución de la oferta: competidores y cuotas de mercado 1 de 2

En el mercado de juego, observamos que en 2012 ha continuado un proceso de reconfiguración de la oferta y de los operadores, motivado por dos razones: una cíclica vinculada a la caída de la renta disponible de los hogares

de forma continuada desde 2008, lo que ha afectado a los ingresos de los distintos operadores en el mercado, y una estructural relacionada con la irrupción del juego online en los últimos años.

Evolución de la cuota de mercado de operadores en términos de ingreso neto 1997-2012

%



→ Carta del director

El Mercado del Juego en España

- Entorno económico
- Tamaño del Mercado de Juego en España
 - Por cantidades jugadas
 - Por ingresos netos

Oferta: Operadores del Mercado de Juego

- LAE
- ONCE
- Casinos
- Bingos
- Máquinas de azar
- Juegos online
- Evolución de la oferta

→ Demanda de Juego

- Aportación a la sociedad del Sector del Juego
 - Ingresos Tributarios
 - Impacto macroeconómico y en el empleo del Sector del Juego

→ Anexos Estadísticos

→ El Mercado del Juego en el mundo

→ La DGOJ en el año 2012

El Mercado de Juego en España

Oferta: operadores en el Mercado de Juego

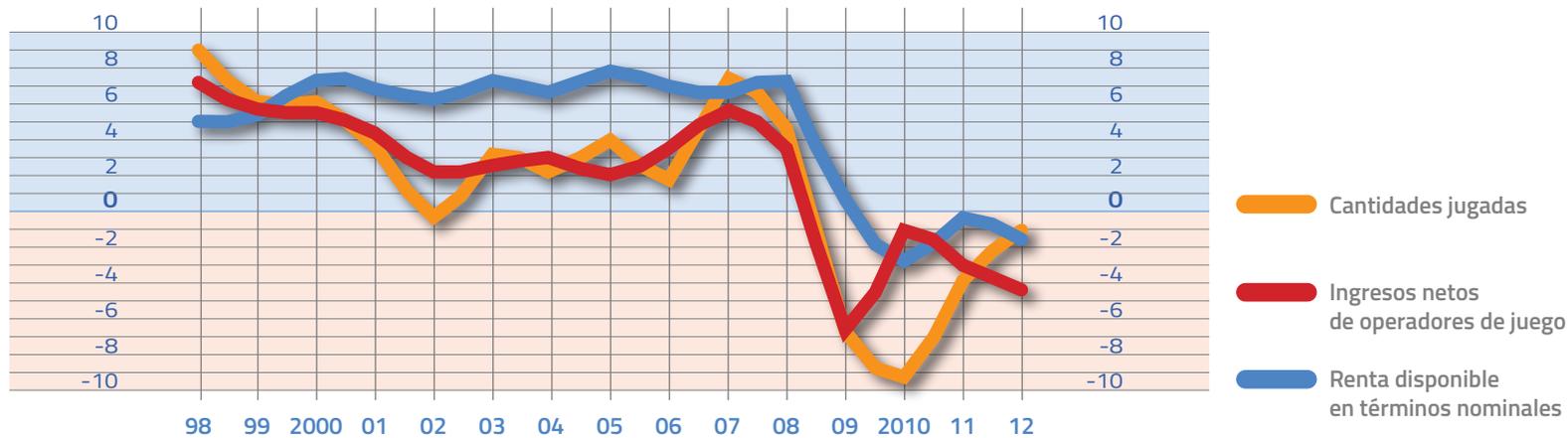
Evolución de la oferta: competidores y cuotas de mercado 2 de 2

Aunque únicamente disponemos de datos parciales de 2012 (entre junio y diciembre de 2012) sobre ingresos referidos a juegos online, podemos afirmar que se trata de un segmento de

fuerte crecimiento (dado que ya representa un 11% del total de las cantidades jugadas en España, significativamente superior al de otros operadores privados tradicionales como bingos o casinos).

Ingresos netos de operadores y renta disponible 1998-2012

Tasa de Variación %



Fuente: elaboración propia a partir de datos de OCDE y DGOJ

→ Carta del director

El Mercado del Juego en España

- Entorno económico
- Tamaño del Mercado de Juego en España
 - Por cantidades jugadas
 - Por ingresos netos

Oferta: Operadores del Mercado de Juego

- LAE
- ONCE
- Casinos
- Bingos
- Máquinas de azar
- Juegos online
- Evolución de la oferta

→ Demanda de Juego

- Aportación a la sociedad del Sector del Juego
 - Ingresos Tributarios
 - Impacto macroeconómico y en el empleo del Sector del Juego

→ Anexos Estadísticos

→ El Mercado del Juego en el mundo

→ La DGOJ en el año 2012

El Mercado de Juego en España

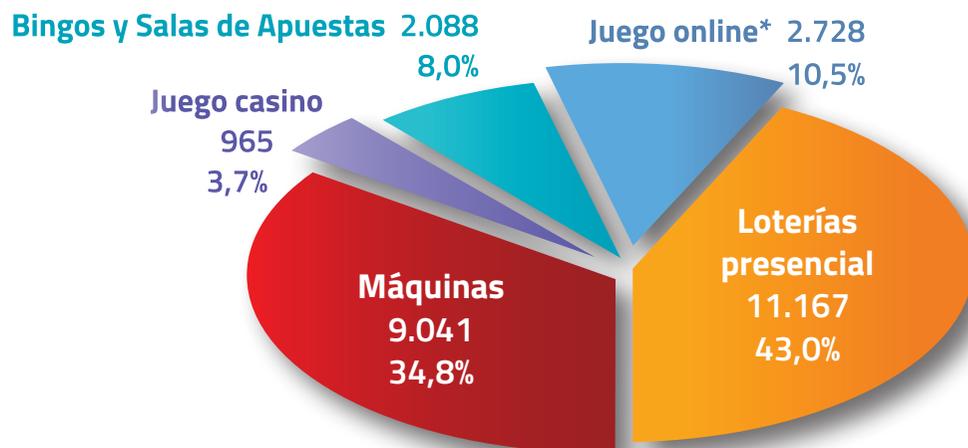
Demanda de Juego

1 de 8

La demanda de juego en España, en términos de cantidades jugadas, alcanzó en 2012 los 25.988 millones de euros con una presencia mayoritaria, pero decreciente en el último año, del juego presencial, con más de un 89% del total. Dentro del juego presencial destaca la demanda de loterías y apuestas

(LAE y ONCE) con un 43% del total, seguida de máquinas (B y C) con un 35%, bingos y salas de apuestas con cerca de un 8%, juego en mesa de casinos con un 4% y juego online con un 11% de las cantidades jugadas (frente al 6% que representó el juego online en 2011).

Mercado de Juego en España en 2012 por tipo de juego
% sobre cantidades jugadas



* Incluyen datos entre junio-diciembre 2012

Carta del director

El Mercado del Juego en España

Entorno económico

Tamaño del Mercado de Juego en España

- Por cantidades jugadas
- Por ingresos netos

Oferta: Operadores del Mercado de Juego

- LAE
- ONCE
- Casinos
- Bingos
- Máquinas de azar
- Juegos online
- Evolución de la oferta

Demanda de Juego

- Aportación a la sociedad del Sector del Juego
 - Ingresos Tributarios
 - Impacto macroeconómico y en el empleo del Sector del Juego

Anexos Estadísticos

El Mercado del Juego en el mundo

La DGOJ en el año 2012

El Mercado de Juego en España

Demanda de Juego

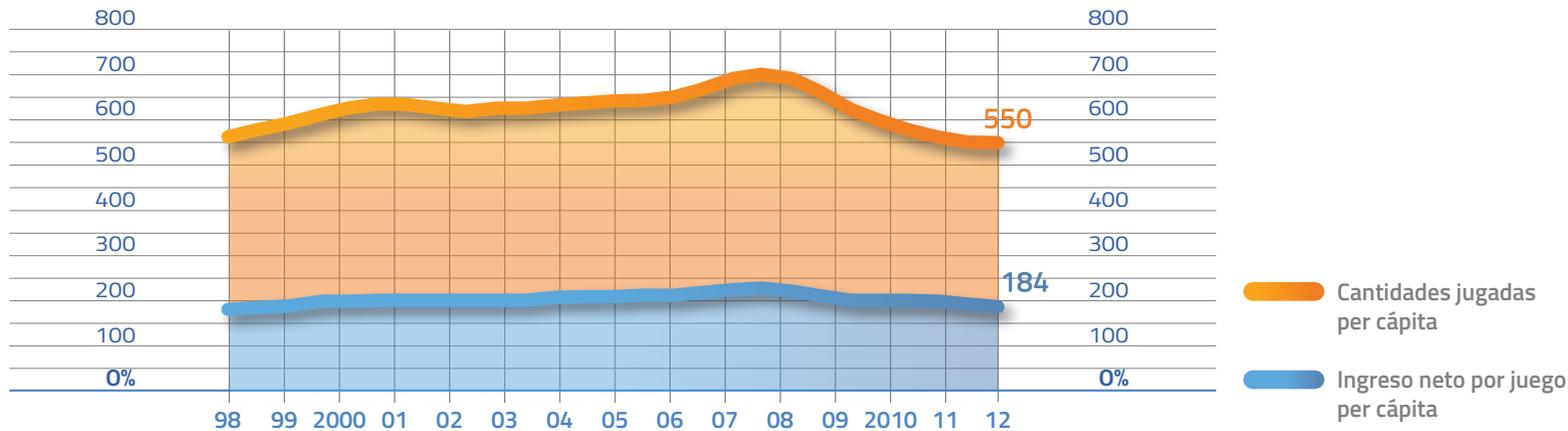
2 de 8

En el caso del análisis de la demanda son interesantes las cantidades jugadas y el gasto real en juego per cápita. La evolución tanto del gasto real en juego (equivalente al GGR), como de las cantidades jugadas muestra que en 2012 continúa la reducción iniciada en 2008. En términos de cantidades jugadas

en 2012 se produjo una reducción del 1,2% hasta los 550 euros por habitante, mientras que el ingreso neto por habitante se redujo en un 4,7% hasta los 184 euros por habitante. Desde 2008 ambas magnitudes se han reducido a un ritmo del 5,8% y 4,4% anual respectivamente.

Evolución de la demanda de juego per cápita en España 1998-2012

Euros por habitante



Fuente: elaboración propia a partir de datos del INE

→ Carta del director

El Mercado del Juego en España

→ Entorno económico

→ Tamaño del Mercado de Juego en España

- Por cantidades jugadas
- Por ingresos netos

Oferta: Operadores del Mercado de Juego

- LAE
- ONCE
- Casinos
- Bingos
- Máquinas de azar
- Juegos online
- Evolución de la oferta

● Demanda de Juego

→ Aportación a la sociedad del Sector del Juego

- Ingresos Tributarios
- Impacto macroeconómico y en el empleo del Sector del Juego

→ Anexos Estadísticos

→ **El Mercado del Juego en el mundo**

→ **La DGJ en el año 2012**

El Mercado de Juego en España

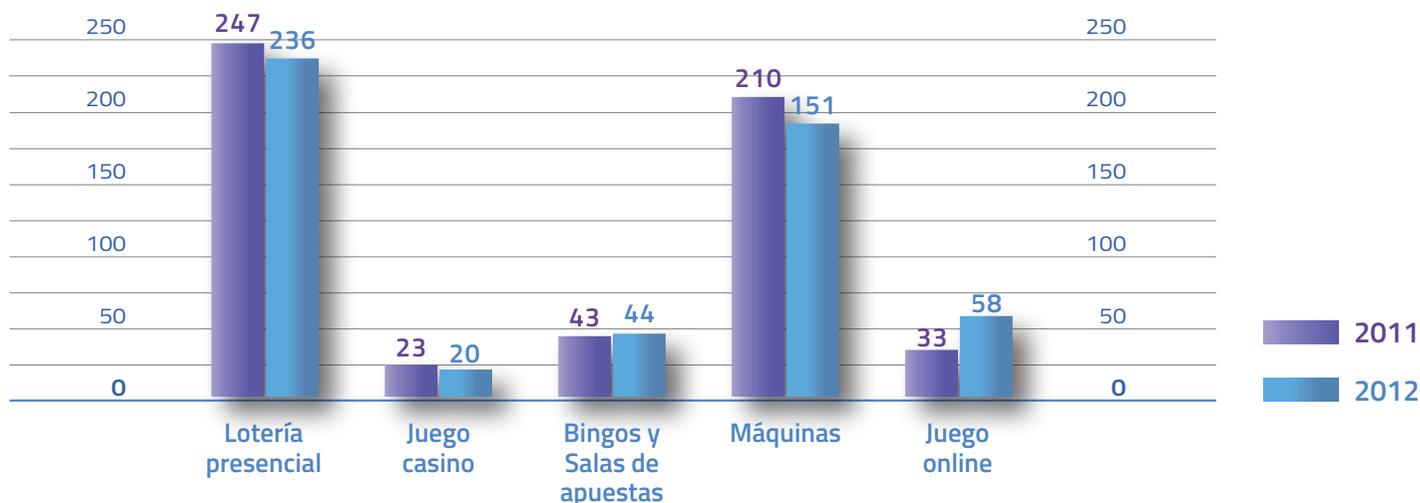
Demanda de Juego

3 de 8

Esto parece indicar que el impacto sobre la renta disponible y el consumo privado de la recesión y de la crisis económica iniciada en 2008 está afectando negativamente a la evolución de la demanda de juego en España.

Cantidades jugadas por habitante y tipo de juego 2011-2012

Euros



→ Carta del director

El Mercado del Juego en España

→ Entorno económico

→ Tamaño del Mercado de Juego en España

- Por cantidades jugadas
- Por ingresos netos

Oferta: Operadores del Mercado de Juego

- LAE
- ONCE
- Casinos
- Bingos
- Máquinas de azar
- Juegos online
- Evolución de la oferta

● Demanda de Juego

- Aportación a la sociedad del Sector del Juego
 - Ingresos Tributarios
 - Impacto macroeconómico y en el empleo del Sector del Juego

→ Anexos Estadísticos

→ El Mercado del Juego en el mundo

→ La DGOJ en el año 2012

El Mercado de Juego en España

Demanda de Juego

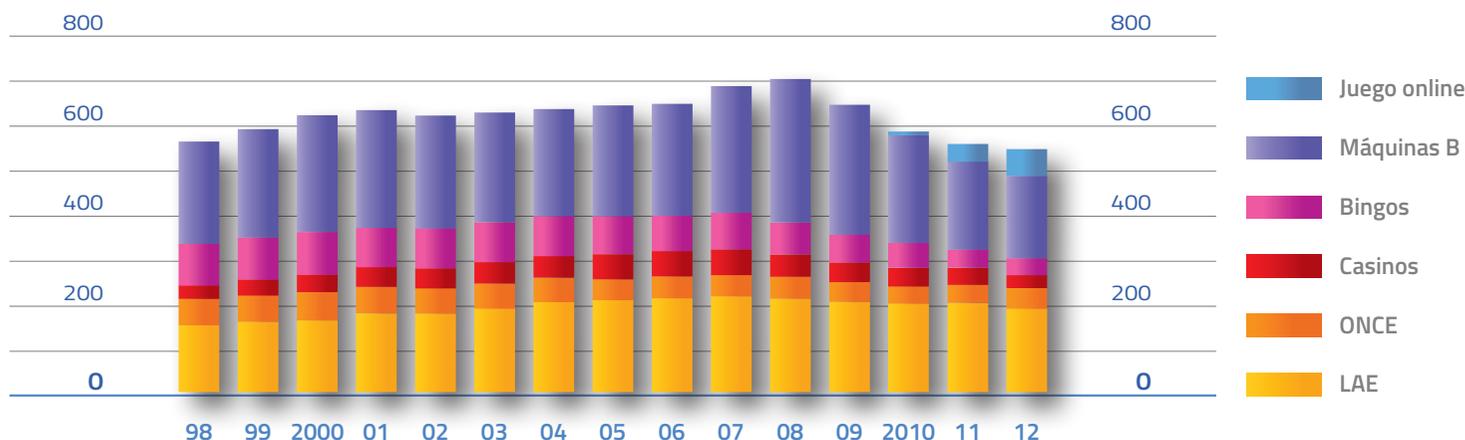
4 de 8

No obstante, el comportamiento de la demanda no es homogéneo entre segmentos. Así, en términos de cantidades jugadas y de gasto real por habitante la demanda se ha debilitado, especialmente la demanda de

juegos de gestión privada (casinos, bingos, y maquinas), y en menor medida en los juegos de lotería, pero se ha elevado considerablemente la demanda por habitante en el caso del juego online.

Demanda de juego por operador per cápita en España
Cantidades jugadas por habitante 1998-2012

Euros



→ Carta del director

El Mercado del Juego en España

→ Entorno económico

→ Tamaño del Mercado de Juego en España

- Por cantidades jugadas
- Por ingresos netos

Oferta: Operadores del Mercado de Juego

- LAE
- ONCE
- Casinos
- Bingos
- Máquinas de azar
- Juegos online
- Evolución de la oferta

● Demanda de Juego

- Aportación a la sociedad del Sector del Juego
 - Ingresos Tributarios
 - Impacto macroeconómico y en el empleo del Sector del Juego

→ Anexos Estadísticos

→ **El Mercado del Juego en el mundo**

→ **La DGOJ en el año 2012**

El Mercado de Juego en España

Demanda de Juego

5 de 8

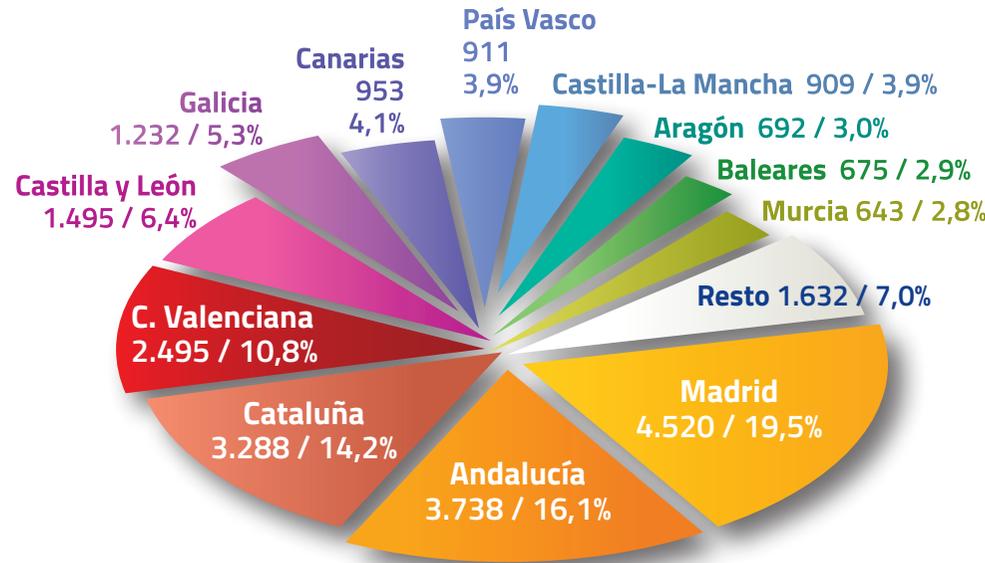
En cuanto a la demanda por Comunidades Autónomas, tanto en términos de gasto real como en términos de cantidades jugadas,

cuatro de ellas (Andalucía, Madrid, Comunidad Valenciana y Cataluña) concentran un 54% de la demanda de juego en España.

COMUNIDAD AUTÓNOMA	MLL €	%
Madrid	4.520	19,5%
Andalucía	3.738	16,1%
Cataluña	3.288	14,2%
C. Valenciana	2.495	10,8%
Castilla y León	1.495	6,4%
Galicia	1.232	5,3%
Canarias	953	4,1%
País Vasco	911	3,9%
Castilla-La Mancha	909	3,9%
Aragón	692	3,0%
Baleares	675	2,9%
Murcia	643	2,8%

Resto		
Extremadura	448	1,9%
Asturias	418	1,8%
Cantabria	308	1,3%
Navarra	271	1,2%
La Rioja	145	0,6%
Ceuta	21	0,1%
Melilla	21	0,1%

Mercado de Juego por Comunidades Autónomas en 2012
% sobre cantidades jugadas



→ Carta del director

El Mercado del Juego en España

- Entorno económico
- Tamaño del Mercado de Juego en España
 - Por cantidades jugadas
 - Por ingresos netos

Oferta: Operadores del Mercado de Juego

- LAE
- ONCE
- Casinos
- Bingos
- Máquinas de azar
- Juegos online
- Evolución de la oferta

● Demanda de Juego

- Aportación a la sociedad del Sector del Juego
 - Ingresos Tributarios
 - Impacto macroeconómico y en el empleo del Sector del Juego
- Anexos Estadísticos

→ El Mercado del Juego en el mundo

→ La DGJ en el año 2012

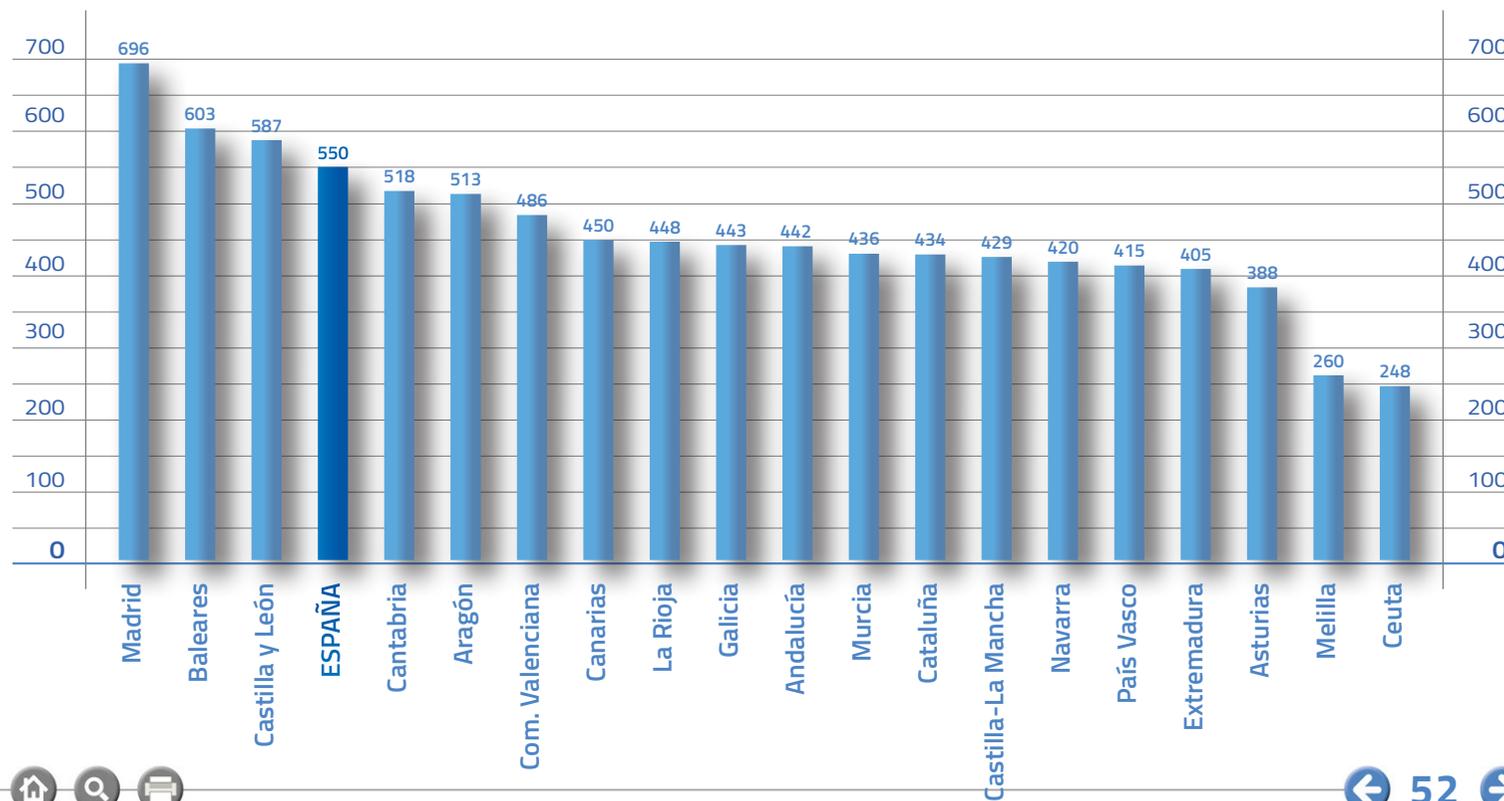
El Mercado de Juego en España

Demanda de Juego

6 de 8

Cantidades jugadas por habitante por Comunidades Autónomas

Euros



Carta del director

El Mercado del Juego en España

Entorno económico

Tamaño del Mercado de Juego en España

- Por cantidades jugadas
- Por ingresos netos

Oferta: Operadores del Mercado de Juego

- LAE
- ONCE
- Casinos
- Bingos
- Máquinas de azar
- Juegos online
- Evolución de la oferta

Demanda de Juego

- Aportación a la sociedad del Sector del Juego
 - Ingresos Tributarios
 - Impacto macroeconómico y en el empleo del Sector del Juego

Anexos Estadísticos

El Mercado del Juego en el mundo

La DGJ en el año 2012

El Mercado de Juego en España

Demanda de Juego

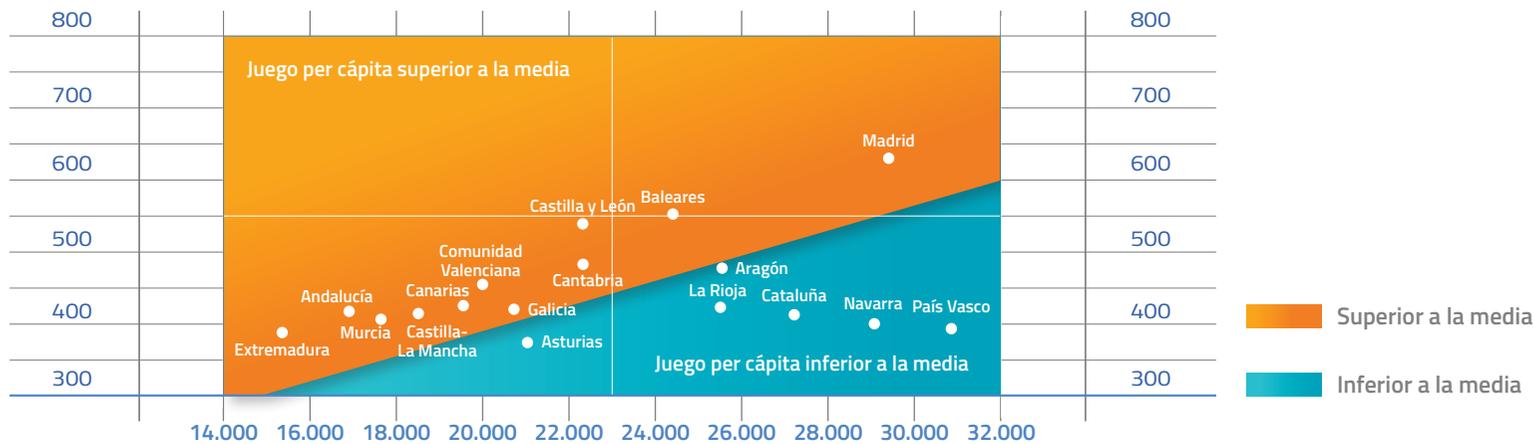
7 de 8

Aquellas Comunidades Autónomas con una mayor demanda de juego respecto a su tamaño demográfico son Madrid y la Comunidad Valenciana. Si se compara la demanda de juego respecto al nivel de renta per cápita, se observa que las comunidades con una mayor propensión al consumo de

juegos de azar son la Comunidad Valenciana, Canarias, Murcia, Extremadura y Castilla y León. Mientras que las Comunidades Autónomas de Navarra, País Vasco, Cataluña y Galicia presentan una propensión a la demanda de juegos de azar, respecto a su renta disponible, inferior a la media nacional.

Relación entre cantidades jugadas per cápita y renta per cápita en 2012

Euros. Cantidades jugadas per cápita / Renta per cápita, en 2012



Fuente: elaboración propia a partir de datos del INE y de la DGOJ

Carta del director

El Mercado del Juego en España

Entorno económico

Tamaño del Mercado de Juego en España

- Por cantidades jugadas
- Por ingresos netos

Oferta: Operadores del Mercado de Juego

- LAE
- ONCE
- Casinos
- Bingos
- Máquinas de azar
- Juegos online
- Evolución de la oferta

Demanda de Juego

Aportación a la sociedad del Sector del Juego

- Ingresos Tributarios
- Impacto macroeconómico y en el empleo del Sector del Juego

Anexos Estadísticos

El Mercado del Juego en el mundo

La DGOJ en el año 2012

El Mercado de Juego en España

Demanda de Juego

8 de 8

La renta disponible es la principal variable que determina la evolución cíclica de la demanda de juego, el impacto de la crisis económica sobre una caída de la renta disponible desde el año 2009, ha ocasionado en 2012 al igual que en años previos una significativa caída de la demanda de juego. En este sentido, el crecimiento de la demanda de juego y la renta disponible mantienen una elevada

correlación durante la última década, superior al 85%. No obstante, la demanda de juego (entendiendo por ésta las cantidades jugadas) tiene una elasticidad inferior a la unidad respecto a la renta disponible, es decir, la demanda de juego es relativamente inelástica, ya que presenta una variabilidad inferior a la de la renta, al menos con los datos de las últimas dos décadas.

Evolución de ingresos de operadores de juego 1995-2012

Tasa de Variación %



Elasticidad demanda de juego respecto a renta disponible = 0,40

Correlación en la última década entre crecimiento de demanda de juego y crecimiento disponible = 0,85

→ Carta del director

El Mercado del Juego en España

→ Entorno económico

→ Tamaño del Mercado de Juego en España

→ Por cantidades jugadas

→ Por ingresos netos

Oferta: Operadores del Mercado de Juego

→ LAE

→ ONCE

→ Casinos

→ Bingos

→ Máquinas de azar

→ Juegos online

→ Evolución de la oferta

● Demanda de Juego

→ Aportación a la sociedad del Sector del Juego

→ Ingresos Tributarios

→ Impacto macroeconómico y en el empleo del Sector del Juego

→ Anexos Estadísticos

→ El Mercado del Juego en el mundo

→ La DGJ en el año 2012

El Mercado de Juego en España

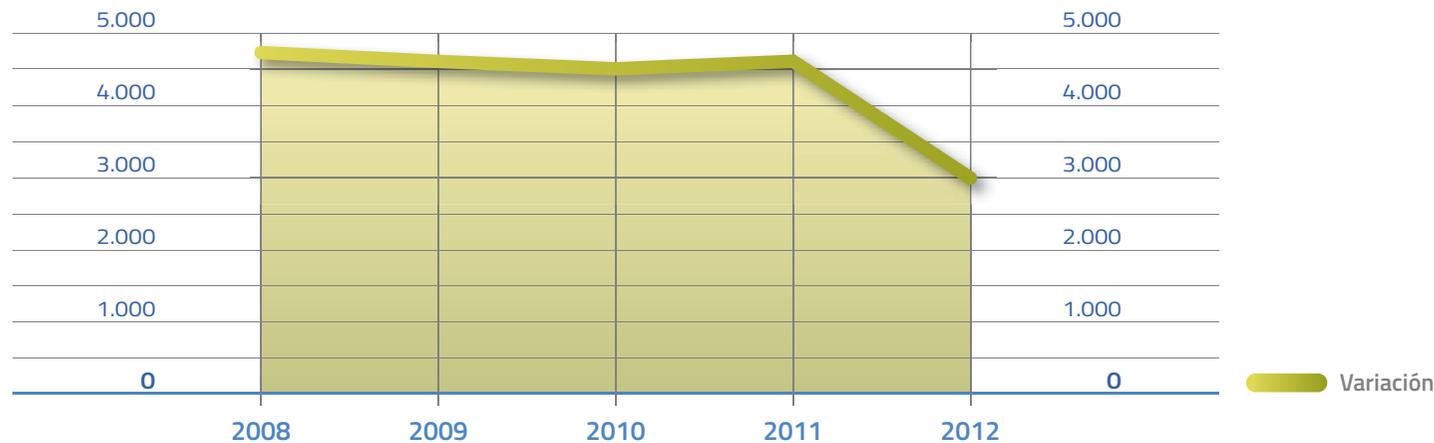
Aportación a la sociedad: ingresos tributarios¹

1 de 4

Los ingresos tributarios por juego se redujeron en 2012 un 34,9% hasta los 2.959 millones de euros debido a la reducción de la recaudación tributaria procedente de todos los tipos de juego presencial, mientras que la recaudación tributaria del juego online experimentó un fuerte incremento.

Evolución de ingresos tributarios por juego 2008-2012

Millones de euros



1. Se incluyen en este concepto las cantidades correspondientes al Impuesto de Actividades del Juego y Tasa del Juego

Carta del director

El Mercado del Juego en España

Entorno económico

Tamaño del Mercado de Juego en España

- Por cantidades jugadas
- Por ingresos netos

Oferta: Operadores del Mercado de Juego

- LAE
- ONCE
- Casinos
- Bingos
- Máquinas de azar
- Juegos online
- Evolución de la oferta

Demanda de Juego

- Aportación a la sociedad del Sector del Juego**
- Ingresos Tributarios
- Impacto macroeconómico y en el empleo del Sector del Juego

Anexos Estadísticos

El Mercado del Juego en el mundo

La DGJ en el año 2012

El Mercado de Juego en España

Aportación a la sociedad: ingresos tributarios¹

2 de 4

Por tipo de operador de juego, en 2012 la recaudación tributaria de juego de LAE disminuyó un 46,5% hasta los 1.689 millones de euros, la correspondiente a casinos retrocedió un -9,4% hasta 69 millones de euros, la de bingos disminuyó un 17,1%

hasta los 346 millones de euros, la de máquinas B descendió un 10,8% hasta los 722 millones de euros, y finalmente los ingresos tributarios por juego online se incrementaron en un 90,9% en 2012 hasta los 133 millones de euros.

Ingresos tributarios por operador de juego 2011-2012

Millones de euros



* Los ingresos tributarios se incrementan en las demás aportaciones de naturaleza no tributaria realizadas por LAE al Tesoro Público. En el año 2011 LAE realizó una aportación al Tesoro extraordinaria con cargo a la prima de emisión de 1.200 millones de €.

1. Se incluyen en este concepto las cantidades correspondientes al Impuesto de Actividades del Juego y Tasa del Juego

Carta del director

El Mercado del Juego en España

Entorno económico

Tamaño del Mercado de Juego en España

- Por cantidades jugadas
- Por ingresos netos

Oferta: Operadores del Mercado de Juego

- LAE
- ONCE
- Casinos
- Bingos
- Máquinas de azar
- Juegos online
- Evolución de la oferta

Demanda de Juego

Aportación a la sociedad del Sector del Juego

- Ingresos Tributarios
- Impacto macroeconómico y en el empleo del Sector del Juego

Anexos Estadísticos

El Mercado del Juego en el mundo

La DGJ en el año 2012

El Mercado de Juego en España

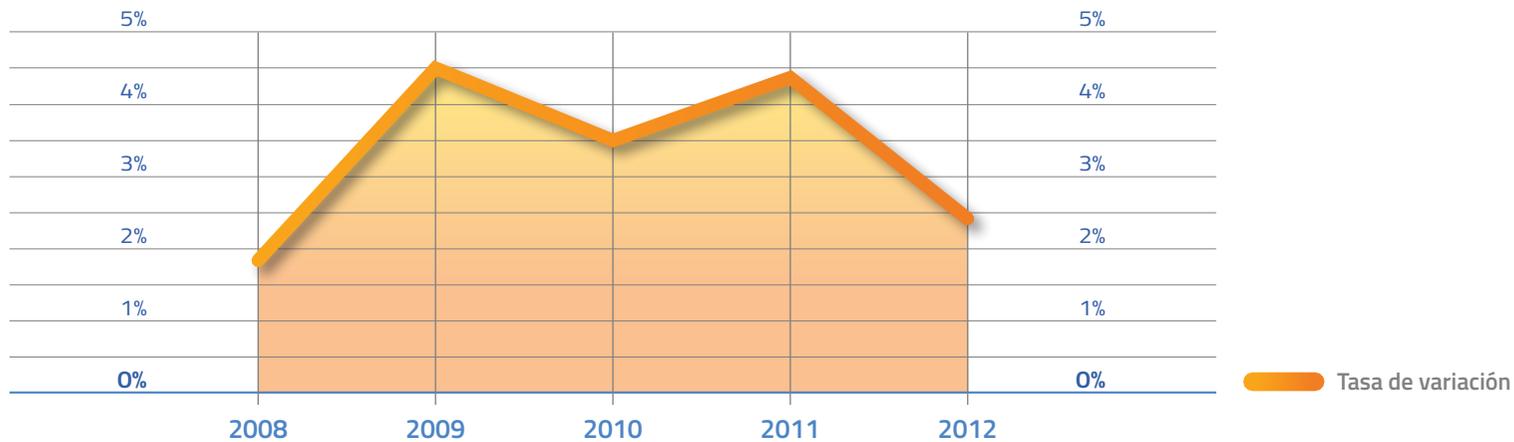
Aportación a la sociedad: ingresos tributarios¹

3 de 4

Los ingresos tributarios por juego siguen teniendo un peso relativamente relevante en los ingresos totales del Estado, aunque en 2012 la participación de los ingresos en los ingresos no financieros del Estado disminuyó hasta el 2,4%.

Ingresos tributarios por juego / ingresos no financieros del Estado 2008-2012

% Tasa de variación



1. Se incluyen en este concepto las cantidades correspondientes al Impuesto de Actividades del Juego y Tasa del Juego

Carta del director

El Mercado del Juego en España

Entorno económico

Tamaño del Mercado de Juego en España

- Por cantidades jugadas
- Por ingresos netos

Oferta: Operadores del Mercado de Juego

- LAE
- ONCE
- Casinos
- Bingos
- Máquinas de azar
- Juegos online
- Evolución de la oferta

Demanda de Juego

- Aportación a la sociedad del Sector del Juego**
 - Ingresos Tributarios
 - Impacto macroeconómico y en el empleo del Sector del Juego

Anexos Estadísticos

El Mercado del Juego en el mundo

La DGJ en el año 2012

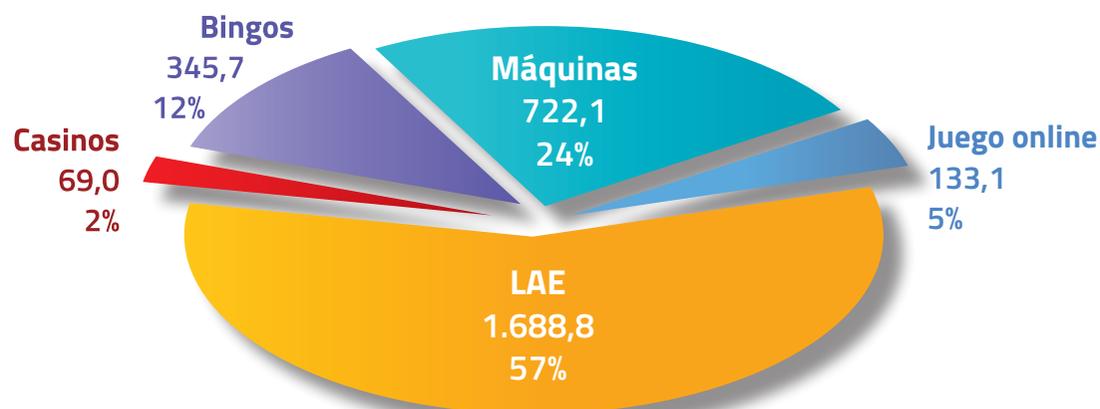
El Mercado de Juego en España

Aportación a la sociedad: ingresos tributarios¹

4 de 4

Por otro lado, el operador que en mayor medida contribuye a los ingresos tributarios totales por juego es LAE, con un 57% mientras que el resto de operadores contribuyen en menor cuantía: siendo las máquinas B, el segmento del juego de gestión privada, que en mayor medida aporta a los ingresos fiscales (24% del total), seguido de bingos (12%), juego online (5%) y casinos (2%).

Ingresos tributarios por juego
Millones de euros y porcentajes / total recaudación



1. Se incluyen en este concepto las cantidades correspondientes al Impuesto de Actividades del Juego y Tasa del Juego

➔ Carta del director

El Mercado del Juego en España

➔ Entorno económico

➔ Tamaño del Mercado de Juego en España

- ➔ Por cantidades jugadas
- ➔ Por ingresos netos

Oferta: Operadores del Mercado de Juego

- ➔ LAE
- ➔ ONCE
- ➔ Casinos
- ➔ Bingos
- ➔ Máquinas de azar
- ➔ Juegos online
- ➔ Evolución de la oferta

➔ Demanda de Juego

● Aportación a la sociedad del Sector del Juego

- Ingresos Tributarios
- ➔ Impacto macroeconómico y en el empleo del Sector del Juego

➔ Anexos Estadísticos

➔ El Mercado del Juego en el mundo

➔ La DGOJ en el año 2012

El Mercado de Juego en España

Aportación a la sociedad: impacto macroeconómico y en el empleo 1 de 3

El mercado de juego en España representó en 2012 un 0,8% del PIB en términos de ingresos de operadores de juego, un 1,3% de la renta disponible en España y un 1,4% del consumo privado, con lo que mantuvo el peso sobre la economía española del

sector del juego respecto al año anterior. No obstante, en la última década la relevancia en términos del PIB, del mercado de juego en España se ha reducido ligeramente, debido principalmente al crecimiento nominal del PIB.

Relevancia del Mercado de Juego en España en términos de ingresos netos de operadores de juego 1997-2012

% Tasa de variación



Fuente: elaboración propia a partir de datos del INE

Carta del director

El Mercado del Juego en España

Entorno económico

Tamaño del Mercado de Juego en España

- Por cantidades jugadas
- Por ingresos netos

Oferta: Operadores del Mercado de Juego

- LAE
- ONCE
- Casinos
- Bingos
- Máquinas de azar
- Juegos online
- Evolución de la oferta

Demanda de Juego

Aportación a la sociedad del Sector del Juego

- Ingresos Tributarios
- Impacto macroeconómico y en el empleo del Sector del Juego

Anexos Estadísticos

El Mercado del Juego en el mundo

La DGOJ en el año 2012

El Mercado de Juego en España

Aportación a la sociedad: impacto macroeconómico y en el empleo 2 de 3

En cuanto al efecto sobre la renta y el valor añadido de la economía española, a partir de las tablas input-output de la economía española publicadas por el INE, y tomando como referencia el sector de actividades recreativas, estimamos que en 2012 el

sector de juego generó de forma directa un 0,44% del PIB español en 2012 y un 0,3% del PIB de forma indirecta. En total, el sector del juego contribuyó a la economía española generando más de 7.600 millones de euros, aproximadamente un 0,73% del PIB.

Sector del Juego: valor añadido generado 2011-2012

% PIB total de España



→ Carta del director

El Mercado del Juego en España

→ Entorno económico

→ Tamaño del Mercado de Juego en España

- Por cantidades jugadas
- Por ingresos netos

Oferta: Operadores del Mercado de Juego

- LAE
- ONCE
- Casinos
- Bingos
- Máquinas de azar
- Juegos online
- Evolución de la oferta

→ Demanda de Juego

● Aportación a la sociedad del Sector del Juego

- Ingresos Tributarios
- Impacto macroeconómico y en el empleo del Sector del Juego

→ Anexos Estadísticos

→ El Mercado del Juego en el mundo

→ La DGJ en el año 2012

El Mercado de Juego en España

Aportación a la sociedad: impacto macroeconómico y en el empleo 3 de 3

Por otra parte, el sector del juego también contribuye al empleo en la economía española. De manera que de forma directa el sector del juego generó 98.274 empleos y de forma indirecta 69.273, con lo que el número de empleos totales directos e indirectos generados por el sector del juego en 2012 fue superior a 167.000.

Sector del Juego: empleo directo e indirecto 2011-2012

Número de empleos



→ Carta del director

El Mercado del Juego en España

→ Entorno económico

→ Tamaño del Mercado de Juego en España

- Por cantidades jugadas
- Por ingresos netos

Oferta: Operadores del Mercado de Juego

- LAE
- ONCE
- Casinos
- Bingos
- Máquinas de azar
- Juegos online
- Evolución de la oferta

→ Demanda de Juego

● Aportación a la sociedad del Sector del Juego

- Ingresos Tributarios
- Impacto macroeconómico y en el empleo del Sector del Juego

→ Anexos Estadísticos

→ El Mercado del Juego en el mundo

→ La DGJ en el año 2012

El Mercado de Juego en España

Anexo estadístico: índice



- ➔ Cantidades jugadas por operadores
- ➔ Ingresos netos de los operadores
- ➔ Cantidades jugadas por CCAA
- ➔ Ingresos netos por juego por CCAA
- ➔ Cantidades jugadas por tipo de juego
- ➔ GGR, ingresos netos por tipo de juego
- ➔ Ingresos tributarios por tipo de juego

LAE. Loterías y Apuestas del Estado

- ➔ Cantidades jugadas
- ➔ Premios devengados
- ➔ Cantidades jugadas por CCAA
- ➔ Ingresos netos

ONCE, Organización Nacional de Ciegos Españoles

- ➔ Cantidades jugadas por CCAA
- ➔ Premios devengados por CCAA
- ➔ Ingresos netos por CCAA
- ➔ Agentes y puntos de venta

Casinos

- ➔ Cantidades jugadas e ingresos netos
- ➔ Cantidades jugadas por CCAA
- ➔ Ingresos
- ➔ Ingresos netos por juego en mesa
- ➔ Ingresos netos por máquinas
- ➔ Ingresos por propinas y entradas
- ➔ Número de visitantes
- ➔ Número de casinos

Bingos

- ➔ Ventas de cartones
- ➔ Ingresos netos
- ➔ Premios por CCAA
- ➔ Número de salas

Máquinas

- ➔ Máquinas B. Cantidades jugadas
- ➔ Máquinas B. Ingresos por juego
- ➔ Máquinas B. Premios
- ➔ Máquinas A y B. Número de máquinas

➔ [Carta del director](#)

El Mercado del Juego en España

➔ [Entorno económico](#)

➔ [Tamaño del Mercado de Juego en España](#)

- ➔ [Por cantidades jugadas](#)
- ➔ [Por ingresos netos](#)

Oferta: Operadores del Mercado de Juego:

- ➔ [LAE](#)
- ➔ [ONCE](#)
- ➔ [Casinos](#)
- ➔ [Bingos](#)
- ➔ [Máquinas de azar](#)
- ➔ [Juegos online](#)
- ➔ [Evolución de la oferta](#)

➔ [Demanda de Juego](#)

➔ [Aportación a la sociedad del Sector del Juego](#)

- ➔ [Ingresos Tributarios](#)
- ➔ [Impacto macroeconómico y en el empleo del Sector del Juego](#)

● [Anexos Estadísticos](#)

➔ [El Mercado del Juego en el mundo](#)

➔ [La DGOJ en el año 2012](#)

El Mercado de Juego en España

Anexo estadístico. Cantidades jugadas según los operadores de juego

Cantidades jugadas según los operadores 1997-2012

Millones de euros*

AÑO	TOTAL	Casinos*	Bingos	Máquinas 'B' *	Salas de juego	LAE	ONCE	Juego online*
1997	20.555	1.105	3.672	7.513	-	6.015	2.250	-
1998	22.367	1.229	3.709	8.836	-	6.301	2.291	-
1999	23.706	1.381	3.781	9.566	-	6.689	2.290	-
2000	25.130	1.581	3.819	10.416	-	6.881	2.432	-
2001	26.037	1.687	3.756	10.592	-	7.545	2.458	-
2002	25.957	1.854	3.716	10.368	-	7.637	2.383	-
2003	26.727	1.914	3.930	10.292	-	8.292	2.299	-
2004	27.287	2.067	3.854	10.076	-	9.027	2.263	-
2005	28.335	2.445	3.834	10.730	-	9.304	2.024	-
2006	28.882	2.460	3.694	10.939	-	9.647	2.142	-
2007	30.990	2.551	3.662	12.627	-	9.986	2.166	-
2008	32.308	2.287	3.375	14.498	-	10.048	2.101	-
2009	30.110	1.991	2.930	13.364	-	9.844	1.981	-
2010	27.339	1.857	2.688	11.338	-	9.592	1.863	-
2011***	26.275	1.612	2.019	9.389	-	9.722	1.956	1.575
2012	25.988	1.490	1.842	8.515	245	9.253	1.914	2.728

* Incluye máquinas C

** Incluye datos junio-diciembre 2011 y junio-diciembre 2012

*** El dato de 2011 ha sido revisado respecto a la Memoria Anual de la DGOJ de 2011

El Mercado de Juego en España

Anexo estadístico. Ingresos netos de los operadores de juego

Ingresos netos de los operadores de juego 1997-2012

Millones de euros*

AÑO	TOTAL	Casinos*	Bingos	Máquinas 'B'*	LAE	ONCE	Juego online*
1997	6.586	259	1.102	1.878	2.177	1.170	-
1998	7.055	273	1.113	2.209	2.269	1.192	-
1999	7.452	320	1.134	2.391	2.416	1.190	-
2000	7.857	361	1.146	2.604	2.481	1.265	-
2001	8.190	389	1.127	2.648	2.748	1.278	-
2002	8.366	436	1.322	2.592	2.777	1.239	-
2003	8.588	431	1.368	2.573	3.019	1.196	-
2004	8.836	472	1.342	2.519	3.327	1.177	-
2005	9.017	551	1.330	2.682	3.402	1.052	-
2006	9.328	553	1.406	2.735	3.521	1.114	-
2007	9.840	557	1.365	3.157	3.636	1.126	-
2008	10.158	499	1.268	3.625	3.675	1.092	-
2009	9.499	429	1.083	3.341	3.616	1.030	-
2010	9.375	388	988	3.377	3.678	945	-
2011	9.084	340	727	3.026	3.821	1.051	118
2012	8.674	307	637	2.753	3.793	1.018	117

* Incluye máquinas C

** Incluye datos junio-diciembre 2011 y junio-diciembre 2012

El Mercado de Juego en España

Anexo estadístico. Cantidades jugadas por Comunidades Autónomas

Cantidades jugadas en España por Comunidades Autónomas 2003-2012

Millones de euros

AÑO	TOTAL	Andalucía	Aragón	Asturias	Baleares	Canarias	Cantabria	Castilla y León	Castilla - La Mancha	Cataluña	Comunidad Valenciana	Extremadura	Galicia	Madrid	Murcia	Navarra	País Vasco	La Rioja	Ceuta	Melilla	Resto y online
2003	26.727	3.824	895	686	592	1.477	356	1.618	874	4.285	3.444	501	1.206	4.181	964	254	1.328	161	50	31	..
2004	27.287	4.050	903	687	622	1.454	378	1.649	900	4.435	3.469	513	1.158	4.207	969	276	1.363	168	48	34	..
2005	28.335	4.383	929	681	802	1.463	356	1.645	931	4.540	3.530	544	1.307	4.285	1.010	279	1.384	187	45	33	..
2006	28.882	4.389	944	726	808	1.464	411	1.700	962	4.621	3.653	574	1.100	4.529	1.039	283	1.365	217	52	38	5
2007	30.990	4.652	1.004	717	831	1.581	392	1.843	1.056	4.897	3.949	638	1.204	5.023	1.131	317	1.418	232	55	40	9
2008	32.309	4.566	1.055	732	878	1.601	379	1.946	1.192	5.099	4.027	679	1.531	5.272	1.162	343	1.485	247	56	43	15
2009	30.111	4.342	977	693	786	1.453	361	1.867	1.132	4.754	3.730	661	1.116	5.067	1.061	330	1.394	288	42	27	31
2010	27.339	3.891	877	618	687	1.374	326	1.696	1.034	4.327	3.426	594	1.030	4.667	920	272	1.273	214	39	28	46
2011	26.275	3.980	719	522	606	1.175	283	1.655	971	3.596	2.804	501	1.022	4.474	759	267	1.070	171	37	22	1.641
2012	25.988	3.738	692	418	675	953	308	1.495	909	3.288	2.495	448	1.232	4.520	643	271	911	145	21	21	2.804

El Mercado de Juego en España

Anexo estadístico. Ingresos netos por juego por Comunidades Autónomas

Ingresos netos por juego por Comunidades Autónomas 2003-2012

Millones de euros *

AÑO	TOTAL	Andalucía	Aragón	Asturias	Baleares	Canarias	Cantabria	Castilla y León	Castilla - La Mancha	Cataluña	Comunidad Valenciana	Extremadura	Galicia	Madrid	Murcia	Navarra	País Vasco	La Rioja	Ceuta	Melilla	Resto y online*
2003	8.339	1.277	278	221	198	479	111	505	282	1.355	1.105	165	395	1.331	302	85	421	51	18	10	..
2004	8.836	1.356	283	223	210	477	118	520	293	1.407	1.122	171	390	1.350	308	92	434	54	17	11	..
2005	9.017	1.430	288	220	249	477	111	517	299	1.419	1.128	177	423	1.350	317	91	434	58	16	11	..
2006	9.330	1.465	299	234	254	492	127	538	311	1.462	1.188	187	372	1.439	330	94	435	69	18	12	2
2007	9.840	1.529	312	232	259	520	122	578	337	1.525	1.258	205	398	1.557	352	102	446	72	19	13	4
2008	10.158	1.505	324	237	272	524	118	602	372	1.574	1.271	215	482	1.618	357	108	463	76	19	13	7
2009	9.499	1.420	300	226	245	476	114	578	354	1.472	1.176	213	382	1.546	334	104	436	86	15	9	14
2010	9.239	1.377	292	215	231	451	110	567	353	1.436	1.157	203	371	1.528	308	95	428	71	14	10	21
2011	9.084	1.481	-16	228	260	419	118	623	389	1.494	996	220	405	1.358	338	97	424	79	15	8	148
2012	8.674	1.411	292	188	332	376	115	354	362	1.263	1.113	165	411	1.241	278	103	423	68	9	9	163

*Cantidades jugadas menos premios

El Mercado de Juego en España

Anexo estadístico: LAE. Cantidades jugadas 2003-2012

LAE. Cantidades jugadas por Comunidades Autónomas 2003-2012

Millones de euros

AÑO	TOTAL	Andalucía	Aragón	Asturias	Baleares	Canarias	Cantabria	Castilla y León	Castilla - La Mancha	Cataluña	Comunidad Valenciana	Extremadura	Galicia	Madrid	Murcia	Navarra	País Vasco	La Rioja	Ceuta	Melilla	Canal Internet LAE
2003	8.292	1.107	246	222	179	344	109	573	346	1.222	1.036	151	471	1.356	262	99	490	62	10	8	..
2004	9.026	1.231	265	239	193	383	118	622	379	1.323	1.134	167	514	1.456	292	106	518	68	10	9	..
2005	9.304	1.284	271	245	195	391	122	645	396	1.385	1.181	172	517	1.470	314	107	520	72	10	9	..
2006	9.647	1.336	279	251	198	400	126	665	413	1.449	1.243	178	539	1.503	331	108	525	75	10	9	5
2007	9.985	1.387	288	263	202	410	129	703	436	1.489	1.281	189	555	1.563	340	111	533	78	11	9	9
2008	10.048	1.401	289	280	201	414	126	704	441	1.499	1.278	192	567	1.567	333	115	530	77	11	9	15
2009	9.845	1.367	284	282	194	397	127	710	434	1.467	1.217	193	568	1.515	320	113	527	78	12	10	30
2010	9.592	1.324	276	278	187	379	124	690	431	1.418	1.183	189	558	1.477	308	111	517	76	11	10	46
2011	9.722	1.365	281	280	189	395	126	700	432	1.430	1.184	192	556	1.485	312	111	521	76	11	10	66
2012	9.253	1.294	281	271	177	377	122	678	411	1.340	1.124	185	533	1.389	293	108	504	72	11	9	76

El Mercado de Juego en España

Anexo estadístico: LAE. Premios devengados 2003-2012

LAE. Premios devengados por Comunidades Autónomas 2003-2012

Millones de euros

AÑO	TOTAL	Andalucía	Aragón	Asturias	Baleares	Canarias	Cantabria	Castilla y León	Castilla - La Mancha	Cataluña	Comunidad Valenciana	Extremadura	Galicia	Madrid	Murcia	Navarra	País Vasco	La Rioja	Ceuta	Melilla	Canal Internet LAE
2003	5.273	698	158	140	111	212	69	366	223	777	668	94	293	866	170	63	313	40	6	5	..
2004	5.699	770	169	150	118	234	74	395	243	835	727	103	318	925	188	67	328	43	6	5	..
2005	5.902	807	174	155	121	240	77	412	254	879	759	107	321	937	203	67	330	46	6	5	..
2006	6.123	840	179	159	123	246	80	425	265	922	799	111	336	958	215	68	334	48	6	5	3
2007	6.349	875	186	167	125	253	82	451	280	947	825	118	347	997	221	70	340	50	6	5	5
2008	6.373	881	186	178	124	255	80	450	283	951	821	120	354	997	215	72	337	50	7	5	8
2009	6.228	857	182	180	120	243	80	454	278	928	780	121	353	961	207	71	335	50	7	6	16
2010	5.915	775	190	148	121	206	62	392	316	1.210	655	97	283	884	168	59	277	36	6	5	21
2011	5.901	736	469	160	98	266	71	380	229	752	856	95	291	882	166	66	306	34	6	5	35
2012	5.460	706	153	144	85	222	59	589	210	809	578	128	328	922	159	49	249	32	5	4	31

El Mercado de Juego en España

Anexo estadístico: LAE. Cantidades jugadas por Comunidades Autónomas 2011-2012

LAE. Cantidades Jugadas por Comunidades Autónomas 2011-2012

Millones de euros

	2011							2012						
	TOTAL	Lotería Nacional	Lotería Primitiva	Bonoloto	Euromillones	Quiniela	Otros	TOTAL	Lotería Nacional	Lotería Primitiva	Bonoloto	Euromillones	Quiniela	Otros
Total	9.722	5.268	1.991	593	1.470	391	11	9.253	5.016	1.847	554	1.457	371	8,4
Andalucía	1.365	688	298	103	222	54	1,3	1.294	649	275	96	221	51	1,0
Aragón	281	173	50	14	33	11	0,2	281	176	48	13	34	9	0,2
Asturias	280	162	58	19	34	8	0,3	271	156	55	18	34	7	0,2
Baleares	189	81	44	13	42	9	0,2	177	75	40	12	40	9	0,1
Canarias	395	164	89	41	82	18	0,8	377	157	82	38	82	17	0,6
Cantabria	126	68	28	8	18	5	0,2	122	65	26	7	18	4	0,1
Castilla y León	700	413	140	38	85	24	0,6	678	401	133	35	86	22	0,5
Castilla-La Mancha	432	253	84	23	55	16	0,5	411	242	78	21	53	15	0,3
Cataluña	1.430	785	297	62	208	76	0,8	1.340	736	270	57	200	75	0,6
Comunidad Valenciana	1.184	694	208	66	177	38	1,1	1.124	662	190	61	177	33	0,8
Extremadura	192	93	48	14	29	8	0,2	185	87	46	14	31	8	0,2
Galicia	556	261	143	46	85	21	0,7	533	248	134	44	86	20	0,6
Madrid	1.485	838	277	81	228	60	2,4	1.389	784	253	74	217	59	2,0
Murcia	312	192	49	17	42	11	0,3	293	181	45	15	41	10	0,2
Navarra	111	60	23	6	16	5	0,1	108	60	22	6	16	4	0,1
País Vasco	521	294	110	28	73	17	0,4	504	287	102	26	73	15	0,3
La Rioja	76	44	14	4	11	2	0,1	72	42	13	4	11	2	0,1
Ceuta	11	3	3	1	3	2	0,0	11	2	3	1	3	2	0,0
Melilla	10	2	3	1	2	1	0,0	9	2	3	1	2	1	0,0
Canal Internet LAE	66		25	9	25	5	0,7	76	-	29	10	31	6	0,6

El Mercado de Juego en España

Anexo estadístico: LAE. Ingresos netos 2010-2012

LAE. Ingresos netos 2010-2012

Millones de euros

AÑO	TOTAL	Lotería Nacional	Lotería Primitiva	Bonoloto	Euromillones	Quiniela	Otros
2010	3.678	1.704	950	271	524	224	5
2011	3.821	1.743	896	267	735	176	5
2012	3.793	1.695	875	249	802	167	5

El Mercado de Juego en España

Anexo estadístico: ONCE. Cantidades jugadas por Comunidades Autónomas

ONCE. Cantidades jugadas por Comunidades Autónomas 2011-2012

Millones de euros

Comunidades Autónomas	2011								2012							
	Diario	Cuponazo	Fin de semana	Sort. extraordinarios	Total Cupón	Juego activo	Lotería Instantánea	Total Juego	Diario	Cuponazo	Fin de semana	Sort. extraordinarios	Total Cupón	Juego activo	Lotería Instantánea	Total Juego
Andalucía	186,1	161,5	60,0	33,9	441,6	13,4	61,8	516,8	175,1	155,9	56,1	33,0	420,2	19,1	67,1	506,5
Aragón	9,1	11,4	3,5	3,9	27,9	1,5	6,6	35,9	8,6	11,7	3,4	4,3	27,9	2,1	7,1	37,2
Asturias	16,6	19,2	5,9	3,9	45,6	1,7	7,2	54,5	15,4	18,3	5,4	3,8	42,9	2,2	7,5	52,7
Baleares	18,9	19,9	6,7	4,8	50,3	2,4	7,9	60,5	17,4	18,8	6,0	4,5	46,7	3,2	9,2	59,1
Canarias	43,0	30,9	13,0	7,1	94,0	4,3	20,5	118,7	39,4	29,3	11,9	7,5	88,1	5,4	21,5	115,1
Cantabria	5,3	6,7	2,4	2,0	16,4	0,7	3,1	20,1	5,0	6,7	2,3	2,1	16,1	1,0	3,2	20,3
Castilla y León	18,4	20,9	6,9	6,5	52,6	3,1	13,1	68,8	17,3	20,5	6,5	6,7	51,1	4,1	13,4	68,6
Castilla-La Mancha	19,8	23,4	8,0	6,5	57,6	3,0	11,2	71,7	18,4	22,6	7,2	6,8	55,1	3,9	11,3	70,3
Cataluña	86,2	100,5	27,9	26,6	241,2	5,9	36,8	284,0	77,4	94,4	24,8	27,2	223,1	9,1	38,2	271,2
Extremadura	16,7	15,8	5,3	3,4	41,1	1,8	7,9	50,8	15,8	15,3	4,9	3,4	39,6	2,4	8,4	50,4
Galicia	21,7	21,3	8,6	6,0	57,6	3,4	15,0	76,0	20,2	20,5	7,9	6,2	54,7	4,7	15,9	75,3
Madrid	51,8	54,2	16,8	18,4	141,2	6,5	33,2	181,0	47,6	52,5	15,3	20,2	135,6	9,2	34,1	178,9
Murcia	26,2	24,9	8,6	5,9	65,6	2,1	12,2	79,9	24,3	23,6	7,9	5,7	61,6	2,9	12,7	77,2
Navarra	5,2	6,3	2,0	1,6	15,1	0,5	2,9	18,5	4,9	6,2	1,9	1,6	14,6	0,8	2,9	18,3
País Vasco	14,7	22,9	6,7	6,1	50,4	2,1	8,3	60,9	13,5	21,9	6,0	6,5	47,9	2,9	8,3	59,2
La Rioja	2,6	3,9	1,3	1,2	9,0	0,4	1,9	11,3	2,5	3,7	1,2	1,2	8,6	0,6	1,9	11,1
Com. Valenciana	76,3	81,5	25,7	19,8	203,5	7,5	33,5	244,4	70,4	77,9	24,1	20,6	192,9	10,3	36,1	239,4
Internet y otros	0,4	0,4	0,4	0,3	1,5	0,5	0,6	2,6	404,0	508,0	377,0	221,0	1,5	0,8	0,5	2,8
TOTAL	618,9	625,5	209,6	157,7	1.611,9	60,8	283,6	1.956,3	573,7	600,4	193,3	161,7	1.529	84,8	299,6	1.913,9

El Mercado de Juego en España

Anexo estadístico: ONCE. Premios devengados por Comunidades Autónomas

ONCE. Premios devengados por Comunidades Autónomas 2011-2012

Millones de euros

Comunidades Autónomas	2011								2012							
	Diario	Cuponazo	Fin de semana	Sort. extraordinarios	Total Cupón	Juego activo	Lotería Instantánea	Total Juego	Diario	Cuponazo	Fin de semana	Sort. extraordinarios	Total Cupón	Juego activo	Lotería Instantánea	Total Juego
Andalucía	94,5	46,1	22,2	10,8	173,6	8,3	35,1	217,0	76,6	72,3	37,8	28,0	214,7	9,5	38,5	262,7
Aragón	3,0	5,2	1,3	1,3	10,5	6,4	3,3	20,2	4,6	2,5	0,9	0,8	8,8	0,9	4,1	13,7
Asturias	5,2	12,6	2,1	2,1	22,0	0,7	3,9	26,6	9,1	3,7	1,4	0,7	14,9	1,1	4,2	20,2
Baleares	9,8	3,7	2,6	3,1	19,3	0,9	4,0	24,1	9,9	3,0	8,1	0,7	21,9	1,5	4,8	28,1
Canarias	17,2	17,5	10,5	2,9	48,1	2,0	12,1	62,2	19,5	6,0	5,4	1,2	32,0	3,4	13,0	48,5
Cantabria	2,4	2,0	2,6	0,7	7,7	0,2	1,6	9,6	2,1	1,9	2,9	0,3	7,2	0,6	1,7	9,5
Castilla y León	6,7	13,3	4,0	1,9	26,1	1,1	7,0	34,2	8,5	6,0	4,9	1,3	20,8	1,8	7,1	29,7
Castilla-La Mancha	10,1	4,5	4,4	2,0	21,0	1,1	5,9	28,0	8,5	4,3	8,5	9,8	31,1	1,7	5,9	38,7
Cataluña	45,7	52,2	17,2	8,4	123,5	2,4	21,5	147,4	38,6	50,1	9,8	4,6	103,1	10,2	22,9	136,2
Extremadura	10,6	3,6	5,9	0,9	21,0	0,7	4,5	26,1	8,8	3,6	2,4	1,6	16,4	1,2	4,7	22,3
Galicia	9,2	15,8	4,3	3,2	32,6	1,2	8,2	42,0	8,2	4,2	4,4	1,9	18,7	2,1	8,7	29,6
Madrid	23,2	28,6	10,9	6,7	69,4	4,9	20,0	94,4	26,9	20,5	6,6	9,9	63,9	4,8	20,9	89,6
Murcia	10,1	3,4	5,0	1,8	20,3	0,8	7,1	28,2	12,0	6,9	6,2	1,0	26,2	1,5	7,3	35,1
Navarra	2,2	0,9	3,7	0,6	7,3	0,2	1,8	9,3	2,5	10,7	0,5	0,4	14,1	0,3	1,7	16,1
País Vasco	8,3	19,0	2,6	2,0	32,0	0,8	4,6	37,4	6,7	5,7	1,8	1,1	15,3	1,4	4,5	21,2
La Rioja	0,9	0,5	2,2	0,3	3,9	0,1	0,9	4,9	2,3	0,8	0,2	0,2	3,5	0,2	0,9	4,7
Com.Valenciana	32,7	19,2	11,9	6,9	70,6	3,0	18,0	91,6	31,7	14,0	14,2	3,2	63,1	5,6	19,7	88,4
Internet y otros	0,2	0,3	0,3	0,1	0,8	0,3	0,4	1,5	0,2	0,2	0,3	0,1	0,7	0,6	0,4	1,7
TOTAL	292,0	248,4	113,5	55,7	709,7	35,2	159,9	904,8	276,7	216,5	116,5	66,9	676,6	48,5	171	896,2

El Mercado de Juego en España

Anexo estadístico: ONCE. Ingresos netos por Comunidades Autónomas

ONCE. Ingresos netos por Comunidades Autónomas 2011-2012

Millones de euros

Comunidades Autónomas	2011								2012							
	Diario	Cuponazo	Fin de semana	Sort. extraordinarios	Total Cupón	Juego activo	Lotería Instantánea	Total Juego	Diario	Cuponazo	Fin de semana	Sort. extraordinarios	Total Cupón	Juego activo	Lotería Instantánea	Total Juego
Andalucía	92	115	38	23	268	5	27,7	299,7	98,4	83,7	18,3	5,0	205,5	9,6	28,6	243,8
Aragón	6	6	2	3	17	-5	3,3	15,8	4,1	9,2	2,4	3,5	19,1	1,3	3,1	23,4
Asturias	11	7	4	2	24	1	3,3	27,8	6,4	14,6	4,0	3,1	28,1	1,2	3,3	32,6
Baleares	9	16	4	2	31	2	3,9	36,4	7,5	15,7	-2,0	3,7	24,9	1,7	4,4	31,0
Canarias	26	13	3	4	46	2	8,4	56,5	19,9	23,3	6,6	6,3	56,1	2	8,5	66,5
Cantabria	3	5	-0	1	9	0	1,4	10,5	2,9	4,8	-6,0	1,8	8,9	0,4	1,5	10,9
Castilla y León	12	8	3	5	26	2	6,1	34,6	8,8	14,5	1,6	5,4	30,3	2,2	6,3	38,8
Castilla-La Mancha	10	19	4	4	37	2	5,2	43,7	9,9	18,3	-1,3	-2,9	24,0	2,2	5,4	31,6
Cataluña	41	48	11	18	118	3	15,4	136,5	38,8	44,3	15,0	22,7	120,7	-1,1	15,3	135,0
Extremadura	6	12	-1	3	20	1	3,4	24,7	7,0	11,8	2,6	1,8	23,1	1,2	3,7	28,1
Galicia	12	6	4	3	25	2	6,8	33,9	12,0	16,2	3,5	4,2	36,0	2,5	7,1	45,6
Madrid	29	26	6	12	72	2	13,2	86,6	20,8	31,9	8,6	10,3	71,6	4,4	13,3	89,4
Murcia	16	21	4	4	45	1	5,1	51,7	12,2	16,7	1,8	4,7	35,4	1,4	5,4	42,2
Navarra	3	5	-2	1	8	0	1,1	9,1	2,4	-4,5	1,3	1,3	0,5	0,4	1,3	2,2
País Vasco	6	4	4	4	18	1	3,7	23,5	6,8	16,2	4,3	5,4	32,7	1,5	3,8	38,0
La Rioja	2	3	-1	1	5	0	0,9	6,3	0,1	2,9	0,9	1,0	5,0	0,3	1,0	6,4
Com.Valenciana	44	62	14	13	133	5	15,5	152,8	38,7	63,9	9,8	17,4	129,8	4,7	16,5	151,0
Internet y otros	0	0	0	0	1	0	0,2	1,1	0,2	325,0	0,1	0,1	0,8	0,1	0,1	1,0
TOTAL	327	377	96	102	902	26	123,7	1.051,5	297,0	383,9	76,8	94,8	852,5	36,2	128,5	1.017,7

El Mercado de Juego en España

Anexo estadístico: **ONCE. Agentes y puntos de venta**

ONCE. Agentes vendedores por CCAA

Número medio de agentes vendedores

	2010	2011	2012
Andalucía	5.292	5.195	5.119
Aragón	381	381	383
Asturias	616	605	589
Baleares	612	597	600
Canarias	1.092	1.055	1.029
Cantabria	204	197	191
Castilla y León	740	726	723
Castilla-La Mancha	659	642	631
Cataluña	3.023	2.986	2.940
Extremadura	528	497	483
Galicia	731	714	694
Madrid	2.125	2.045	2.072
Murcia	982	961	926
Navarra	186	184	182
País Vasco	693	664	628
La Rioja	127	124	121
Valencia	2.551	2.498	2.507
TOTAL	20.540	20.073	19.818

ONCE. Puntos de venta por CCAA

Número medio. Canal Físico Complementario

	2011	2012
Andalucía	1.878	2.449
Aragón	315	398
Asturias	307	347
Baleares	338	454
Canarias	356	459
Cantabria	134	165
Castilla y León	567	676
Castilla-La Mancha	447	544
Cataluña	1.412	1.833
Extremadura	233	317
Galicia	535	625
Madrid	1.238	1.672
Murcia	293	366
Navarra	105	130
País Vasco	408	512
La Rioja	100	116
Valencia	1.174	1.473
TOTAL	9.840	12.536

El Mercado de Juego en España

Anexo estadístico: Casinos. Cantidades jugadas e ingresos netos 1999-2012

Casinos. Cantidades jugadas e ingresos netos 1999-2012

Millones de euros

AÑO	Cantidades jugadas			Ingresos netos					Nº de máquinas C
	DROP	Máquinas C	Total	Juego en mesa	Máquinas C	Propinas	Entradas	Total	
1999	1.082	300	1.381	196	60	60,0	3,8	320	1.956
2000	1.206	375	1.581	218	75	64,0	3,9	361	1.901
2001	1.262	425	1.687	235	85	66,0	3,4	389	1.879
2002	1.318	481	1.799	258	96	66,0	3,3	423	1.902
2003	1.404	510	1.914	263	102	66,0	2,9	434	1.712
2004	1.476	591	2.067	283	118	67,6	2,9	472	1.843
2005	1.735	710	2.445	331	141	76,0	3,2	551	2.254
2006	1.716	743	2.460	330	149	72,0	3,1	554	2.252
2007	1.759	767	2.526	331	152	72,9	3,0	559	2.281
2008	1.556	731	2.287	289	146	61,0	2,6	499	2.379
2009	1.333	658	1.991	245	132	49,4	2,3	429	2.266
2010	1.222	635	1.857	227	127	31,3	2,6	388	2.291
2011	1.080	533	1.612	197	107	34,5	2,2	340	2.411
2012	965	525	1.490	171	105	29,4	1,8	307	2.352

El Mercado de Juego en España

Anexo estadístico: Casinos. Cantidades jugadas por Comunidades Autónomas

Casinos. Cantidades jugadas por Comunidades Autónomas 2003-2012

Millones de euros

AÑO	TOTAL	Andalucía	Aragón	Asturias	Baleares	Canarias	Cantabria	Castilla y León	Castilla - La Mancha	Cataluña	Comunidad Valenciana	Extremadura	Galicia	Madrid	Murcia	Navarra	País Vasco	La Rioja	Ceuta	Melilla
2003	1.914	277	42	-	102	165	42	50	-	465	170	-	46	401	77	-	70	-	4	4
2004	2.067	305	50	-	64	158	53	51	-	536	225	-	45	423	70	-	79	-	4	5
2005	2.445	417	50	-	110	164	71	55	-	568	246	20	48	514	74	-	88	13	5	3
2006	2.460	320	53	32	130	152	77	52	-	587	233	41	46	542	79	-	87	16	7	7
2007	2.551	331	54	36	112	189	32	44	-	609	272	46	40	558	105	-	90	16	8	8
2008	2.287	278	46	36	100	171	29	40	-	564	228	46	32	512	90	-	84	14	7	8
2009	1.991	217	34	32	83	139	24	47	-	498	230	42	31	455	59	-	72	12	7	9
2010	1.857	195	34	26	79	135	20	51	-	471	223	40	29	402	55	-	70	12	6	9
2011	1.612	165	27	17	71	137	18	37	-	423	201	33	28	332	38	-	62	10	4	6
2012	1.490	161	21	15	83	132	19	31	-	398	174	29	23	300	33	-	54	9	3	6

*Incluye DROP y máquinas C

El Mercado de Juego en España

Anexo estadístico: Casinos. Ingresos 2003-2012

Casinos. Ingresos por Comunidades Autónomas 2003-2012

Millones de euros

AÑO	TOTAL	Andalucía	Aragón	Asturias	Baleares	Canarias	Cantabria	Castilla y León	Castilla - La Mancha	Cataluña	Comunidad Valenciana	Extremadura	Galicia	Madrid	Murcia	Navarra	País Vasco	La Rioja	Ceuta	Melilla
2003	434	65	10	-	23	40	9	11	-	104	40	-	7	83	18	-	19	-	1	1
2004	472	70	10	-	24	39	11	10	-	118	53	-	8	89	18	-	20	-	1	1
2005	550	96	11	-	84	41	15	12	-	124	60	5	10	105	18	-	22	3	2	1
2006	554	74	12	8	26	43	15	11	-	132	59	9	10	110	18	-	22	5	2	1
2007	561	76	12	11	24	45	7	10	-	134	63	9	10	114	21	-	23	4	2	1
2008	499	61	10	8	21	39	6	9	-	121	55	10	7	108	17	-	20	3	2	1
2009	429	51	7	7	20	32	4	9	-	107	52	8	7	89	11	-	18	3	2	1
2010	388	43	7	5	18	29	4	8	-	95	50	8	6	80	12	-	17	3	2	1
2011	340	37	5	4	17	28	3	7	-	92	44	7	6	63	8	-	15	2	1	1
2012	307	34	4	3	22	28	3	5	-	84	36	6	4	55	7	-	13	2	1	1

El Mercado de Juego en España

Anexo estadístico: Casinos. Ingresos netos por juego en mesa 2003-2012

Casinos. Ingresos netos por juego en mesa por Comunidades Autónomas 2003-2012

Millones de euros

AÑO	TOTAL	Andalucía	Aragón	Asturias	Baleares	Canarias	Cantabria	Castilla y León	Castilla - La Mancha	Cataluña	Comunidad Valenciana	Extremadura	Galicia	Madrid	Murcia	Navarra	País Vasco	La Rioja	Ceuta	Melilla
2003	263	40	7	-	14	20	2	8	-	53	29		6	57	15	-	11	-	1	1
2004	283	42	8	-	15	20	3	7	-	58	39		5	61	14	-	12	-	1	1
2005	331	57	8	-	52	21	4	8	-	61	43	3	6	72	14	-	11	2	1	1
2006	330	43	7	6	14	21	2	8	-	67	43	5	6	77	14	-	11	4	1	1
2007	331	44	7	6	15	22	2	7	-	64	44	5	5	78	14	-	10	3	2	1
2008	289	34	5	6	12	17	2	7	-	58	38	5	4	75	12	-	9	2	1	1
2009	245	26	4	5	12	14	1	6	-	51	36	4	4	60	8	-	9	2	1	1
2010	227	22	4	4	11	13	1	5	-	52	34	4	3	54	8	-	7	2	1	1
2011	197	20	3	3	11	12	1	5	-	47	30	2	4	44	6	-	7	1	1	1
2012	171	18	2	2	15	12	1	4	-	40	23	2	2	37	5	-	5	1	1	1

El Mercado de Juego en España

Anexo estadístico: Casinos. Ingresos netos por máquinas 2003-2012

Casinos. Ingresos netos por máquinas por Comunidades Autónomas 2003-2012

Millones de euros

AÑO	TOTAL	Andalucía	Aragón	Asturias	Baleares	Canarias	Cantabria	Castilla y León	Castilla - La Mancha	Cataluña	Comunidad Valenciana	Extremadura	Galicia	Madrid	Murcia	Navarra	País Vasco	La Rioja	Ceuta	Melilla
2003	101,9	15,4	0,9	-	6,3	14,4	5,7	2,0	-	31,8	4,7	-	2,4	11,5	1,3	-	5,3	-	0,1	0,0
2004	118,3	17,2	1,1	-	6,0	13,7	7,6	2,1	-	38,7	7,5	-	2,4	13,1	1,4	-	6,7	-	0,1	0,0
2005	141,2	24,7	1,6	-	22,5	13,9	1,0	2,5	-	41,9	9,4	1,2	2,7	14,8	2,2	-	8,9	0,3	0,1	0,0
2006	148,7	20,2	2,5	0,9	10,8	16,9	12,6	2,1	-	44,4	9,8	3,0	2,6	15,6	2,4	-	9,0	0,5	0,2	0,0
2007	152,3	21,3	2,8	1,3	7,5	17,1	4,0	0,9	-	48,5	12,3	3,4	3,3	16,7	2,9	-	9,8	0,5	0,2	0,0
2008	146,1	19,3	3,4	1,5	6,5	17,8	3,6	1,4	-	46,3	10,6	4,4	2,3	15,4	2,9	-	9,6	0,6	0,3	0,2
2009	131,6	18,5	2,3	1,5	5,1	14,7	2,6	1,4	-	43,3	10,0	3,6	2,5	14,4	2,5	-	8,5	0,4	0,3	0,2
2010	127,0	16,1	2,3	1,3	5,1	13,2	2,4	2,0	-	42,1	11,0	4,1	2,5	13,5	2,4	-	8,3	0,3	0,3	0,1
2011	106,5	11,8	1,7	1,0	3,9	13,6	1,8	1,5	-	35,6	9,6	3,9	2,2	9,8	1,4	-	7,3	0,3	0,2	0,1
2012	105,1	12,2	1,4	1,0	4,9	12,7	1,8	1,3	-	36,8	9,9	3,4	1,6	9,5	1,3	-	6,7	0,3	0,2	0,1

El Mercado de Juego en España

Anexo estadístico: Casinos. Ingresos por propinas y entradas 2003-2012

Casinos. Ingresos por propinas y entradas por Comunidades Autónomas 2003-2012

Millones de euros

AÑO	TOTAL	Andalucía	Aragón	Asturias	Baleares	Canarias	Cantabria	Castilla y León	Castilla - La Mancha	Cataluña	Comunidad Valenciana	Extremadura	Galicia	Madrid	Murcia	Navarra	País Vasco	La Rioja	Ceuta	Melilla
2003	69,1	9,9	2,2	-	2,8	5,9	0,5	1,3	-	19,6	5,4		1,7	15,2	2,2	-	3,0	-	0,8	0,1
2004	70,4	10,6	1,6	-	2,8	5,7	0,6	1,4	-	21,3	7,0		1,0	15,0	2,3	-	1,6	-	0,1	0,1
2005	78,1	13,8	1,6	-	10,2	5,8	9,9	1,3	-	20,9	7,6	0,6	1,6	17,6	2,0	-	2,0	0,3	0,2	0,1
2006	75,5	11,2	2,3	0,8	2,6	5,4	0,5	1,5	-	20,7	6,8	0,8	1,5	17,5	1,7	-	1,9	0,4	0,2	0,0
2007	78,0	10,1	2,1	3,0	1,2	6,4	1,8	1,2	-	21,5	4,9	0,8	1,7	18,7	3,8	-	2,5	0,3	0,2	0,1
2008	63,6	8,2	1,1	0,5	2,7	4,5	0,3	0,9	-	16,8	6,1	0,7	0,9	16,9	2,0	-	1,5	0,3	0,1	0,1
2009	51,7	6,0	0,9	0,4	2,2	3,6	0,3	1,1	-	13,4	5,8	-	0,7	14,6	1,2	-	1,1	0,2	0,1	0,1
2010	33,8	5,2	0,8	0,3	2,0	3,3	0,2	0,7	-	0,6	4,9	0,5	0,6	12,2	1,0	-	1,1	0,2	0,1	0,1
2011	36,7	4,4	0,6	0,2	2,0	3,3	0,2	0,6	..	9,2	3,4	0,4	0,5	9,5	0,7	..	1,0	0,2	0,1	0,1
2012	31,2	3,9	0,4	0,2	2,0	3,0	0,2	0,5	..	7,3	2,9	0,3	0,5	8,3	0,7	..	0,8	0,1	0,1	0,1

El Mercado de Juego en España

Anexo estadístico: Casinos. Número de visitantes 2003-2012

Casinos. Número de visitantes por Comunidades Autónomas 2003-2012

Número de visitantes

AÑO	TOTAL	Andalucía	Aragón	Asturias	Baleares	Canarias	Cantabria	Castilla y León	Castilla - La Mancha	Cataluña	Comunidad Valenciana	Extremadura	Galicia	Madrid	Murcia	Navarra	País Vasco	La Rioja	Ceuta	Melilla
2003	2.966.164	336.329	72.190	..	148.291	486.393	68.229	102.135	..	705.936	271.986	..	64.722	486.060	103.284	..	99.012	..	12.976	8.621
2004	3.049.984	333.414	80.027	..	160.395	414.811	48.372	94.713	..	744.931	357.334	..	70.531	518.404	102.602	..	99.719	..	10.223	14.508
2005	3.479.373	436.434	83.161	..	572.888	429.433	50.509	91.643	..	777.202	418.666	69.781	73.472	631.852	101.883	..	90.137	35.636	11.554	5.122
2006	3.634.006	421.237	70.730	108.761	172.983	465.423	68.055	81.938	..	709.956	395.287	99.484	70.974	674.733	119.191	..	94.652	62.236	12.536	5.830
2007	3.782.713	479.259	71.299	81.617	178.226	421.369	40.997	139.337	..	748.462	458.388	88.501	69.735	709.702	143.278	..	92.721	30.086	15.684	14.052
2008	3.810.665	438.261	71.678	89.421	169.597	369.539	38.792	80.541	..	812.644	535.221	92.537	69.597	724.849	156.640	..	97.325	31.871	17.317	14.835
2009	4.118.304	398.018	65.107	93.312	174.596	328.485	46.819	127.527	..	871.226	731.469	93.977	79.668	762.447	158.145	..	97.385	47.266	21.647	21.210
2010	4.344.178	417.475	73.361	88.463	186.420	344.875	52.184	143.600	..	948.270	719.540	78.809	84.245	747.926	187.548	..	176.167	50.524	23.789	20.982
2011	4.375.996	294.907	65.630	82.143	177.540	185.112	45.356	141.015	..	941.781	759.910	68.198	78.123	687.632	169.816	..	188.010	55.406	22.509	23.496
2012	4.131.044	362.803	63.059	82.078	200.485	365.439	45.044	125.357	..	982.168	690.512	96.787	73.970	641.162	145.722	..	162.453	45.666	22.814	25.525

El Mercado de Juego en España

Anexo estadístico: Casinos. Número de casinos 2003-2012

Casinos. Número de casinos por Comunidades Autónomas 2003-2012

Unidades

AÑO	TOTAL	Andalucía	Aragón	Asturias	Baleares	Canarias	Cantabria	Castilla y León	Castilla - La Mancha	Cataluña	Comunidad Valenciana	Extremadura	Galicia	Madrid	Murcia	Navarra	País Vasco	La Rioja	Ceuta	Melilla
2003	32	4	1	..	3	6	1	3	..	3	2	..	2	1	2	..	2	..	1	1
2004	33	4	2	..	3	6	1	3	..	3	2	..	2	1	2	..	2	..	1	1
2005	37	4	2	..	3	7	1	3	..	3	2	1	2	2	2	..	2	1	1	1
2006	39	5	2	1	3	7	1	3	..	3	2	1	2	2	2	..	2	1	1	1
2007	40	5	3	1	3	7	1	3	..	3	2	1	2	2	2	..	2	1	1	1
2008	41	5	3	1	3	7	1	3	..	3	3	1	2	2	2	..	2	1	1	1
2009	39	5	1	1	3	7	1	3	..	3	3	1	2	2	2	..	2	1	1	1
2010	39	4	1	1	3	7	1	3	..	4	3	1	2	2	2	..	2	1	1	1
2011	39	4	1	1	3	7	1	3	..	4	3	1	2	2	2	..	2	1	1	1
2012	43	4	1	1	3	8	1	3	-	4	6	1	2	2	2	-	2	1	1	1

El Mercado de Juego en España

Anexo estadístico: Bingos. Ventas de cartones 2003-2012

Bingos. Venta de cartones por Comunidades Autónomas 2003-2012

Millones de euros

AÑO	TOTAL	Andalucía	Aragón	Asturias	Baleares	Canarias	Cantabria	Castilla y León	Castilla - La Mancha	Cataluña	Comunidad Valenciana	Extremadura	Galicia	Madrid	Murcia	Navarra	País Vasco	La Rioja	Ceuta	Melilla
2003	3.930	521	188	58	70	322	44	184	52	581	584	62	136	832	79	36	151	6	23	3
2004	3.854	538	196	57	82	288	43	176	54	570	543	64	131	820	79	36	149	6	22	3
2005	3.833	554	203	61	72	308	42	180	55	561	517	69	135	778	87	34	148	6	21	3
2006	3.694	536	196	63	74	314	41	165	50	539	518	69	79	740	88	37	142	26	20	3
2007	3.661	517	186	63	73	322	40	175	53	524	533	71	76	719	88	34	139	24	21	3
2008	3.422	475	171	61	78	307	34	154	49	473	469	68	115	676	77	33	138	21	20	3
2009	2.930	396	144	55	61	264	30	132	40	406	422	63	98	578	62	28	117	17	18	2
2010	2.688	354	129	52	54	260	30	116	33	396	398	57	95	491	53	26	107	17	18	3
2011	2.019	254	90	21	49	256	22	102	25	298	267	34	65	365	34	19	83	12	18	5
2012	1.842	243	83	30	27	183	18	90	20	276	275	25	57	377	32	16	69	12	3	4

El Mercado de Juego en España

Anexo estadístico: Bingos. Ingresos netos 2003-2012

Bingo. Ingresos netos por Comunidades Autónomas 2003-2012

Ingresos netos en millones de euros

AÑO	TOTAL	Andalucía	Aragón	Asturias	Baleares	Canarias	Cantabria	Castilla y León	Castilla - La Mancha	Cataluña	Comunidad Valenciana	Extremadura	Galicia	Madrid	Murcia	Navarra	País Vasco	La Rioja	Ceuta	Melilla
2003	1.368	181	66	20	24	112	15	64	18	202	203	22	47	290	27	12	53	2	8	1
2004	1.342	187	68	20	28	100	15	61	19	198	189	22	45	285	28	12	52	2	8	1
2005	1.330	192	71	21	25	107	15	62	19	195	179	24	47	270	30	12	51	2	7	1
2006	1.406	204	74	24	28	119	16	63	19	205	197	24	30	282	34	14	54	10	8	1
2007	1.365	193	69	23	27	120	15	65	20	195	199	26	28	268	33	13	52	9	8	1
2008	1.268	178	64	23	29	115	13	58	18	178	176	25	26	254	29	12	52	8	7	1
2009	1.083	146	53	20	22	97	11	49	15	150	156	23	36	214	23	11	43	6	6	1
2010	988	130	47	19	20	96	11	43	12	146	146	21	35	180	20	10	39	6	6	1
2011	727	95	34	14	18	94	9	37	10	110	98	13	25	110	11	7	30	4	6	2
2012	637	85	32	12	9	66	7	32	8	99	99	9	20	114	10	5	25	4	1	2

El Mercado de Juego en España

Anexo estadístico: Bingos. Premios por Comunidades Autónomas

Bingos. Premios por Comunidades Autónomas 2003-2012

Millones de euros

AÑO	TOTAL	Andalucía	Aragón	Asturias	Baleares	Canarias	Cantabria	Castilla y León	Castilla - La Mancha	Cataluña	Comunidad Valenciana	Extremadura	Galicia	Madrid	Murcia	Navarra	País Vasco	La Rioja	Ceuta	Melilla
2003	2.561	339	123	37,5	45	210	29	120	34	379	380	40	88	542	51	23	99	4	15	2
2004	2.513	350	128	37,2	53	188	28	115	35	371	354	41	85	534	52	23	97	4	14	2
2005	2.504	362	133	40	47	201	28	117	36	366	338	45	88	508	57	22	97	4	14	2
2006	2.289	332	121	39	46	194	26	102	31	334	321	45	49	459	55	23	88	16	13	2
2007	2.297	325	117	40	46	202	25	110	33	329	334	44	48	451	55	21	87	15	13	2
2008	2.154	297	107	38	49	192	21	96	30	295	293	42	89	422	48	20	86	13	12	2
2009	1.847	249	91	34	38	166	19	83	25	256	266	40	62	364	39	18	73	11	11	1
2010	1.700	224	82	33	34	164	19	73	21	251	252	36	60	310	34	16	68	11	11	2
2011	1.292	159	56	7	31	162	13	65	15	189	169	21	40	256	23	12	53	8	11	3
2012	1.202	158	52	18	15	117	11	58	13	177	176	16	38	263	23	11	44	9	2	3

El Mercado de Juego en España

Anexo estadístico: Bingos. Número de salas 2003-2012

Bingos. Número de salas de bingo por Comunidades Autónomas 2003-2012

Número de salas de bingo

AÑO	TOTAL	Andalucía	Aragón	Asturias	Baleares	Canarias	Cantabria	Castilla y León	Castilla - La Mancha	Cataluña	Comunidad Valenciana	Extremadura	Galicia	Madrid	Murcia	Navarra	País Vasco	La Rioja	Ceuta	Melilla
2003	468	65	24	6	15	33	6	22	9	71	78	8	16	77	5	3	21	4	4	1
2004	463	63	23	7	15	35	6	21	9	68	75	8	18	74	8	4	21	4	3	1
2005	447	65	23	7	9	36	6	21	9	57	75	8	18	71	8	4	21	5	3	1
2006	443	66	23	7	10	36	6	22	9	56	69	8	18	71	9	4	20	5	3	1
2007	425	65	23	7	9	36	6	21	9	52	67	8	18	67	7	3	19	4	3	1
2008	419	67	23	7	9	37	5	21	9	50	66	8	17	61	8	3	20	4	3	1
2009	401	58	23	8	9	36	5	21	9	50	65	8	16	56	6	3	19	4	3	2
2010	399	57	23	8	9	36	5	21	9	50	65	8	15	56	6	3	20	4	3	1
2011	388	57	23	8	9	36	5	21	10	49	57	8	15	54	5	3	20	4	3	1
2012	372	58	18	8	6	36	5	21	10	48	58	8	14	49	5	3	17	4	3	1

El Mercado de Juego en España

Anexo estadístico: Máquinas B. Cantidades jugadas 2003-2012

Máquinas B. Cantidades jugadas por Comunidades Autónomas 2003-2012

Millones de euros

AÑO	TOTAL	Andalucía	Aragón	Asturias	Baleares	Canarias	Cantabria	Castilla y León	Castilla - La Mancha	Cataluña	Comunidad Valenciana	Extremadura	Galicia	Madrid	Murcia	Navarra	País Vasco	La Rioja	Ceuta	Melilla
2003	10.292	1.387	381	342	159	510	138	738	394	1.652	1.351	234	473	1.359	440	95	539	80	8	12
2004	10.076	1.442	356	330	204	494	142	724	391	1.649	1.262	229	390	1.286	420	112	543	81	7	14
2005	10.729	1.630	374	320	354	482	101	698	411	1.715	1.309	235	540	1.335	439	119	565	84	6	15
2006	10.939	1.662	383	321	333	469	146	745	426	1.726	1.366	241	363	1.542	438	118	545	87	11	15
2007	12.627	1.871	441	296	372	526	170	847	494	1.955	1.575	278	459	1.976	496	152	591	101	12	17
2008	14.499	1.878	514	296	429	579	169	976	631	2.253	1.774	320	789	2.319	568	177	671	122	15	19
2009	13.364	1.893	481	267	382	533	158	909	591	2.087	1.609	301	347	2.332	509	170	619	169	3	3
2010	11.339	1.530	405	210	307	489	132	774	503	1.769	1.384	259	278	2.129	427	118	522	99	2	3
2011	9.389	1.679	285	149	237	267	97	747	442	1.160	907	191	297	2.109	295	119	342	62	1	2
2012	8.515	1.534	245	49	330	146	130	628	408	1.003	683	159	544	2.083	207	99	225	41	1	1

El Mercado de Juego en España

Anexo estadístico: Máquinas B. Ingresos por juego 2003-2012

Máquinas B. Ingresos por juego por Comunidades Autónomas 2003-2012

Millones de euros

AÑO	TOTAL	Andalucía	Aragón	Asturias	Baleares	Canarias	Cantabria	Castilla y León	Castilla - La Mancha	Cataluña	Comunidad Valenciana	Extremadura	Galicia	Madrid	Murcia	Navarra	País Vasco	La Rioja	Ceuta	Melilla
2003	2.573	347	95	85,5	40	128	35	184	99	413	338	59	118	340	110	24	135	20	2	3
2004	2.519	361	89	82,4	51	123	35	181	98	412	316	57	97	322	105	28	136	20	2	3
2005	2.682	408	93	80	88	120	25	174	103	429	327	59	135	334	110	30	141	21	1	4
2006	2.735	416	96	80	83	117	37	186	107	431	342	60	91	386	109	29	136	22	3	4
2007	3.157	468	110	74	93	131	42	212	124	489	394	69	115	494	124	38	148	25	3	4
2008	3.625	470	129	74	107	145	42	244	158	563	443	80	197	580	142	44	168	30	4	5
2009	3.341	473	120	67	96	133	40	227	148	522	402	75	87	583	127	43	155	42	1	1
2010	3.377	459	122	63	92	122	40	232	151	531	415	78	84	639	128	35	157	30	1	1
2011	3.026	420	117	61	97	110	40	224	133	478	374	79	74	495	121	36	141	26	1	1
2012	2.753	460	101	14	178	60	31	188	122	413	281	65	136	478	85	30	92	17	0	0

El Mercado de Juego en España

Anexo estadístico: Máquinas B. Premios 2003-2012

Máquinas B. Premios por Comunidades Autónomas 2003-2012

Premios en millones de euros

AÑO	TOTAL	Andalucía	Aragón	Asturias	Baleares	Canarias	Cantabria	Castilla y León	Castilla - La Mancha	Cataluña	Comunidad Valenciana	Extremadura	Galicia	Madrid	Murcia	Navarra	País Vasco	La Rioja	Ceuta	Melilla
2003	7.719	1.040	286	256	119	383	104	553	296	1.239	1.013	176	355	1.019	330	71	404	60	6	9
2004	7.557	1.082	267	247	153	370	106	543	293	1.237	947	172	292	965	315	84	407	61	6	10
2005	8.047	1.223	280	240	265	361	76	523	308	1.286	982	176	405	1.001	329	89	424	63	4	11
2006	8.204	1.247	287	241	250	352	110	559	320	1.294	1.025	181	273	1.157	328	88	409	65	8	11
2007	9.470	1.403	331	222	279	394	127	635	371	1.466	1.181	208	344	1.482	372	114	443	76	9	12
2008	10.874	1.409	386	222	322	434	127	732	473	1.690	1.330	240	592	1.739	426	133	503	91	11	14
2009	10.023	1.420	361	200	287	400	119	682	443	1.565	1.207	226	260	1.749	382	128	464	127	2	3
2010	7.962	1.071	284	147	215	366	92	542	352	1.239	969	181	195	1.490	299	83	366	69	1	2
2011	6.363	1.259	168	88	139	157	57	523	310	683	534	112	222	1.615	173	83	201	37	1	1
2012	5.762	1.074	144	35	152	86	98	440	286	590	402	94	408	1.606	122	69	132	24	0	1

El Mercado de Juego en España

Anexo estadístico: Máquinas A y B. Número de máquinas por Comunidades Autónomas

Máquinas A y B. Número de máquinas por Comunidades Autónomas 2009-2012

Unidades

	Máquinas A				Máquinas B				Máquinas A y B			
	2009	2010	2011	2012	2009	2010	2011	2012	2009	2010	2011	2012
TOTAL	77.462	50.302	41.412	38.429	246.651	239.992	228.434	213.908	3.082	2.995	2.696	2.589
Andalucía	16.442	16.072	15.660	15.244	40.572	39.526	36.305	32.235	1.032	997	851	865
Aragón	3.092	2.898	2.736	2.609	8.635	8.635	8.308	7.778	127	128	127	123
Asturias	1.352	1.223	947	949	6.890	6.730	6.292	6.033	24	25	25	24
Baleares	5.559	5.370			7.709	6.250	6.624	4.976	169	159	169	105
Canarias	5.283	4.973	4.929	4.837	8.910	8.440	7.975	7.579	262	250	246	236
Cantabria	1.026	926	935	822	4.080	3.950	4.128	3.401	30	27	23	23
Castilla y León	8.014				16.945	16.638	15.717	15.659	71	50	47	47
Castilla-La Mancha	5.739			-	11.010	10.758	9.638	9.207	65	48	45	46
Cataluña	4.224	3.693	3.219	2.557	38.726	38.047	37.374	35.039	198	195	126	125
Com.Valenciana	3.960	3.734	3.502	3.304	30.281	29.153	26.347	25.618	288	279	267	253
Extremadura	4.464				5.872	5.655	5.724	5.057	45	45	46	15
Galicia	3.319	2.906	2.266	3.631	11.850	11.882	11.619	11.055	102	106	94	88
Madrid	3.678			-	30.464	28.949	29.077	27.054	258	267	252	264
Murcia	1.057	1.033	1.020	932	9.335	9.043	8.320	7.481	167	165	168	171
Navarra	3.152	2.198	2.080		2.221	2.233	2.149	2.011	85	82	27	27
País Vasco	5.659	5.276	4.118	3.316	11.429	11.493	10.624	11.678	125	141	156	150
La Rioja	438			228	2.159	2.095	1.750	1.743	30	17	15	15
Ceuta	4				225	208	187	123	4	4	4	3,6
Melilla					308	307	276	181	10	10	9	9

El Mercado de Juego en España

Anexo estadístico: Cantidades jugadas por tipo de juego

Cantidades jugadas por tipo de juego

Euros

	Apuestas deportivas de contrapartida	Apuestas hípcas de contrapartida	Concursos	Póquer Cash	Póquer Tournament	Black Jack	Juegos complementarios	Punto y Banca	Ruleta	Bingo	TOTAL
Junio 2012	107.543.223	1.193.053	1.514.462	85.173.213	26.939.991	23.607.765	55.127	79.983	23.296.679	2.493.474	271.896.971
Julio 2012	133.803.297	1.298.355	1.044.901	120.837.514	27.392.514	18.319.934	99.021	203.695	38.959.530	4.141.517	346.100.279
Agosto 2012	121.685.456	1.295.708	1.406.343	128.117.195	28.683.225	18.277.354	93.346	89.902	39.255.860	4.400.379	343.304.768
Septiembre 2012	158.203.475	1.292.481	1.386.408	136.374.730	33.002.582	20.461.317	213.517	252.139	50.780.646	5.023.295	406.990.590
Octubre 2012	192.142.231	1.372.776	1.441.883	158.336.391	37.482.240	24.013.043	162.888	249.324	63.917.038	4.966.642	484.084.456
Noviembre 2012	152.359.101	1.122.216	1.456.998	151.308.067	37.529.170	25.181.403	123.412	214.565	61.462.250	4.431.209	435.188.391
Diciembre 2012	135.073.607	1.290.073	2.502.581	152.188.789	41.764.233	28.197.122	94.264	269.470	73.901.596	4.935.411	440.217.145
TOTAL 2012 (junio-diciembre)	1.000.810.390	8.864.663	10.753.577	932.335.900	232.793.956	158.057.937	841.575	1.359.078	351.573.599	30.391.927	2.727.782.599
TOTAL 2011 (junio-diciembre)	710.668.867	9.149.410	8.514.426	847.015.669							1.575.348.372

El Mercado de Juego en España

Anexo estadístico: GGR, ingresos netos por tipo de juego

GGR (Ingresos netos por juego)

Euros

	Apuestas deportivas de contrapartida	Apuestas hípcas de contrapartida	Concursos	Póquer Cash	Póquer Tournament	Black Jack	Juegos complementarios	Punto y Banca	Ruleta	Bingo	TOTAL
Junio 2012	5.295.733	49.555	1.227.612	2.760.646	1.286.037	612.164	4.627	13.921	780.502	332.265	12.363.063
Julio 2012	5.826.022	127.184	851.970	3.357.943	1.438.420	654.544	-1.055	4.478	946.483	588.184	13.794.171
Agosto 2012	7.755.940	122.649	1.170.491	3.383.666	1.446.908	558.894	5.836	6.013	1.031.377	755.546	16.237.319
Septiembre 2012	4.151.592	97.605	1.202.428	3.652.977	1.567.297	631.061	10.762	7.561	1.390.706	842.928	13.554.916
Octubre 2012	8.774.609	73.502	1.090.560	4.081.172	1.724.507	771.379	356	9.791	1.742.660	779.097	19.047.633
Noviembre 2012	12.344.751	126.617	1.183.760	3.940.159	1.774.942	550.974	5.346	4.049	1.634.417	694.213	22.259.228
Diciembre 2012	8.617.380	85.187	1.967.179	4.011.654	1.901.538	768.368	3.916	3.803	2.031.352	750.681	20.141.057
TOTAL 2012 (junio-diciembre)	52.766.027	682.299	8.694.001	25.188.216	11.139.650	4.547.383	29.788	49.614	9.557.497	4.742.913	117.397.388
TOTAL 2011 (junio-diciembre)	54.061.552	724.273	6.879.656*	54.420.299							116.085.780

* La cifra de ingresos netos (GGR) de concursos no está disponible para 2011 por lo que se ha estimado aplicando el porcentaje de GGR de 2012 a la cifra de cantidades jugadas en 2011

El Mercado de Juego en España

Anexo estadístico: Ingresos tributarios* por tipo de juego 2004-2012

Ingresos Tributarios* por tipo de juego 2004-2012						
Millones de euros						
AÑO	LAE ¹	Casinos ²	Bingos	Máquinas ³	Juego online	Total
2004	2.403,5					2.404
2005	2.290,7					2.291
2006	2.369,2					2.369
2007	2.718,6					2.719
2008	2.893,2	127,8	793,8	887,2		4.702
2009	2.919,7	93,9	677,8	887,9		4.579
2010	2.938,6	104,5	609,2	874,7		4.527
2011	3.156,4	94,7	416,7	809,5	69,7	4.547
2012	1.688,8	69,0	345,7	722,1	133,1	2.959

1. Incluyen únicamente aportaciones de LAE al tesoro público e impuestos relacionados con el juego y no otros tributos.
 En el año 2011 LAE realizó una Aportación al Tesoro extraordinaria con cargo a la prima de emisión de 1.200 millones de €

2. Incluye máquinas C

3. Incluye ingresos tributarios por máquinas E, D

* Se incluyen en este concepto las cantidades correspondientes al Impuesto de Actividades del Juego y Tasa del Juego

El mercado del Juego en el mundo



1 de 3

La humanidad se ha sentido atraída por el juego desde sus orígenes, lo que se ha manifestado de forma muy diversa en el transcurso de los tiempos. Los juegos de azar y de apuestas forman parte de su historia. Es connatural al ser humano buscar entretenimiento y el juego ha cumplido esta función desde tiempo inmemorial.

Los avances tecnológicos, especialmente Internet, favorecen nuevas formas de comercialización que trasciende fronteras, ofreciendo ofertas novedosas y formas de participación en juegos y apuestas, antes inexistentes.

La Informática y las telecomunicaciones desempeñan un rol fundamental en la evolución actual y futura del juego, que hoy ofrece posibilidades no soñadas siquiera hace unos años, convirtiendo al sector en un factor destacado y creciente de la economía internacional.

El juego online todavía representa un porcentaje relativamente bajo del mercado internacional del juego. Es sin embargo, uno de los segmentos más dinámicos en su crecimiento, y todo parece indicar que está jugado a llamar un papel primordial en el sector del juego.

A nivel internacional, existe una tendencia clara a la regulación del juego online, que empezó inicialmente en Europa, y que se está expandiendo a nivel internacional: Cada vez son más los países que han abordado, o están en proceso de abordar, la regulación del juego online.

La imposibilidad de hacer efectiva la prohibición de jugar en internet, junto con la relativamente exitosa experiencia de aquellos países que ya han abordado la regulación, están llevando a muchos países que prohibían el juego online, o que no habían regulado esta actividad, a desarrollar una legislación que protegiendo a sus ciudadanos, permita el desarrollo y la tributación de esta actividad. Esa regulación permite minimizar los efectos perniciosos del juego, y proteger a los más vulnerables, a la vez que genera importantes ingresos fiscales a la Hacienda Pública, proporcionando un entorno jurídico estable para jugadores y operadores de juego.

En el año 2012 todavía existen muchos países que mantienen el juego, y más específicamente el juego online, como actividad prohibida, o sometida al control de algún monopolio público, o semipúblico, pero el número de países que han decidido legalizar y regular esta actividad no cesa de crecer. Las modalidades a la hora de establecer esa regulación y la liberalización del mercado que normalmente conlleva, son múltiples; desde países que mantienen un cierto control estatal a través de una empresa pública, a países donde la existencia del antiguo monopolio coexiste con la presencia de uno o varios operadores privados, o a países donde se acomete la liberalización total, incluida la privatización de estos antiguos monopolios.

Por otro lado, existen no pocos países que mantienen la prohibición total de juego, entre ellos los de religión islámica. Los hay que permiten cierto tipo de juegos tradicionales, pero no los juegos online.

→ Carta del director

→ El Mercado del Juego en España

→ El Mercado del Juego en el mundo

→ Europa

- Alemania
- Austria
- Bélgica
- Dinamarca
- Finlandia
- Francia
- Grecia
- Italia
- Noruega
- Países Bajos
- Reino Unido
- Suecia
- Suiza

→ América

- EEUU
- Canadá
- Argentina
- Brasil
- Chile
- Costa Rica
- México

→ Asia y el Pacífico

- Nueva Zelanda
- Australia
- China

→ La DGOJ en 2012



El Mercado del Juego en el mundo

2 de 3



La evolución del sector del juego a nivel internacional, y desde la perspectiva de la oferta, está propiciando el desarrollo de grandes multinacionales del juego, que operan en mercados nacionales, a través de licencias locales, y que aprovechan plataformas y desarrollos informáticos que dan servicio a distintos mercados nacionales o regionales, maximizando así las economías de escala y adquiriendo cierta ventaja comparativa frente a los operadores locales. A la vez, existen consorcios integrados de juegos de azar en todo el mundo, especializados en uno, varios o múltiples juegos, que han obtenido una gran especialización, y una posición ventajosa, a nivel internacional, en juegos determinados. Ello está motivando que los operadores tradicionales, de carácter local o nacional, se vean en dificultad a la hora de competir, y de poder mantener una oferta de juegos atractiva y competitiva.

Es una realidad que los casinos y centros de juegos de azar pierden protagonismo mientras que los juegos (la ruleta, el bingo y el póquer) "online" ganan adeptos en todo el mundo. El sector está en un claro proceso de transformación y de adaptación a las nuevas circunstancias. En muchos casos los operadores internacionales de juego online, están llegando a acuerdos o convenios con los operadores locales, que normalmente dominan el juego presencial tradicional, para la explotación conjunta de juegos, en los que a veces la clasificación de juegos online o presencial no es tan clara. Las divisiones y líneas de separación entre las distintas clasificaciones de juegos, se va haciendo

más difusa, con frecuentes solapes, y es previsible que esta evolución continúe y se acreciente en el futuro cercano.

A nivel de distribución geográfica, el mercado del juego en Asia continúa creciendo en importancia, a pesar de la prohibición todavía mantenida en la mayoría de los países de la región. Los juegos online y los casinos terrestres en la región de Asia-Pacífico progresivamente avanzan hasta alcanzar y previsiblemente superar las cifras de negocio del sector en Europa, según las estimaciones del propio sector, a pesar del hecho de que el juego online está de momento prohibido en toda Asia, salvo en Filipinas, donde se legalizó en el año 2000. Favorece ese crecimiento en la región, la gran afición de sus habitantes por el juego, su extraordinaria demografía y el hecho de disfrutar de una cierta bonanza económica. Los casinos de Macao y Singapur, unidos a sus complejos turísticos anexos, contribuyen de modo importante al auge del juego en esa región. El mercado del juego en Macao representa el 50% de toda Asia, suponiendo en 2012 el 80% de los ingresos fiscales y el 40% del PIB, de esta ciudad.

La crisis que padece Europa ralentiza el crecimiento del sector, y aunque no parece que disminuya el número de jugadores, sí suelen hacerlo su gasto en juego. Las ganancias del juego están libres de impuestos en Alemania, Francia Suecia y Reino Unido; en Italia no tributan si el operador tiene licencia italiana; en Dinamarca las ganancias tributan como ingresos, salvo que las operadoras

→ Carta del director

→ El Mercado del Juego en España

→ El Mercado del Juego en el mundo

→ Europa

- Alemania
- Austria
- Bélgica
- Dinamarca
- Finlandia
- Francia
- Grecia
- Italia
- Noruega
- Países Bajos
- Reino Unido
- Suecia
- Suiza

→ América

- EEUU
- Canadá
- Argentina
- Brasil
- Chile
- Costa Rica
- México

→ Asia y el Pacífico

- Nueva Zelanda
- Australia
- China

→ La DGOJ en 2012

El Mercado del Juego en el mundo

3 de 3



tengan licencia de algún país europeo, en cuyo caso están libres de impuestos.

La industria de los juegos de azar es irrelevante en África, destacando la incipiente industria en Sudáfrica, que se desarrolla en los complejos turísticos donde existen casinos, aunque algunos países han aprobado una Ley sobre el Juego, Kenia en 1966, Cabo Verde en 2010 y Sudáfrica en 1994, país éste que se encuentra en proceso de legalización del juego online.

El presente capítulo pretende mostrar resumidamente la situación y evolución del sector de los juegos de azar en los principales mercados del mundo, y muy particularmente la de los juegos online. El análisis de la evolución del mercado de juego en países que, como es el caso de Italia y Francia cuentan con una legislación parecida a la nuestra, puede aportarnos importantes enseñanzas y claves para predecir la

evolución de nuestro mercado, y evitar algunos errores cometidos en estos mercados.

No es posible establecer datos comparativos entre los países, pues las cifras se refieren a cada país, corresponden a sus juegos particulares, que no son necesariamente iguales, e incluso en los conceptos y en el modo de generar las estadísticas y las cifras de juego, son distintas, como lo son la forma de integrarlas, lo que hace imposible una comparación directa. Sí son útiles, no obstante, por cuanto las cifras nos permiten conocer la evolución de los diferentes mercados, y la tendencia que están siguiendo cada uno de ellos.

En el área europea se ha realizado un esfuerzo de homogeneización de los datos de juego entre los reguladores nacionales de Francia, Italia, Portugal y España, aunque cada mercado tiene particularidades que lo hacen único.

→ Carta del director

→ El Mercado del Juego en España

→ El Mercado del Juego en el mundo

→ Europa

- Alemania
- Austria
- Bélgica
- Dinamarca
- Finlandia
- Francia
- Grecia
- Italia
- Noruega
- Países Bajos
- Reino Unido
- Suecia
- Suiza

→ América

- EEUU
- Canadá
- Argentina
- Brasil
- Chile
- Costa Rica
- México

→ Asia y el Pacífico

- Nueva Zelanda
- Australia
- China

→ La DGOJ en 2012

El Mercado del Juego en el mundo

Europa

1 de 5



Internet y el crecimiento de los servicios de juego online han hecho que la coexistencia de los diferentes modelos reguladores nacionales resulte más difícil. Se presentan múltiples retos por la coexistencia de diferentes mercados reguladores en Europa: velar por el cumplimiento de las normativas nacionales y cooperar más entre Estados.

Según el Libro Verde sobre el juego online en el mercado interior elaborado por la Comisión Europea el 24 de marzo de 2012, la situación entre los distintos países es muy variada, coexistiendo modelos muy dispares, con legislaciones nacionales que prohíben el juego online, que restringen el número de licencias de operadores de juego, que lo someten al control del Estado o que lo dejan en manos privadas bajo la supervisión y control de un regulador público. La Comisión Europea, ha dejado la regulación del sector a los países miembros, al considerar que las características del sector, y los posibles daños que podría generar, justifican su sometimiento a las regulaciones nacionales. La Comisión, sin embargo, sí ha tenido actuaciones contra algunos países que imponían restricciones injustificadas a la competencia de empresas de juego originarias de otros países miembros, y ha anunciado acciones dirigidas a obtener una cierta armonización de las legislaciones nacionales de juego, y unos niveles de protección de los ciudadanos, en particular de los grupos vulnerables, comparables en todos los países del entorno europeo.

En la actualidad, los operadores de juego, tanto online como presencial, han de solicitar una licencia en prácticamente cada país en el que deseen operar. De hecho aquellos países donde esta condición no era necesaria, como es el caso del Reino Unido, ya han anunciado el cambio de su legislación para exigirlo. En algunos países, las licencias para el juego presencial son otorgadas por entidades subnacionales, que tienen capacidad legislativa propia, lo que hace del sector un complejo entramado jurídico, difícilmente abordable a empresas con vocación global.

Más de 9 millones de europeos juegan al mes en la red, un 18% más que en años anteriores. Un 18,4% tienen entre 21 y 34 años, casi el 21% son mayores de 45 años y un 4% superan los 65. De ellos, el 58,4% son hombres y el 41,5% mujeres.

Alemania y Países Bajos mantienen prohibiciones al juego online a nivel estatal, aunque algunos Länder alemanes lo permiten.

En Finlandia, Portugal y Suecia los servicios online están controlados por un solo operador, mientras que en España, Dinamarca, Estonia, Francia e Italia ese tipo de juegos pueden ser ofrecidos por operadores provistos de la correspondiente licencia.

La Asociación Europea de Juegos y Apuestas (EGBA) ha elevado a la Comisión Europea un Manifiesto para una política de juego online europea, en el que señala que para "regular y garantizar un juego

→ Carta del director

→ El Mercado del Juego en España

→ El Mercado del Juego en el mundo

● Europa

- Alemania
- Austria
- Bélgica
- Dinamarca
- Finlandia
- Francia
- Grecia
- Italia
- Noruega
- Países Bajos
- Reino Unido
- Suecia
- Suiza

→ América

- EEUU
- Canadá
- Argentina
- Brasil
- Chile
- Costa Rica
- México

→ Asia y el Pacífico

- Nueva Zelanda
- Australia
- China

→ La DGOJ en 2012



El Mercado del Juego en el mundo

Europa

2 de 5



online responsable, es preciso basarse en 5 acciones prioritarias: La Comisión Europea ha de cumplir su papel de guardiana del Tratado, se precisa una cooperación regulatoria estructurada entre autoridades nacionales y un marco legal en la UE para el juego online, se han de adoptar medidas de prevención del juego basadas en la evidencia, y la UE ha de elaborar un Plan de Acción para luchar contra el fraude deportivo.”

La aprobación del informe Creuztmann por el Parlamento Europeo, en noviembre de 2011, supuso un respaldo importante a una mayor coordinación en el tratamiento del sector del juego a nivel de las autoridades nacionales, y en todo el territorio europeo. Este informe también recomendaba el establecimiento de una directiva europea de protección del consumidor y de apuestas fraudulentas, el establecimiento de unos estándares comunes para la concesión de licencias de juego.

La Comisión ha basado en este informe su línea de actuación en el año 2012, tendente a conseguir una mayor armonización de las legislaciones nacionales de juego, una coordinación entre los reguladores nacionales, y unos estándares uniformes de protección de los usuarios del juego en el espacio europeo.

A pesar de su importancia económica y de la naturaleza transfronteriza del juego, no hay legislación europea que armonice el Mercado de juegos y apuestas todavía, aunque un número de directivas

apoyadas por organizaciones de protección de consumidores, cubren aspectos específicos de la actividad de juego, entre las que podemos señalar las prácticas de comercio justo y las directivas de protección de datos. Además, todos los operadores con licencias europeas y operadores de juego regulado (incluyendo los miembros de la Asociación Europea de Juegos y Apuestas), están sujetos a las reglas armonizadas y las regulaciones europeas generales.

Las directivas que son aplicables son:

- La Directiva sobre venta online se aplica a cualquier contrato de venta online al consumidor. Ofrece una serie de derechos legales fundamentales para los consumidores con el fin de garantizar un nivel elevado de protección de los consumidores en toda la UE.
- La Directiva Práctica de Lealtad Comercial incluye una prohibición general de las prácticas comerciales desleales, además del detalle de una serie de prácticas específicas que están prohibidas en toda la UE, como son la publicidad engañosa y agresiva.
- La Directiva sobre protección de datos, armoniza la legislación de protección de datos en la UE, eliminando los posibles obstáculos a los flujos de datos de carácter personal y garantizando un alto nivel de protección dentro de la UE.

→ Carta del director

→ El Mercado del Juego en España

→ El Mercado del Juego en el mundo

Europa

- Alemania
- Austria
- Bélgica
- Dinamarca
- Finlandia
- Francia
- Grecia
- Italia
- Noruega
- Países Bajos
- Reino Unido
- Suecia
- Suiza

América

- EEUU
- Canadá
- Argentina
- Brasil
- Chile
- Costa Rica
- México

Asia y el Pacífico

- Nueva Zelanda
- Australia
- China

→ La DGOJ en 2012

El Mercado del Juego en el mundo

Europa

3 de 5

- La Directiva de Lucha contra el Lavado del Dinero, se ha adoptado para ayudar a proteger el sistema financiero y otras actividades vulnerables con el propósito de evitar el blanqueo de dinero y la financiación del terrorismo.

Las principales preocupaciones de los usuarios del juego, son la fiscalidad, la liquidez, la integridad del juego y el control de sus fondos.

Un área de atención particular, que ha sido objeto de seguimiento por el Consejo de Europa, es el de la limpieza en el deporte y en la lucha contra el amaño de competiciones deportivas, donde el Consejo de

Europa está trabajando en el establecimiento de una Convención Internacional contra el amaño de competiciones deportivas, tema lógicamente relacionado con las apuestas deportivas y el fraude.

En el juego online son las apuestas quienes encabezan el negocio (40,6%), seguidas de los casinos (19,6%), el póquer (16,8%), las loterías nacionales (13,3%), el bingo (6,5%) y otros. Es Europa, considerada como mercado único, el principal mercado internacional, pero es dudoso que se pueda considerar un único mercado, cuando las legislaciones nacionales son tan dispares, si no radicalmente opuestas.

Comparación situación legislativa europea entre el año 2009 y el 2012 ...→

→ Carta del director

→ El Mercado del Juego en España

→ El Mercado del Juego en el mundo

Europa

- Alemania
- Austria
- Bélgica
- Dinamarca
- Finlandia
- Francia
- Grecia
- Italia
- Noruega
- Países Bajos
- Reino Unido
- Suecia
- Suiza

América

- EEUU
- Canadá
- Argentina
- Brasil
- Chile
- Costa Rica
- México

Asia y el Pacífico

- Nueva Zelanda
- Australia
- China

→ La DGOJ en 2012

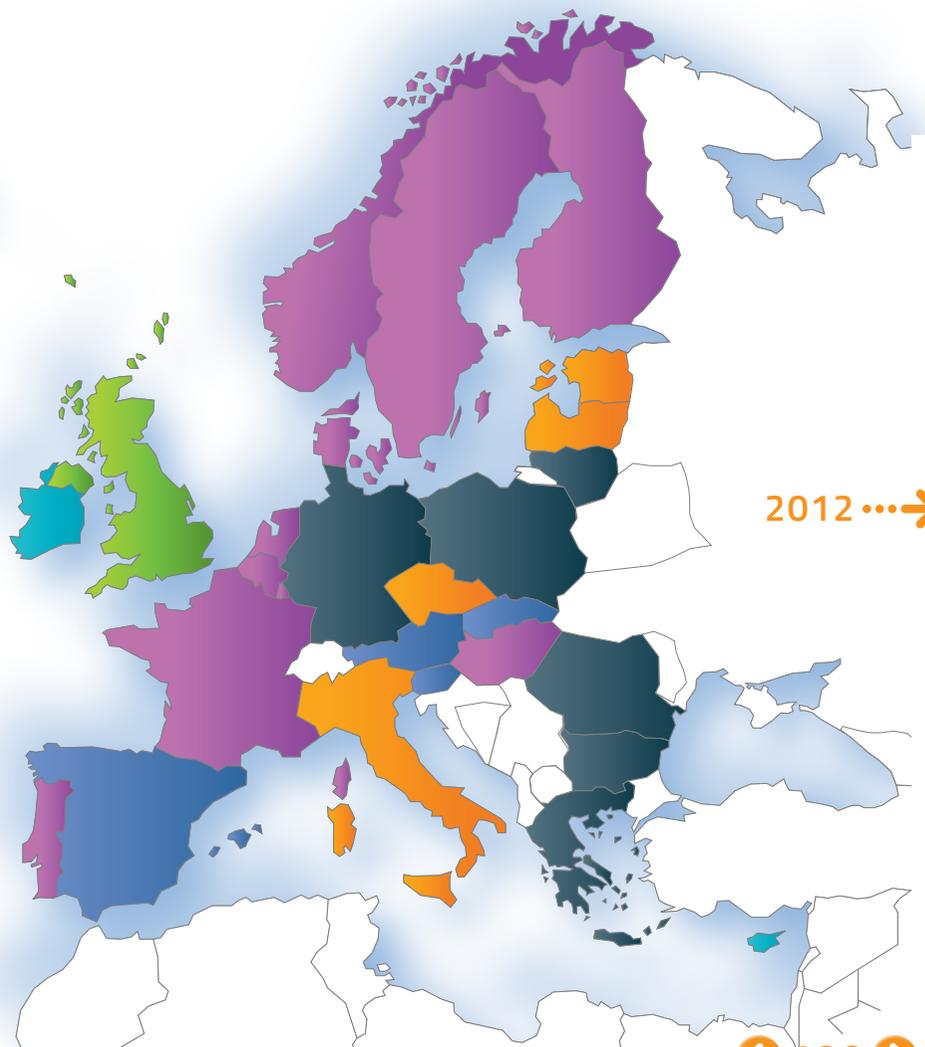
El Mercado del Juego en el mundo

Europa: comparativa de la situación legislativa 2009-2012

4 de 5

Situación legislativa europea en 2009

- Mercado abierto
- Mercado abierto pero considerando cambios
- Mercado local de licencias
- Mercado local de licencias pero considerando cambios
- Monopolio
- Monopolio pero considerando cambios
- Monopolio en ciertos sectores / Mixto de licencias locales y monopolio
- Situación de alegalidad
- Prohibición de entrada pero considerando cambios
- Prohibición de entrada



→ Carta del director

→ El Mercado del Juego en España

→ El Mercado del Juego en el mundo

Europa

- Alemania
- Austria
- Bélgica
- Dinamarca
- Finlandia
- Francia
- Grecia
- Italia
- Noruega
- Países Bajos
- Reino Unido
- Suecia
- Suiza

América

- EEUU
- Canadá
- Argentina
- Brasil
- Chile
- Costa Rica
- México

Asia y el Pacífico

- Nueva Zelanda
- Australia
- China

→ La DGJ en 2012

El Mercado del Juego en el mundo

Europa: comparativa de la situación legislativa 2009-2012

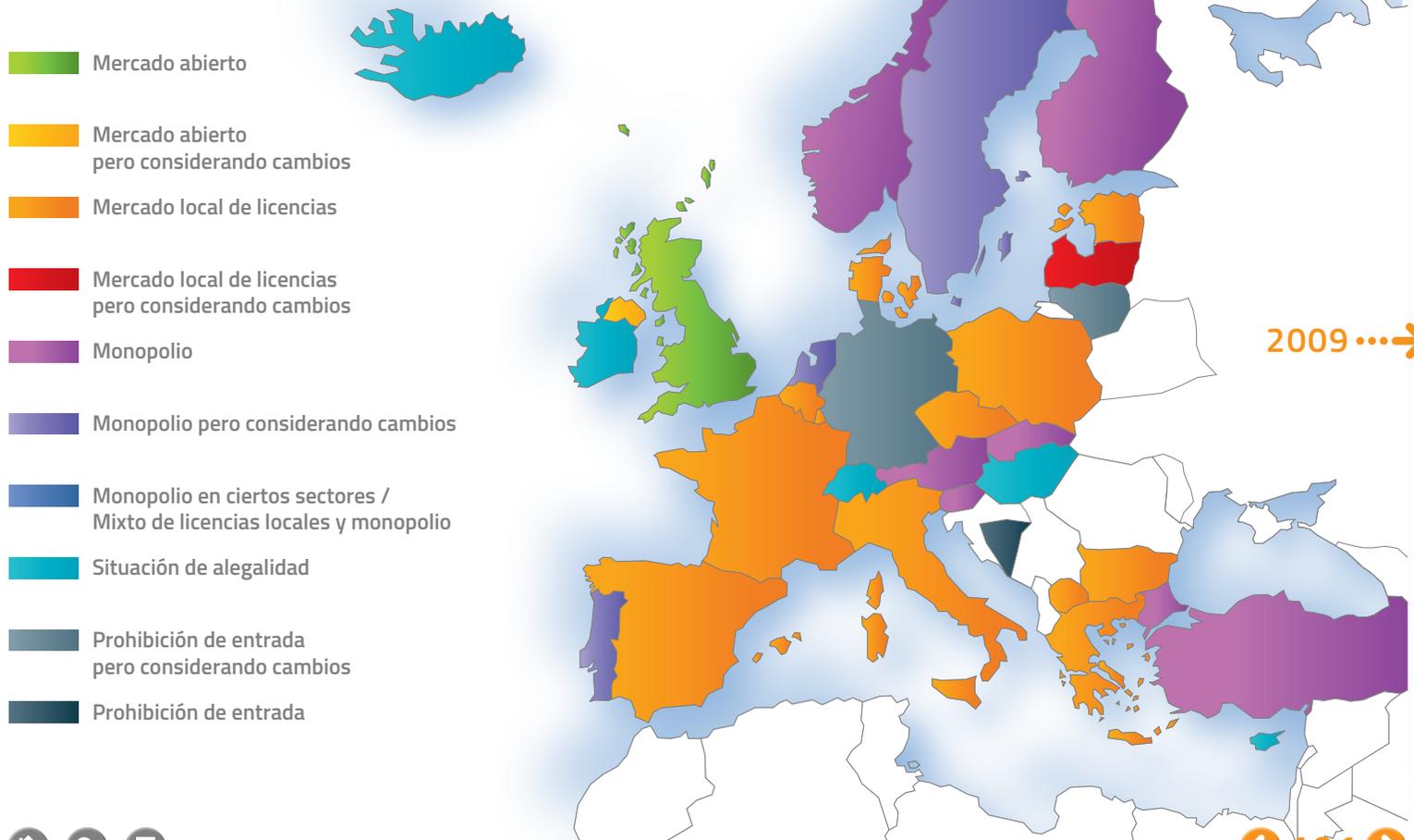
5 de 5

Carta del director

El Mercado del Juego en España

El Mercado del Juego en el mundo

Situación legislativa europea en 2012



Europa

- ➔ Alemania
- ➔ Austria
- ➔ Bélgica
- ➔ Dinamarca
- ➔ Finlandia
- ➔ Francia
- ➔ Grecia
- ➔ Italia
- ➔ Noruega
- ➔ Países Bajos
- ➔ Reino Unido
- ➔ Suecia
- ➔ Suiza

América

- ➔ EEUU
- ➔ Canadá
- ➔ Argentina
- ➔ Brasil
- ➔ Chile
- ➔ Costa Rica
- ➔ México

Asia y el Pacífico

- ➔ Nueva Zelanda
- ➔ Australia
- ➔ China

La DGOJ en 2012

El Mercado del Juego en el mundo

Europa

Alemania

1 de 1

En Alemania, la regulación del juego de loterías y de los juegos de azar está básicamente cedido a los 16 estados federales, o Länders. Adicionalmente, existe un acuerdo conjunto a nivel federal que controla el mercado del juego. En virtud de este acuerdo, las loterías y los juegos en efectivo, están organizados por un monopolio estatal, mientras que se permite a operadores privados con licencia, ofrecer juegos de casino y apuestas hípcas.

El juego de azar online está prohibido por una ley federal que entró en vigor el 1 de enero de 2008, en todas sus formas. La prohibición afecta a todos los juegos de casino online, así como las apuestas deportivas, bingo online y loterías online. En virtud de esta legislación, el gobierno puede ordenar a los proveedores alemanes de servicios de Internet, bloquear el acceso de los clientes a sitios de juego, y evitar que los bancos alemanes hagan negocios con compañías de juegos de azar.

Las leyes están establecidas expresamente para proteger a los ciudadanos alemanes de los peligros de los juegos online, pero algunos operadores internacionales señalan también la protección que ofrecen a la industria de juegos de azar controlada por el Estado alemán. De hecho, la Comisión Europea ha criticado el sistema alemán de monopolios por su incoherencia, al basarse en una supuesta protección a los consumidores, cuando los monopolios estatales dedican elevadas sumas a la promoción del juego.

Esta crítica por parte de la Comisión, ha generado un cierto debate sobre el futuro de la regulación del juego en Alemania, y su posible reforma. En la primavera de 2011 quince de los 16 estados federales, decidieron introducir un sistema de licencias y de permisos de juego restringidos para operadores privados. Esta reforma se puso en práctica el día 1 de julio de 2012, después de que los estados lo ratificaran, con la concesión de 20 licencias para operadores privados. No se autorizó, sin embargo, la oferta de juegos online.

Tan sólo el estado de Schleswig-Holstein ha liberalizado su mercado de juego online, a mediados del 2012, sin restricciones en el número de licencias y autorizando la oferta de juegos online (juegos de casino, lotería y póquer); todo ello, lógicamente, restringido a su territorio. Ciertos operadores internacionales alegan que la prohibición federal del juego por internet constituye una violación directa de la legislación vigente en la Unión Europea, y han iniciado acciones legales para exigir su derogación. En octubre, un tribunal alemán dictaminó que, en virtud de la legislación vigente, Totto-Lotto, la lotería estatal de Sajonia, no podría operar o hacer publicidad a través de Internet.

Varias empresas privadas han comenzado ya los desafíos legales a esta ley, y parece que se está considerando una modificación de la legislación, a favor de una regulación de los juegos online, aunque no parece que sea algo que vaya a ocurrir en el futuro inmediato.

→ Carta del director

→ El Mercado del Juego en España

→ El Mercado del Juego en el mundo

→ Europa

- Alemania
- Austria
- Bélgica
- Dinamarca
- Finlandia
- Francia
- Grecia
- Italia
- Noruega
- Países Bajos
- Reino Unido
- Suecia
- Suiza

→ América

- EEUU
- Canadá
- Argentina
- Brasil
- Chile
- Costa Rica
- México

→ Asia y el Pacífico

- Nueva Zelanda
- Australia
- China

→ La DGOJ en 2012

El Mercado del Juego en el mundo

Europa

Austria

1 de 1

Loterías austriacas se ha apuntado una victoria importante consiguiendo mantener la exclusividad del monopolio en el mercado de juegos de azar, al conseguir que el Tribunal Superior de Austria mantuviera la lotería en exclusiva por 15 años, así como la licencia de juego online adjudicada a la filial de Casinos Austria, rechazando así las denuncias de tres operadores de juego.

Loterías austriacas ha sido la adjudicataria del Ministerio de Hacienda de la licencia exclusiva de juego online, para ofrecer productos tales como máquinas tragaperras y póquer. La licencia de juegos de azar online entró en vigor el 1 de octubre de 2012 y ha provocado la ira

de otros operadores competidores, que terminaron acudiendo al Tribunal Constitucional.

Varios operadores privados europeos cuestionaron el proceso de solicitud de licencias, quejándose por la gran cantidad de capital mínimo disponible que se requiere para operar (restricción para los operadores más pequeños) y por una serie de disposiciones de la Ley del Juego que favorecen la existencia del monopolio. Sin embargo, el Tribunal Constitucional de Viena ha rechazado las denuncias, hasta la fecha, y mantenido la legalidad de la organización del juego online en el país.

→ Carta del director

→ El Mercado del Juego en España

→ El Mercado del Juego en el mundo

→ Europa

- Alemania
- Austria
- Bélgica
- Dinamarca
- Finlandia
- Francia
- Grecia
- Italia
- Noruega
- Países Bajos
- Reino Unido
- Suecia
- Suiza

→ América

- EEUU
- Canadá
- Argentina
- Brasil
- Chile
- Costa Rica
- México

→ Asia y el Pacífico

- Nueva Zelanda
- Australia
- China

→ La DGOJ en 2012

El Mercado del Juego en el mundo

Europa

Bélgica

1 de 1

La Superintendencia de la industria del juego, la Comisión de Juego de Bélgica (BGC), elaboró su Ley de Juegos de Azar online, que entró en vigor el 1 de enero de 2011. La ley autoriza la celebración de juegos online para aquellos operadores que cuenten con una licencia especial, pero estipula que se debe tener una licencia "de juego presencial o estar en asociación con una empresa "offline", para poder solicitar la licencia especial para ofertar juegos online". De acuerdo con esta legislación, el operador con licencia sólo puede ofertar aquellos juegos que estén autorizados, y debe contar con los servidores informáticos establecidos en el país.

La Comisión Europea inicialmente expresó su preocupación por el plan de las Autoridades belgas, pero desde entonces se ha ido paulatinamente convenciendo de la validez de los planteamientos. La nueva legislación prohíbe a los ciudadanos belgas jugar en páginas no autorizadas, y establece sanciones importantes a los que operan en Bélgica sin licencia, además de mecanismos para el bloqueo de sus páginas web. También establece un mecanismo de autoexclusión del juego, y la posibilidad de establecer límites al gusto por parte de un jugador, que los operadores han de respetar. La autoridad reguladora belga ha establecido una lista negra de páginas de juego ilegal.

→ Carta del director

→ El Mercado del Juego en España

→ El Mercado del Juego en el mundo

→ Europa

- Alemania
- Austria
- Bélgica
- Dinamarca
- Finlandia
- Francia
- Grecia
- Italia
- Noruega
- Países Bajos
- Reino Unido
- Suecia
- Suiza

→ América

- EEUU
- Canadá
- Argentina
- Brasil
- Chile
- Costa Rica
- México

→ Asia y el Pacífico

- Nueva Zelanda
- Australia
- China

→ La DGOJ en 2012

El Mercado del Juego en el mundo

Europa

Dinamarca

1 de 1

Hasta mediados de 2010, todos los juegos de azar online regulados se realizaban a través del monopolio de juego Danske Spil. El país se embarcó en un proceso de desarrollo legislativo que culminó con la apertura del mercado, el 1 de enero de 2012, con la concesión de nuevas licencias para el juego online.

Los operadores habilitados no están autorizados a ofrecer bingo, loterías o sorteos, sólo Danske Spil y Det Danske Klasselotteri pueden

ofrecerlos. Las licencias se conceden por 5 años. En términos de apuestas, Danske Spil es el único operador que puede ofrecer apuestas en carreras de caballos, perros, palomas y otros eventos.

Cualquier empresa que esté autorizada por una jurisdicción reconocida o aprobada por la Autoridad de Apuestas Danesa, puede participar ofreciendo juego online pagando el 28% de sus ganancias en impuestos, más un recargo adicional del 20% sobre sus ingresos.

→ Carta del director

→ El Mercado del Juego en España

→ El Mercado del Juego en el mundo

→ Europa

- Alemania
- Austria
- Bélgica
- Dinamarca
- Finlandia
- Francia
- Grecia
- Italia
- Noruega
- Países Bajos
- Reino Unido
- Suecia
- Suiza

→ América

- EEUU
- Canadá
- Argentina
- Brasil
- Chile
- Costa Rica
- México

→ Asia y el Pacífico

- Nueva Zelanda
- Australia
- China

→ La DGOJ en 2012

El Mercado del Juego en el mundo

Europa

Finlandia

1 de 1

El mercado de los juegos de azar en toda Finlandia (tanto online como presencial), está monopolizado por el gobierno y dividido en tres entes principales: RAY, Veikkaus Oy y Fintloto.

La principal peculiaridad de la industria es su carácter benéfico, por cuanto que el dinero que se obtiene con las apuestas en los juegos de azar, se utiliza para patrocinar organizaciones no lucrativas y programas de acción social.

RAY es un monopolio de juego presencial, que es responsable de los juegos de casino, máquinas tragaperras y juegos de mesa.

Veikkaus Oy controla la Lotería Nacional de Finlandia y garantiza que el dinero obtenido apoya el desarrollo de las artes, la ciencia, el deporte y la cultura.

Fintoto Oy está centrado en las apuestas, principalmente hípcas, y se asegura de que los ingresos que genera, se reinviertan en el desarrollo del deporte y cría de caballos. El juego online en Finlandia ha sido legal desde 1996.

Alands Penningautomatförening (PAF), otro monopolio gubernamental que regula los juegos de azar en las Islas Finlandesas de Aland (pequeña región autónoma de 30.000 habitantes), cuenta con una licencia para ejecutar un sitio web que ofrece juegos de casino, una sala de póquer, bingo, apuestas deportivas y online. Todos los ingresos de las actividades reguladas se utilizan para apoyar el sector social y el deporte.

A la web dirigida por PAF, pueden acceder todos los finlandeses sin distinción, lo que provocó una protesta por parte de RAY. El gobierno finlandés respondió que el PAF debe seguir siendo el único proveedor autorizado de servicios de juego online en el país. Sin embargo, en 2010 RAY consiguió el permiso para entrar en el mercado online, y fue pronto seguido por Veikkaus Oy y Fintoto, a quienes también se les permitió ofrecer sus servicios en Internet. A pesar de la presión de la Comisión Europea tendente a permitir a operadores de otros estados miembros operar en el mercado finlandés, Finlandia no lo permite, e incluso contempla el bloqueo de los sitios web y las transacciones financieras con operadores extranjeros.

→ Carta del director

→ El Mercado del Juego en España

→ El Mercado del Juego en el mundo

→ Europa

- Alemania
- Austria
- Bélgica
- Dinamarca
- Finlandia
- Francia
- Grecia
- Italia
- Noruega
- Países Bajos
- Reino Unido
- Suecia
- Suiza

→ América

- EEUU
- Canadá
- Argentina
- Brasil
- Chile
- Costa Rica
- México

→ Asia y el Pacífico

- Nueva Zelanda
- Australia
- China

→ La DGOJ en 2012

El Mercado del Juego en el mundo

Europa

Francia



1 de 3

La Autoridad Reguladora de Juegos online (ARJEL) es una autoridad administrativa independiente. Con sede en París, ARJEL es el organismo estatal que regula el juego online en el país. Se creó el 12 de mayo de 2010 con el fin de lograr la apertura a la competencia y la regulación del sector de los juegos de azar online, para la protección de los usuarios del juego online y para garantizar que el sector del juego no sea un refugio seguro de los distintos tipos de actividad criminal.

La cuota anual sube en función de la cantidad de licencias que se poseen. El sistema francés de impuestos es a menudo criticado debido a lo gravoso que es para los operadores de juego. A los operadores que se les concede la licencia, tienen que adoptar un sistema informático conocido como "frontal", que garantiza el control de toda la información de los juegos por parte del regulador francés. Todos los datos de los clientes y la información de los juegos pasa por este sistema y se almacena en los sistemas informáticos del regulador.

Cada 5 años, se ha de renovar la licencia y el operador licenciado tiene que aceptar someterse a una auditoría llevada a cabo por un tercero para asegurarse de que se siguen las normas establecidas.

El coste de la licencia varía en función de la cantidad de licencias expedidas: 20.000 € para una licencia, 30.000 € para dos y 40.000 € para tres con una duración de 5 años.

Todas las empresas están obligadas a presentar un certificado emitido por un tercero, acreditado por ARJEL, una vez al año.

Francia presenta un caso particular en cuanto a la modalidad de apuestas en las que se puede participar: existen una serie de actividades que están controladas y bajo la supervisión de ARJEL, mientras que la empresa monopolística Française des Jeux controla los juegos de loterías, bingos y los rasca y gana, de los que no se dispone de datos más que de la cantidad total de apuestas o cuotas de inscripción, que para el año 2012 llegaron a 10.706 millones de euros, considerando tanto las apuestas online como el juego presencial.

Adicionalmente, las apuestas hípcas representaron un total de 9.970 millones de euros en cantidades jugadas, de los que 8.846 millones (89%) fueron apuestas presenciales, y 1.124 millones correspondieron a apuestas online (un 11%).

Los juegos online bajo el control de ARJEL, alcanzaron cantidades jugadas por valor de 9.407 millones de euros, de los que 6.181

→ Carta del director

→ El Mercado del Juego en España

→ El Mercado del Juego en el mundo

→ Europa

- Alemania
- Austria
- Bélgica
- Dinamarca
- Finlandia
- Francia
- Grecia
- Italia
- Noruega
- Países Bajos
- Reino Unido
- Suecia
- Suiza

● América

- EEUU
- Canadá
- Argentina
- Brasil
- Chile
- Costa Rica
- México

→ Asia y el Pacífico

- Nueva Zelanda
- Australia
- China

→ La DGOJ en 2012

El Mercado del Juego en el mundo

Europa

Francia

2 de 3

millones correspondieron a póquer cash (68%) y 1.397 millones a póquer torneos (15%), mientras que las apuestas online hípcas representaron 1.124 millones de euros (12%) y las apuestas deportivas 705 millones de euros (7%).

Un caso aparte lo representan los juegos de casino, de los que no se autoriza la publicación de datos por parte del gobierno francés, no posibilitando de esta manera la comparación con otros estados. Entre los juegos controlados por ARJEL, el ingreso neto generado (GGR) por los distintos operadores online con licencia creció en cifras absolutas el 4%, consiguiendo un valor de 698 millones de euros. Si desagregamos los datos se observa que en Francia, los juegos de cash póquer en el año 2012, generaron una cifra de 188 millones de euros de ingresos netos (GGR), lo que representa una disminución del 13% con respecto al año precedente.

Sin embargo, esta bajada, se ve compensada con el crecimiento del 12% en la modalidad de torneos de póquer (109 millones de euros), lo que hace que las cifras globales de póquer permanezcan prácticamente invariables. Las apuestas hípcas online generaron 263 millones de euros de ingresos netos (GGR), y las apuestas deportivas 138 millones de euros.

Un caso especial que conviene considerar, es el caso de las apuestas deportivas, que han crecido un 19% en este último año con respecto al anterior: el fútbol es el deporte en el que los franceses deciden apostar mayores cantidades, representando el 59% de las apuestas totales, con 417 millones de euros. Es en la liga francesa de 1ª división en la que más se apuesta (63,2 millones de €), seguido de la UEFA Champions League (28,8 millones de €), cifra muy próxima a la de la Premier Inglesa (27,2 millones de €). Las cantidades totales apostadas, son sin embargo más bajas en el caso de nuestra Liga española (24,4 millones de €) y la segunda división francesa (19,7 millones de €).

Además del fútbol, los franceses, realizan sus apuestas deportivas en tenis, llegando a alcanzar los 135 millones de euros en apuestas (19% de las apuestas deportivas totales), siendo el Open de Roland Garros, Wimbledon, US y Australian Open, en los que las cantidades jugadas son mayores.

Los franceses, aunque en menor medida, invierten también en otras modalidades deportivas, como son el baloncesto, rugby, voleibol, balonmano y otras apuestas deportivas (representando el 8, 4, 3, 2 y 6% de las apuestas respectivamente).

→ Carta del director

→ El Mercado del Juego en España

→ El Mercado del Juego en el mundo

→ Europa

- Alemania
- Austria
- Bélgica
- Dinamarca
- Finlandia
- Francia
- Grecia
- Italia
- Noruega
- Países Bajos
- Reino Unido
- Suecia
- Suiza

→ América

- EEUU
- Canadá
- Argentina
- Brasil
- Chile
- Costa Rica
- México

→ Asia y el Pacífico

- Nueva Zelanda
- Australia
- China

→ La DGOJ en 2012



El Mercado del Juego en el mundo

Europa

Francia

3 de 3

Las apuestas hípcas en Francia, a diferencia de lo que ocurre en gran parte de los países europeos en los que están perdiendo protagonismo siguen teniendo una gran importancia, creciendo un 8,5% este último año, llegando a los 263 millones de euros, que es la cifra de apuestas más alta de todas las que están reguladas por ARJEL.

Una encuesta recientemente realizada en Francia a jugadores ha indicado lo siguiente:

- El jugador medio es un hombre de 36 años de edad, con un nivel educativo medio-alto.
- El gasto en juegos de azar "online" representa el 10% del sueldo de los más jóvenes.
- La mayoría no tienen hijos y viven como inquilinos en alquiler.
- El 50% se gastan menos de 50 euros al mes en juegos "online", y un 70% menos de 100 euros por mes.

- El 64% de los jugadores tiene un ingreso neto mensual superior a 1.500 euros y el 22% entre 1.500 y 2.000.
- Son conscientes de la actividad que realizan, que consideran como un pasatiempo de su tiempo libre.
- En 8 de 10 casos se fijan un tope de dinero a gastar, y no lo superan.
- Juegan varias veces a la semana, de noche y en casa. El 4% ya jugaba antes de la regulación, apostando en juegos físicos, como las Loterías.
- Controlan las ofertas del mercado, antes de jugar.
- La mayoría abre cuenta en más de una web/operador de juego.
- Un 61% ha participado al menos una vez en apuestas deportivas, un 53% en el póquer y un 32% en las carreras de caballos.

→ Carta del director

→ El Mercado del Juego en España

→ El Mercado del Juego en el mundo

→ Europa

- Alemania
- Austria
- Bélgica
- Dinamarca
- Finlandia
- Francia
- Grecia
- Italia
- Noruega
- Países Bajos
- Reino Unido
- Suecia
- Suiza

→ América

- EEUU
- Canadá
- Argentina
- Brasil
- Chile
- Costa Rica
- México

→ Asia y el Pacífico

- Nueva Zelanda
- Australia
- China

→ La DGOJ en 2012

El Mercado del Juego en el mundo

Europa

Grecia

1 de 1

En Grecia existe un monopolio de juegos de azar propiedad de OPAP. El Estado dispone de un 21% del capital de esta sociedad. Este monopolio fue declarado ilegal por el Tribunal de Justicia de la UE, y está actualmente en proceso de privatización.

El máximo tribunal de la UE ha examinado una serie de casos presentados por las compañías de apuestas internacionales, contra la existencia de estos monopolios estatales, y sobre si los mismos pueden operar libremente en el conjunto de los 27 países.

Las compañías online han pedido que la UE tome medidas contra lo que ellos consideran injustificadas restricciones nacionales a los juegos de azar online.

El Tribunal de Justicia la UE dictaminó, en 2012, que Grecia podría preservar el monopolio sometiéndolo a controles más estrictos para garantizar la protección de los consumidores. Si no logra hacerlo, el país tendría que abrir a la competencia de otras empresas de la UE el sector del juego.

→ Carta del director

→ El Mercado del Juego en España

→ El Mercado del Juego en el mundo

→ Europa

- Alemania
- Austria
- Bélgica
- Dinamarca
- Finlandia
- Francia
- Grecia
- Italia
- Noruega
- Países Bajos
- Reino Unido
- Suecia
- Suiza

→ América

- EEUU
- Canadá
- Argentina
- Brasil
- Chile
- Costa Rica
- México

→ Asia y el Pacífico

- Nueva Zelanda
- Australia
- China

→ La DGOJ en 2012

El Mercado del Juego en el mundo

Europa

Italia



1 de 2

Ha sido un país con una gran tradición histórica en el juego, aunque éste estuvo prohibido hasta el año 2006 en su modalidad online, año en el que se empezaron a tomar una serie de decisiones que fueron abriendo poco a poco el mercado ante los operadores de juego. Esta lenta apertura del mercado culminó en marzo de 2010 con la aprobación de la ley que regula el juego online y la concesión de 200 licencias de juego online. La responsabilidad de supervisar el mercado nacional de juegos de azar corresponde a la Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato (AMMS), que se fusionó con la División de Aduanas en junio de 2012 para lograr reducir sus costes de operación.

Existen una serie de requisitos que deben cumplir los operadores, entre los que se encuentra que el hardware y el software deben radicar en un país de la UE, o que el operador ha de tener una facturación mínima bianual de al menos 1,5 millones de euros. La obtención de una licencia de 12 meses, que es la duración por la que se están concediendo actualmente, obliga al pago de una tasa de 350.000 € + IVA.

El mercado de juego en Italia en el año 2012 representó un volumen de cantidades jugadas de 87.149 millones de euros, de los que 48.734 millones correspondieron a cantidades jugadas en máquinas tipo "B", o tragaperras. Los rascas representaron un volumen de cantidades jugadas de 9.706 millones de euros.

En Italia, en el año 2012, el juego online alcanza una cifra de cantidades jugadas de 15.465 millones de euros, con un volumen de negocios previsto para 2013 según las previsiones de 18.000 millones de euros. De estos, el póquer cash representó el juego principal, con 7.982 millones de euros de cantidades jugadas (el 51,6% del total de cantidades jugadas online), seguido de los juegos de casino online, con 4.069 millones (26,3%), las apuestas deportivas online, con 1.236 millones (8%), los torneos de póquer con 1.155 millones de euros (7,4%), y, a mucha distancia el bingo, con 147 millones de euros, las slot online (125 millones de euros pese a haberse desarrollado sólo durante un mes), los juegos de habilidad con 101 millones, las apuestas hípcas con 75 millones y las loterías online con 35 millones de euros, todas ellas con menos de 1% del mercado.

En 2012, el gasto en juegos online (equivalente al ingreso neto de los operadores o GGR) ha permanecido relativamente estable respecto al año anterior, alcanzando la cifra de 745 millones de euros, esto es, un incremento de 10,5 millones, o el 1,4%. De estos 745 millones de euros, 209 millones corresponden a póquer cash, 168 millones a apuestas deportivas, 141 millones a juegos de casino, 131 millones a torneos de póquer, 43 millones al bingo, 17 millones a apuestas hípcas, 16 millones a juegos de habilidad, 14 millones a loterías online y 6 millones a las slots online.



→ Carta del director

→ El Mercado del Juego en España

→ El Mercado del Juego en el mundo

→ Europa

- Alemania
- Austria
- Bélgica
- Dinamarca
- Finlandia
- Francia
- Grecia
- Italia
- Noruega
- Países Bajos
- Reino Unido
- Suecia
- Suiza

● América

- EEUU
- Canadá
- Argentina
- Brasil
- Chile
- Costa Rica
- México

→ Asia y el Pacífico

- Nueva Zelanda
- Australia
- China

→ La DGOJ en 2012

El Mercado del Juego en el mundo

Europa

Italia

2 de 2

Si se consideran los juegos de habilidad conjuntamente a los nuevos juegos de suerte, el póquer en su modalidad de torneo, póquer cash y los juegos de casino, en el 2012 el gasto ha crecido un 17,1% en comparación con el año precedente.

El gasto en apuestas deportivas, por el contrario, se redujo en un 20,1% respecto al año precedente, debido principalmente a un payout comparativamente muy alto (86,5%).

Esto da a entender, que a pesar de que las cantidades apostadas son similares respecto a 2011, los apostantes han ganado de manera mucho más consistente. Incluso, se ha llegado a dar el caso de que en septiembre el payout ha superado el 100%, lo que nos dice que las cantidades ganadas son incluso mayores que las apostadas, lo que representa un GGR negativo para las operadoras de juego.

El 31,3% de las apuestas deportivas en Italia han sido realizadas de manera online en el año 2012. El gasto en bingo online sufre una caída del 22,1% respecto al 2011, que equivale a 10,1 millones, presumiblemente debida a la introducción de nuevos juegos de casino, cuyo gasto creció en 97,7 millones. El bingo cae al tercer puesto en las categorías de juego a distancia en cuanto a juegos online más populares considerando el nivel de gasto.

El gasto en apuestas hípcas, después de 4 primeros meses de fuerte

disminución, logró recuperar el terreno y cerrar en valores muy parecidos a los de 2011 (+0,2%), gracias también al inicio de la oferta de apuestas hípcas de parte de un nuevo operador.

También ha permanecido prácticamente constante el gasto en los juegos "Superenalotto", "Superstar", "Win for life" y "Eurojackpot" respecto al 2011 (+0,3%), aunque en realidad han disminuido las cantidades jugadas sensiblemente, en comparación a lo acaecido en los mismos juegos en su vertiente presencial.

El gasto en Rasca y gana, disminuyó un 41,4% (4,6 millones) debido a la apertura de nuevos juegos de casino.

El gasto online en hípica nacional, internacional y V7, después de 6 meses de caída muy sensible (superior al 50%), ha invertido la evolución y a partir de julio ha presentado una crecida sostenida. Aun así, ha acabado cerrando con una bajada de 23,8% respecto al 2011.

En general, se ha confirmado que las 2 categorías más populares (juegos de habilidad / póquer / casino y apuestas deportivas), representan el 90% del gasto en juego a distancia. Si además añadimos a este grupo el bingo, se alcanza un porcentaje del 95,7%, que son las que mejor se presentan a la posibilidad de poder operar online. Para las restantes categorías, los clientes siguen prefiriendo participar en ellos de una manera más física.

→ Carta del director

→ El Mercado del Juego en España

→ El Mercado del Juego en el mundo

→ Europa

- Alemania
- Austria
- Bélgica
- Dinamarca
- Finlandia
- Francia
- Grecia
- Italia
- Noruega
- Países Bajos
- Reino Unido
- Suecia
- Suiza

● América

- EEUU
- Canadá
- Argentina
- Brasil
- Chile
- Costa Rica
- México

→ Asia y el Pacífico

- Nueva Zelanda
- Australia
- China

→ La DGOJ en 2012

El Mercado del Juego en el mundo

Europa

Noruega

1 de 1

Los juegos de azar a distancia, que incluyen apuestas deportivas, juegos de lotería, se pueden realizar en Noruega a través de los dos operadores estatales, Norsk Tipping y Rikstoto Norsk, que ostentan un monopolio en juegos de azar y en apuestas hípcas respectivamente.

La Autoridad de Juegos y Fundaciones supervisa y controla estos monopolios, que tienen carácter benéfico, ya que sus rentas se dedican a labores sociales.

El conocido en el país como "juego interactivo online" está prohibido si no es llevado a cabo por alguna de estas dos empresas estatales.

Norsk Tipping ha recibido una licencia el 1 de junio de 2012 con la que puede ofrecer servicios de apuestas y bingo electrónico, tarjetas de rascar online, casino y juegos sociales.

La fundación benéfica Norsk Rikstoto tiene el derecho exclusivo de realizar apuestas en las que los premios se van acumulando según los premios repartidos en anteriores sorteos.

Norsk Tipping y Norsk Rikstoto tienen derecho por ley a ofrecer juegos en conformidad con la ley de juegos de azar siendo el gobierno el que establece la cartera de juegos sobre los que se admiten apuestas.

→ Carta del director

→ El Mercado del Juego en España

→ El Mercado del Juego en el mundo

→ Europa

- Alemania
- Austria
- Bélgica
- Dinamarca
- Finlandia
- Francia
- Grecia
- Italia
- Noruega
- Países Bajos
- Reino Unido
- Suecia
- Suiza

● América

- EEUU
- Canadá
- Argentina
- Brasil
- Chile
- Costa Rica
- México

→ Asia y el Pacífico

- Nueva Zelanda
- Australia
- China

→ La DGOJ en 2012

El Mercado del Juego en el mundo

Europa

Países Bajos

1 de 1

Holanda sólo admite el juego online de modo parcial, ya que sólo están autorizadas a ofrecer juego online las empresas de juego estatales.

La legislación por la que se prohíbe a operadores extranjeros ofrecer juego a ciudadanos holandeses no se ha aplicado con mucho rigor, por lo que una parte importante del mercado está compuesto de este juego online ilegal.

Ante esta coyuntura, el Gobierno holandés ha presentado en 2012 unos planes de apertura del mercado de juego, con la posible privatización de Holland Casinos, la empresa pública estatal, que posee 14 sedes repartidas por el territorio holandés, y el anuncio

de concesión de licencias de juego online para operadores privados, con una tributación algo ventajosa sobre la del juego presencial, para animar a los operadores extranjeros a legalizar sus operaciones en el país.

En relación con los requisitos a cumplir por parte de los operadores que deseen obtener la licencia holandesa, todavía existen muchos aspectos por clarificar, lo que se irá haciendo a medida que se avance en el desarrollo de la nueva legislación que permita el juego online.

Se espera que esta legislación se desarrolle a lo largo de 2013 y 2014, y que se apruebe hacia finales de este último año.

→ Carta del director

→ El Mercado del Juego en España

→ El Mercado del Juego en el mundo

→ Europa

- Alemania
- Austria
- Bélgica
- Dinamarca
- Finlandia
- Francia
- Grecia
- Italia
- Noruega
- Países Bajos
- Reino Unido
- Suecia
- Suiza

● América

- EEUU
- Canadá
- Argentina
- Brasil
- Chile
- Costa Rica
- México

→ Asia y el Pacífico

- Nueva Zelanda
- Australia
- China

→ La DGOJ en 2012

El Mercado del Juego en el mundo

Europa

Reino Unido



1 de 1

Es uno de los países con mayor tradición dentro del sector de juego. Tanto empresas extranjeras como operadores de juego británicos han podido ofertar juego legalmente en el Reino Unido durante el año 2012. La UK Gambling Commission, es el órgano encargado de supervisar y elaborar la legislación del sector. Las distintas leyes reguladoras del sector, vienen establecidas en la Gambling Act aprobada por el Parlamento en el año 2005.

La UK Gambling Commission, emite estadísticas del juego en el Reino Unido, pero los periodos anuales considerados van de abril a marzo del año siguiente. Adicionalmente, una parte del mercado está fuera del control de la UK Gambling Commission, al estar muchos de los operadores basados en paraísos fiscales como son las Islas de Canal, Gibraltar o Malta, a fin de evitar tener que pagar los impuestos del juego en el Reino Unido.

Sin embargo, se está debatiendo una importante modificación para que se tribute según el lugar donde resida el jugador, y no en el lugar donde tenga su residencia fiscal el operador, modificación que ya ha sido anunciada por la Reina en la apertura del Parlamento en mayo de 2013 en la presentación del programa legislativo de su Gobierno.

El mercado total del juego en el Reino Unido, genera unos ingresos netos (GGR) de unos 5,800 millones de libras esterlinas, de los que los juegos presenciales representan 4,856 millones, el juego online unos 717 millones, y las loterías 227 millones. Por juegos, las apuestas deportivas representan el 52% del mercado total, seguido por los casinos, con un 15%, el juego online con un 12%, el bingo con un 11%, las salas de juego ("arcades") con un 6%, y las loterías con un 4%, pese a haber experimentado un crecimiento de más del 30% en 2012.

Dentro del juego online, las apuestas deportivas representan el 38% del mercado online ocupando así el primer puesto en importancia entre los juegos online, mientras que los juegos de casinos ocupan el segundo puesto, con una cuota de mercado de un 32%. El póquer representaría el tercero, con un 15,5% del mercado, seguido muy de cerca por el bingo, con prácticamente el mismo porcentaje.

Existen 293 licencias de actividad de juegos de azar online correspondientes a 216 operadores distintos. El juego online ha aumentado el 8% en 2012 en términos de GGR, aumento atribuible principalmente al crecimiento experimentado por los operadores ya existentes en lugar de por la aparición de nuevos participantes en el mercado.

→ Carta del director

→ El Mercado del Juego en España

→ El Mercado del Juego en el mundo

→ Europa

- Alemania
- Austria
- Bélgica
- Dinamarca
- Finlandia
- Francia
- Grecia
- Italia
- Noruega
- Países Bajos
- Reino Unido
- Suecia
- Suiza

→ América

- EEUU
- Canadá
- Argentina
- Brasil
- Chile
- Costa Rica
- México

→ Asia y el Pacífico

- Nueva Zelanda
- Australia
- China

→ La DGOJ en 2012

El Mercado del Juego en el mundo

Europa

Suecia

1 de 1

Suecia no otorga licencias o permisos para juegos de azar ni loterías por internet, aunque la legislación sueca ofrece derechos exclusivos a ofertar juego online a algunas compañías específicas. El Gobierno sueco ha otorgado a la compañía estatal Svenska Spel, permiso para ofrecer juegos de azar por internet, incluyendo póquer, apuestas y rascas.

La compañía estatal ATG también ha obtenido una licencia para ofertar apuestas hípcas online, y adicionalmente el Gobierno suele autorizar a organizaciones benéficas sin ánimo de lucro la organización de loterías en internet.

Los beneficios del juego son destinados a causas sociales o al Estado. Es ilegal la oferta de juego online sin contar con una licencia

emitida por el Gobierno sueco, y está prohibida la publicidad de aquellas empresas sin licencia. Suecia ha sido notificada en repetidas ocasiones, por parte de la Comisión, por diversos incumplimientos con el espíritu de la legislación europea de no discriminación a empresas de otros países miembros.

La Asociación Europea de Juegos y Apuestas también ha determinado que la regulación sueca del juego tiene muchos fallos y que no ha sido desarrollada lo suficiente de acuerdo a las exigencias marcadas por la Comisión Europea.

Se ha propuesto un cambio en el esquema y regulación del juego en Suecia, que se está discutiendo en el Parlamento sueco, aunque su resultado está por verse.

→ Carta del director

→ El Mercado del Juego en España

→ El Mercado del Juego en el mundo

→ Europa

- Alemania
- Austria
- Bélgica
- Dinamarca
- Finlandia
- Francia
- Grecia
- Italia
- Noruega
- Países Bajos
- Reino Unido
- Suecia
- Suiza

→ América

- EEUU
- Canadá
- Argentina
- Brasil
- Chile
- Costa Rica
- México

→ Asia y el Pacífico

- Nueva Zelanda
- Australia
- China

→ La DGOJ en 2012

El Mercado del Juego en el mundo

Europa

Suiza



1 de 1

En la última década Suiza ha experimentado importantes cambios en su sector del Juego. Por un lado se han abierto una veintena de nuevos casinos, desde su autorización en el año 2000, y por otro lado, ha irrumpido el fenómeno del juego online, que si bien no es legal, ha supuesto un importante incremento de competencia a las empresas públicas de loterías, propiedad de los cantones, que recientemente han visto recogida por el Gobierno suizo, su reivindicación de que se les permita ofrecer juego online al público suizo, en condiciones que les permitan competir con los operadores ilegales.

Así el Gobierno anunció, en noviembre de 2012, que se procedería a la presentación de una nueva regulación del juego que permitiera el desarrollo del juego online, y evitar así que operadores extranjeros obtengan los beneficios del juego online, como está ocurriendo hasta la fecha.

El Gobierno suizo ha presentado planes al Consejo Federal para realizar una nueva ley de juego, incluyendo su deseo de introducir un nuevo régimen de tributación de las ganancias de las apuestas (actualmente, los juegos de los casinos, amparados en la Ley Federal de Juegos de Azar y Casinos de 1998, están exentos de impuestos mientras que los premios de las loterías y juegos de azar están gravados, por lo que el Consejo Federal tiene la intención de eximir

de impuestos a todas las ganancias que se generen por juegos de azar), y una legalización del juego online, al menos para las dos loterías estatales suizas.

Estas loterías son la Loterie Romande (sociedad perteneciente a los cantones de Vaud, Fribourg, Valais, Neuchatel, Jura y Ginebra), y la Swisslos (antigua Interkantonale Landeslotterie, que se distribuye en los cantones alemanes y en el Ticinio). En 2012, la Loterie Romande obtuvo ingresos netos por valor de 368 millones de francos suizos, mientras que el beneficio neto alcanzó los 205 millones de francos suizos. Por su lado, Swisslos obtuvo 532 millones de francos de ingresos netos, y un beneficio neto de 353 millones de francos suizos.

Hasta finales del 2013 no se conocerán los detalles de la nueva legislación, y todavía hay muchos aspectos que quedan por definir, aunque ya se ha anunciado que uno de los aspectos que se reforzará es la política de juego responsable y la prevención de la ludopatía. Suiza no pertenece a la Unión Europea, y no tiene la obligación de permitir a empresas extranjeras que operen en su mercado, por lo que podría mantener el duopolio publico actual, y expandirlo al juego online, siempre que las loterías estatales mantengan unos juegos suficientemente atractivos y competitivos con los operadores internacionales, o puedan impedir que sus ciudadanos accedan a páginas de juego internacionales.

→ Carta del director

→ El Mercado del Juego en España

→ El Mercado del Juego en el mundo

→ Europa

- Alemania
- Austria
- Bélgica
- Dinamarca
- Finlandia
- Francia
- Grecia
- Italia
- Noruega
- Países Bajos
- Reino Unido
- Suecia
- Suiza

● América

- EEUU
- Canadá
- Argentina
- Brasil
- Chile
- Costa Rica
- México

→ Asia y el Pacífico

- Nueva Zelanda
- Australia
- China

→ La DGOJ en 2012



El Mercado del Juego en el mundo

América

Estados Unidos de América

1 de 2

El mercado del juego en Estados Unidos ha alcanzado una magnitud todavía superior a la del 2011, superándose en el 2012 ampliamente los 60.000 millones de dólares, lo que le sigue convirtiendo en el primer mercado nacional de juego del mundo.

Las apuestas online están específicamente prohibidas en Estados Unidos desde el año 2006; sin embargo, a finales de 2011, tras una aclaración del Departamento de Justicia, se abrió la posibilidad de que los diferentes Estados, de forma unilateral, pudieran autorizar operar a través de alguna modalidad de juego online, limitada al territorio del Estado.

En Estados Unidos la legislación otorga a cada Estado la competencia en la regulación del juego en su territorio, limitándose la legislación federal a abordar el juego interestatal. Muchos de los Estados mantienen todavía restricciones legales o incluso prohibiciones totales al juego; en muchos de ellos sólo se permiten juegos de azar o loterías benéficas o controladas por el propio Estado.

El juego online está prohibido a nivel federal por la Unlawful Internet Gambling Enforcement Act, de 2006. A pesar de que no es ilegal para los americanos participar en juegos de azar online ofrecidos por operadores extranjeros, los bancos y las instituciones financieras

sí tienen prohibido realizar transacciones y pagos internacionales que deriven de juegos de azar, lo que impide que los ciudadanos norteamericanos participen en los juegos ofrecidos por las compañías internacionales.

Nueva Jersey, Nevada y Delaware han sido los estados norteamericanos que han legalizado el juego online. La legalización abre un nuevo enorme mercado para las empresas de juegos de azar. Otros Estados, sobre todo los vecinos con los que han autorizado el juego online, están considerando regular el juego, para de esa manera, poder aprovecharse de los ingresos fiscales adicionales que proporciona el juego online, lo que podría producir un efecto dominó.

Primero fue Delaware, que en junio de 2012 aprobó una ley para regular los servicios de juegos de azar online dentro de sus fronteras y posteriormente lo ha hecho el estado de Nueva Jersey, en febrero de 2013. Unos días después, Nevada aprobaba su regulación del juego online. Nueva Jersey se considera un Estado clave dado su tamaño, y por el hecho de que ha permitido jugar al casino y al póquer.

Sin embargo, en todos los Estados no se permiten los mismos juegos. Así, por ejemplo, en Nueva Jersey es posible jugar al póquer por Internet y realizar operaciones en el casino.



→ Carta del director

→ El Mercado del Juego en España

→ El Mercado del Juego en el mundo

→ Europa

- Alemania
- Austria
- Bélgica
- Dinamarca
- Finlandia
- Francia
- Grecia
- Italia
- Noruega
- Países Bajos
- Reino Unido
- Suecia
- Suiza

● América

- EEUU
- Canadá
- Argentina
- Brasil
- Chile
- Costa Rica
- México

→ Asia y el Pacífico

- Nueva Zelanda
- Australia
- China

→ La DGOJ en 2012

El Mercado del Juego en el mundo

América

Estados Unidos de América

2 de 2

Es de destacar la peculiaridad de las zonas tribales que tienen asignadas los indios americanos. Se les ha permitido instalar casinos en aquellos Estados donde el juego está legalizado.

De esta manera han pasado a convertirse en el primer mercado de juego en Estados Unidos, llegando a alcanzar un 50% de cuota del mercado, muy por encima de estados tan señalados como Nevada.

Massachusetts, California, Hawaii, Illinois, Iowa y Mississippi están estudiando medidas legislativas similares. De todas ellas, la más avanzada es probablemente Iowa que busca legalizar la oferta de póquer online.

California será probablemente el Estado más importante a observar en el medio plazo, aunque no se espera que la regulación sea aprobada antes de finales de 2014.

A nivel federal, no se espera, sin embargo, y pese a las reiteradas propuestas de consideración de legislaciones que permitan el juego online, que se altere la prohibición del juego online en el futuro previsible.

El cambio de tendencia en el sector de juegos de azar en los EE.UU. ha sido una gran noticia para los operadores europeos, que han anunciado recientemente una serie de acuerdos entre ellos y distintas asociaciones estadounidenses.

→ [Carta del director](#)

→ [El Mercado del Juego en España](#)

→ [El Mercado del Juego en el mundo](#)

→ Europa

- Alemania
- Austria
- Bélgica
- Dinamarca
- Finlandia
- Francia
- Grecia
- Italia
- Noruega
- Países Bajos
- Reino Unido
- Suecia
- Suiza

● América

- EEUU
- Canadá
- Argentina
- Brasil
- Chile
- Costa Rica
- México

→ Asia y el Pacífico

- Nueva Zelanda
- Australia
- China

→ [La DGOJ en 2012](#)

El Mercado del Juego en el mundo

América

Canadá

1 de 1

En Canadá el juego está también regulado y controlado por los Estados, que mantienen loterías y casinos estatales. Desde 2009 el gobierno canadiense ha considerado la creación de un mercado atractivo para los operadores de juego extranjeros. Sin embargo, a excepción de los servicios de juego online proporcionados a través de los gobiernos provinciales, los juegos de azar en Internet siguen siendo ilegales.

La legislación canadiense no permite el juego online en su territorio (a excepción de la oferta de juego online llevada a cabo por los casinos estatales en el ámbito de su Estado), pero no prohíbe que los

canadienses jueguen en páginas extranjeras, por lo que los jugadores canadienses suelen participar en juegos ofertados por operadores internacionales, a veces en dólares canadienses. Las autoridades, hasta la fecha, no han actuado para imponer la prohibición del juego online.

El sector del juego en Canadá según la información disponible superó, en 2012, los 15.000 millones de US\$ que logró alcanzar en 2011, dando empleo a unas 135.000 personas. El juego online de todas formas sigue representando una cuota muy baja con respecto al total del juego, estimada en alrededor del 3%.

→ [Carta del director](#)

→ [El Mercado del Juego en España](#)

→ [El Mercado del Juego en el mundo](#)

→ Europa

- Alemania
- Austria
- Bélgica
- Dinamarca
- Finlandia
- Francia
- Grecia
- Italia
- Noruega
- Países Bajos
- Reino Unido
- Suecia
- Suiza

● América

- EEUU
- Canadá
- Argentina
- Brasil
- Chile
- Costa Rica
- México

→ Asia y el Pacífico

- Nueva Zelanda
- Australia
- China

→ [La DGOJ en 2012](#)



El Mercado del Juego en el mundo

América

Argentina

1 de 1

El Instituto provincial de Loterías y Casinos de la Provincia de Misiones, tiene por objeto la organización, dirección, administración, explotación, coordinación y el control de todos los juegos de azar y de apuestas mutuas, rifas, tómbolas, bingos, casinos, pruebas hípcas y demás actividades afines, ejerciendo el monopolio de los mismos en la provincia de Misiones.

En 2002 apareció el primer casino a través de Internet, y el 2006 surgió el primer operador de apuestas online.

La industria del juego en Argentina es la segunda de Latinoamérica, tras México, seguida de Brasil y Costa Rica. Argentina, puede ser el gigante dormido para el juego online de América Latina.

En la actualidad el juego online en Argentina está regulado, pudiendo disfrutar de los casinos online. En Argentina corresponde a las provincias la regulación de las salas de juego y de los casinos (tanto online como físicos), por lo que es posible que haya salas que puedan ofrecer sus servicios en algunas provincias y no en otras,

siendo única la situación legal en cada una de las 23 provincias argentinas, más la Ciudad de Buenos Aires, que actúa como tal.

Oficialmente, las salas de casino online deben tener una licencia de cada provincia para poder ofrecer sus servicios a los jugadores de dicha área, aunque debido a las particularidades regionales, son muchos los casinos online que se aprovechan de la precariedad de las leyes, utilizando un vacío legal en éstas, ofreciendo juego a todo el país con licencias extranjeras o de una provincia en particular.

Mientras no se regule de forma más estricta o las competencias del juego online pasen al Estado Nacional, los jugadores pueden disfrutar de los casinos y salas de juego online sin ningún problema legal. Se calcula que el juego online genera más de 4.000 millones de dólares americanos al año en ganancias.

Se espera que en los próximos años se regule el sector del juego online de una forma más clara para que todo el mundo conozca de forma rápida y concisa la situación legal a la hora de jugar en los casinos online.

→ Carta del director

→ El Mercado del Juego en España

→ El Mercado del Juego en el mundo

→ Europa

- Alemania
- Austria
- Bélgica
- Dinamarca
- Finlandia
- Francia
- Grecia
- Italia
- Noruega
- Países Bajos
- Reino Unido
- Suecia
- Suiza

● América

- EEUU
- Canadá
- Argentina
- Brasil
- Chile
- Costa Rica
- México

→ Asia y el Pacífico

- Nueva Zelanda
- Australia
- China

→ La DGOJ en 2012

El Mercado del Juego en el mundo

América

Brasil

1 de 1

Brasil, con 192 millones de habitantes, es el país más poblado de América Latina, considerándose el mercado del futuro del juego, y con una base sólida de usuarios habituales de Internet y una historia cultural de los juegos de azar, también puede convertirse en una estrella del juego online.

En Brasil operan en la actualidad diferentes tipos de loterías, todas controladas por el gobierno federal. El bingo es también muy popular, al igual que las apuestas deportivas, especialmente de fútbol, en las que Brasil tiene un gran potencial de mercado.

Sin embargo, en la actualidad está prohibido y no existe legislación para las apuestas online, si bien las autoridades ven con preocupación la gran proliferación de webs extranjeras que van apareciendo y ofreciendo juego en Brasil.

Para intentar evitar esta situación, se está intentando llegar a acuerdos con los distintos organismos reguladores internacionales más importantes, posibilitando la cooperación para impedir la oferta por operadores con licencia en otros países, a la vez que se considera establecer una futura legislación más permisiva para el juego online.

→ [Carta del director](#)

→ [El Mercado del Juego en España](#)

→ [El Mercado del Juego en el mundo](#)

→ Europa

- Alemania
- Austria
- Bélgica
- Dinamarca
- Finlandia
- Francia
- Grecia
- Italia
- Noruega
- Países Bajos
- Reino Unido
- Suecia
- Suiza

● América

- EEUU
- Canadá
- Argentina
- Brasil
- Chile
- Costa Rica
- México

→ Asia y el Pacífico

- Nueva Zelanda
- Australia
- China

→ [La DGOJ en 2012](#)

El Mercado del Juego en el mundo

América

Chile

1 de 1

En junio de 2012 se ha propuesto una nueva regulación del juego online. En los últimos cinco años el juego ilegal creció en Chile un 44%.

La empresa estatal "La Polla Chilena de Beneficiencia", junto con la Lotería de Concepción, tiene el monopolio en el país de la organización de loterías y otros juegos.

Desde el año 2005, deben ser autorizados por el Estado todos los sorteos de lotería de números y concursos de pronósticos deportivos, pudiendo realizarse a nivel presencial o a través de Internet; en el año 2012 se autorizaron 18 nuevos casinos.

Se ha propuesto que se autoricen juegos de azar interactivos con los apostadores, como son las video loterías, y casinos de juegos online, que están en el tipo o línea de juegos de entretenimiento.

Chile tiene 24 casinos, 17 con licencia estatal y el resto municipales, con unas 200.000 máquinas tragaperras. Es la Superintendencia de Casinos de Juego (SCJ) quien controla el juego.

Los casinos en 2012 consiguieron ingresos por valor de 594,8 millones de dólares. El Gobierno para 2013 proyecta ampliar la fiscalidad de los casinos.

→ [Carta del director](#)

→ [El Mercado del Juego en España](#)

→ [El Mercado del Juego en el mundo](#)

→ Europa

- Alemania
- Austria
- Bélgica
- Dinamarca
- Finlandia
- Francia
- Grecia
- Italia
- Noruega
- Países Bajos
- Reino Unido
- Suecia
- Suiza

● América

- EEUU
- Canadá
- Argentina
- Brasil
- Chile
- Costa Rica
- México

→ Asia y el Pacífico

- Nueva Zelanda
- Australia
- China

→ [La DGOJ en 2012](#)

El Mercado del Juego en el mundo

América

Costa Rica

1 de 1

Costa Rica tiene más de 200 compañías de juego online, a pesar de no disponer de una legislación que aborde específicamente los juegos de azar online.

Existe una legislación para restringir el juego presencial, pero de acuerdo con el sistema jurídico de Costa Rica, estas leyes no se aplican a los

juegos de azar en online. Dado que no se requiere licencia específica, todas las empresas de juegos de azar trabajan bajo una "licencia de procesamiento de datos" que debe obtenerse en el Municipio.

Para obtener una licencia en Costa Rica, la sociedad debe tener un establecimiento físico en Costa Rica.

→ [Carta del director](#)

→ [El Mercado del Juego en España](#)

→ [El Mercado del Juego en el mundo](#)

→ Europa

- Alemania
- Austria
- Bélgica
- Dinamarca
- Finlandia
- Francia
- Grecia
- Italia
- Noruega
- Países Bajos
- Reino Unido
- Suecia
- Suiza

● América

- EEUU
- Canadá
- Argentina
- Brasil
- Chile
- Costa Rica
- México

→ Asia y el Pacífico

- Nueva Zelanda
- Australia
- China

→ [La DGOJ en 2012](#)

El Mercado del Juego en el mundo

América

México

1 de 1

Otro mercado potencialmente importante es México. La ley federal de juegos de 1947, regula los juegos de azar y rifas y, desde 2004, la legislación permite el juego online. En México, la Secretaría de Gobernación, a través de la Dirección General de Juegos y Sorteos, ha concedido 31 permisos generales de juego. De la misma manera existen 661 establecimientos con permisos para operar mediante las conocidas licencias singulares, o limitadas.

Existen 2 operadores con licencias con una vigencia ilimitada: Espectáculos Deportivos Frontón México, S.A. al que se permite organizar apuestas de juegos de pelota vasca en el Frontón México y un segundo llamado Comercial de Juegos de la Frontera, S.A. que gestiona 18 bingos y un centro de apuestas a distancia. Además de estos 2 operadores con licencias ilimitadas, el hipódromo de Agua Caliente, S.A., dispone de un permiso de vigencia de 25 años

con posibilidad de apertura de establecimientos limitada. De los 681 establecimientos con permisos para operar, 349 de ellos son establecimientos con aviso de apertura, o en funcionamiento. Por el contrario, hay también 361 establecimientos que no tienen aviso de apertura. Estos últimos establecimientos no pueden abrir sin los permisos estatales y municipales. No está permitido el juego de naipes ni de ruleta, bajo ninguna modalidad, incluida la electrónica, salvo el caso de ferias regionales, según el Reglamento de la Ley de la materia.

En términos generales, los juegos y sorteos que se pueden llevar a cabo en un casino debidamente autorizado por la SEGOB, son los siguientes: las apuestas deportivas tanto de forma presencial como online y el bingo tanto de forma tradicional como electrónica, siempre y cuando no sea de máquinas tragaperras.

→ Carta del director

→ El Mercado del Juego en España

→ El Mercado del Juego en el mundo

→ Europa

- Alemania
- Austria
- Bélgica
- Dinamarca
- Finlandia
- Francia
- Grecia
- Italia
- Noruega
- Países Bajos
- Reino Unido
- Suecia
- Suiza

● América

- EEUU
- Canadá
- Argentina
- Brasil
- Chile
- Costa Rica
- México

→ Asia y el Pacífico

- Nueva Zelanda
- Australia
- China

→ La DGOJ en 2012

El Mercado del Juego en el mundo

Asia y el Pacífico

1 de 1

Asia constituye actualmente una de las zonas de mayor crecimiento, y sobre todo, de mayor potencial para el sector del juego, ya que, pese a la gran tradición y cultura de juego de los distintos países, el juego se encuentra prohibido en la mayor parte de los mismos.

Tan sólo Singapur, Macao y Filipinas, aunque este último con muchas restricciones, permiten el juego, y sólo Filipinas tiene concedida

una licencia doméstica para juego online, a través del monopolio estatal PAGCOR.

El Pacífico lo conforman principalmente los mercados de Australia y Nueva Zelanda, donde se permite el juego, aunque en la mayor parte de los casos está sometido a un estricto control estatal, cuando no está en manos de algún operador público.

→ [Carta del director](#)

→ [El Mercado del Juego en España](#)

→ [El Mercado del Juego en el mundo](#)

→ Europa

- Alemania
- Austria
- Bélgica
- Dinamarca
- Finlandia
- Francia
- Grecia
- Italia
- Noruega
- Países Bajos
- Reino Unido
- Suecia
- Suiza

● América

- EEUU
- Canadá
- Argentina
- Brasil
- Chile
- Costa Rica
- México

● Asia y el Pacífico

- Nueva Zelanda
- Australia
- China

→ [La DGOJ en 2012](#)

El Mercado del Juego en el mundo

Asia y el Pacífico

Nueva Zelanda



1 de 1

En Nueva Zelanda el mercado de juego ronda los 2.000 millones de dólares anuales, y hay una cierta cultura y tradición de apuestas y de juegos de casino. Aunque sólo hay 7 casinos autorizados en el país, existen docenas de bingos y cientos de locales de apuestas. El juego online está en manos de la New Zeland TAB, y la New Zeland Lottery

Commission, que son las únicas que cuentan con autorización para organizar juego por internet. No está prohibido, sin embargo, que los neozelandeses jueguen en páginas de juego extranjeras, aunque sí que está prohibida la publicidad del juego por parte de operadores extranjeros, y el ofrecer juego online en Nueva Zelanda.

→ Carta del director

→ El Mercado del Juego en España

→ El Mercado del Juego en el mundo

→ Europa

- Alemania
- Austria
- Bélgica
- Dinamarca
- Finlandia
- Francia
- Grecia
- Italia
- Noruega
- Países Bajos
- Reino Unido
- Suecia
- Suiza

● América

- EEUU
- Canadá
- Argentina
- Brasil
- Chile
- Costa Rica
- México

→ Asia y el Pacífico

- Nueva Zelanda
- Australia
- China

→ La DGOJ en 2012

El Mercado del Juego en el mundo

Asia y el Pacífico

Australia



1 de 1

Australia posee un mercado de juego reducido. Está constituido principalmente por empresas estatales que tienen los juegos de loterías, 13 casinos, y espacios dedicados a las apuestas deportivas. La facturación en el año 2012 ha logrado superar los 4.000 millones de dólares. Los distintos operadores que existen en el mercado tienen licencias estatales. El sector está regulado por la Interactive Gambling Act del año 2001, que prohibió la apertura de nuevos casinos online, pero permitía que los casinos ya preestablecidos continuaran su operación. Sólo uno de ellos, Lasseters Online, disfrutaba de la posibilidad de ofrecer juego online, pero cerró sus operaciones en el año 2010.

En la práctica, el gobierno no se ha inmiscuido mucho en las distintas posibilidades que ofrece el juego online ni ha iniciado acciones legales contra los operadores extranjeros que vienen ofreciendo juego online de forma regular a sus clientes australianos, hasta la fecha. Cuando los juegos de azar online irrumpieron en la escena mundial a mediados de la década de 1990, Australia fue uno de los primeros en responder al reto. En 2001, se aprobó la Ley australiana de juego interactivo, que ilegalizó ofrecer servicios de juego online a los clientes que iniciaban sesión desde Australia. Esta ley es aplicable a los proveedores de casino, tanto dentro como fuera de Australia.

→ Carta del director

→ El Mercado del Juego en España

→ El Mercado del Juego en el mundo

→ Europa

- Alemania
- Austria
- Bélgica
- Dinamarca
- Finlandia
- Francia
- Grecia
- Italia
- Noruega
- Países Bajos
- Reino Unido
- Suecia
- Suiza

→ América

- EEUU
- Canadá
- Argentina
- Brasil
- Chile
- Costa Rica
- México

→ Asia y el Pacífico

- Nueva Zelanda
- Australia
- China

→ La DGOJ en 2012

El Mercado del Juego en el mundo

Asia y el Pacífico

China



1 de 1

Dado que la industria de China continúa en auge, el ciudadano chino promedio tiene cada vez más renta disponible, y que existe en el país una gran tradición de juego, China podría convertirse en uno de los primeros mercados de juego del mundo.

El juego, sin embargo, está prohibido en China, salvo en la ciudad de Macao, que tradicionalmente ha sido una de las capitales mundiales del

juego, y que cuenta con una treintena de casinos, y donde la facturación procedente del juego cuadriplica la de Las Vegas, superando los 38.000 millones de dólares en el año 2012, y aportando un 40% del PIB de la ciudad.

Tanto en Macao, como en el resto de China el juego online está prohibido, y no parece que el Gobierno chino tenga planes de cambiar esta situación.

→ [Carta del director](#)

→ [El Mercado del Juego en España](#)

→ [El Mercado del Juego en el mundo](#)

→ Europa

- Alemania
- Austria
- Bélgica
- Dinamarca
- Finlandia
- Francia
- Grecia
- Italia
- Noruega
- Países Bajos
- Reino Unido
- Suecia
- Suiza

● América

- EEUU
- Canadá
- Argentina
- Brasil
- Chile
- Costa Rica
- México

→ Asia y el Pacífico

- Nueva Zelanda
- Australia
- China

→ [La DGOJ en 2012](#)

La Dirección General de Ordenación del Juego en el año 2012

Fundamento jurídico, misión y objetivos, ámbito de actuación

1 de 3

La Dirección General de Ordenación del Juego se crea por el Real Decreto 352/2011, de 11 de marzo, que modifica el Real Decreto 1127/2008, de 4 de julio, por el que se desarrolla la estructura orgánica básica del Ministerio de Economía y Hacienda. Así, se introduce un nuevo artículo 6 bis en el Real Decreto 1127/2008 y se crea la Dirección General del Juego como respuesta a la extinción de la Entidad Pública Empresarial Loterías y Apuestas del Estado -prevista en la disposición adicional cuadragésima de la Ley 39/2010, de 22 de diciembre, de Presupuestos Generales del Estado para el año 2011- y a la necesidad de que fueran asumidas por la Administración General del Estado aquellas funciones y competencias de regulación del juego que venían siendo ejercidas por la entidad pública.

La creación de la Dirección General tuvo en su origen un claro carácter de provisionalidad y ya en la exposición de motivos del Real Decreto por el que se crea se señalaba que sería la base sobre la que se constituiría la futura Comisión Nacional del Juego prevista en la Ley de Regulación del Juego, entonces en tramitación. Esa provisionalidad fue precisamente confirmada por la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, cuando en el número 17 de su artículo 21 recogía entre sus funciones «cualquier otra competencia de carácter público y las potestades administrativas que en materia de juegos actualmente ostenta la Administración General del Estado y sus Organismos Públicos» y por la Disposición transitoria primera de la citada Ley al establecer que «hasta la efectiva constitución de la Comisión Nacional del Juego, las competencias previstas para la misma, serán ejercidas por la Dirección General de Ordenación

del Juego del Ministerio de Economía y Hacienda, incluyendo las relacionadas con la gestión y recaudación de las tasas a las que se refiere el artículo 49 de esta Ley». La provisionalidad de la Dirección General de Ordenación del Juego y su planteamiento como germen de la Comisión Nacional del Juego se traslucía incluso en el hecho de que la Ley preveía que el rendimiento de las tasas que debían ser cobradas por la Comisión, aunque será ingresado en el Tesoro Público con aplicación al Presupuesto de Ingresos del Estado, queda afectado a la financiación de los gastos de la Dirección General en tanto se constituye la Comisión Nacional del Juego.

La Comisión Nacional del Juego fue efectivamente constituida, y se ha procedido a la supresión del Organismo y a la consolidación de la Dirección General de Ordenación del Juego como regulador del sector. En este sentido, y a la espera de que cristalice normativamente la decisión mencionada, la Dirección General de Ordenación del Juego se ve facultada –a día de hoy, de modo indefinido y muy probablemente con carácter definitivo– de las competencias y funciones que la Ley 13/2011 atribuye a la Comisión Nacional del Juego y con ellas asume del mismo modo los fines y objetivos atribuidos a esta última por la Ley.

En consecuencia, la Dirección General tiene por objeto lo establecido en el artículo 20 de la Ley 13/2011: velar por el adecuado funcionamiento del sector del juego y garantizar la efectiva disponibilidad y prestación de servicios competitivos en beneficio de los usuarios. Y por finalidad: autorizar, supervisar, controlar y, en su caso, sancionar, el desarrollo,

- ➔ Carta del director
- ➔ El Mercado del Juego en España
- ➔ El Mercado del Juego en el mundo

La DGOJ en 2012

- Fundamento jurídico de la DGOJ
- ➔ Estructura orgánica de la DGOJ: Competencias
- ➔ Licencias y autorizaciones de juego la DGOJ
- ➔ Desarrollo normativo
- ➔ Consejo de Políticas del Juego
- ➔ Publicidad del Juego
- ➔ Actividades de Inspección
- ➔ Procedimientos Sancionadores
- ➔ Consultas y Reclamaciones
- ➔ El Juego Responsable
- ➔ Varios



La Dirección General de Ordenación del Juego en el año 2012

Fundamento jurídico, misión y objetivos, ámbito de actuación

2 de 3

explotación y comercialización de los juegos y demás actividades previstas en el ámbito de aplicación de la Ley.

La Dirección General de Ordenación del Juego debe velar por la integridad, seguridad, fiabilidad y transparencia de las operaciones de juego, así como por el cumplimiento de la normativa vigente y de las condiciones establecidas para la explotación de las actividades de juego.

Asimismo, tiene encomendada la canalización de la demanda, dimensionando la oferta de actividades de juego, evitando su explotación con fines fraudulentos y estableciendo el marco apropiado para proteger a los menores desarrollando o impulsando las actuaciones, programas y actividades específicas para prevenir el desarrollo de fenómenos de dependencia.

Las funciones de la Dirección General del Juego son las que en la Ley 13/2011 se atribuyen a la Comisión Nacional del Juego y, en particular, las establecidas en su artículo 21:

1. Desarrollar la regulación básica de los juegos y las bases generales de los juegos esporádicos cuando así se determine en la Orden Ministerial que las apruebe.
2. Proponer al Ministro de Hacienda y Administraciones Públicas los pliegos de bases de los procedimientos de otorgamiento de licencias generales y conceder los títulos habilitantes necesarios para la práctica de las actividades reguladas en la Ley 13/2011.
3. Informar, con carácter preceptivo, la autorización de las actividades de lotería sujetas a reserva.
4. Dictar instrucciones de carácter general a los operadores de juego.
5. Establecer los requisitos técnicos y funcionales necesarios de los juegos, los estándares de operaciones tecnológicas y certificaciones de calidad, y los procesos, procedimientos, planes de recuperación de desastres, planes de continuidad del negocio y seguridad de la información, de acuerdo con las previsiones contenidas en los reglamentos correspondientes y los criterios fijados por el Consejo de Políticas del Juego.
6. Homologar el software y los sistemas técnicos, informáticos o telemáticos precisos para la realización de los juegos, así como los estándares de los mismos, incluyendo los mecanismos o sistemas que permitan la identificación de los participantes en los juegos.



[Carta del director](#)

[El Mercado del Juego en España](#)

[El Mercado del Juego en el mundo](#)

La DGOJ en 2012

[Fundamento jurídico de la DGOJ](#)

[Estructura orgánica de la DGOJ: Competencias](#)

[Licencias y autorizaciones de juego la DGOJ](#)

[Desarrollo normativo](#)

[Consejo de Políticas del Juego](#)

[Publicidad del Juego](#)

[Actividades de Inspección](#)

[Procedimientos Sancionadores](#)

[Consultas y Reclamaciones](#)

[El Juego Responsable](#)

[Varios](#)

La Dirección General de Ordenación del Juego en el año 2012

Fundamento jurídico, misión y objetivos, ámbito de actuación

3 de 3

7. Vigilar, controlar, inspeccionar y, en su caso, sancionar las actividades relacionadas con los juegos.
 8. Perseguir el juego no autorizado, ya se realice en el ámbito del Estado español, ya desde fuera de España y que se dirija al territorio del Estado, pudiendo requerir a cualquier proveedor de servicios de pago, entidades de prestación de servicios de comunicación audiovisual, servicios de la sociedad de la información o de comunicaciones electrónicas, información relativa a las operaciones realizadas por los distintos operadores o por organizadores que carezcan de título habilitante o el cese de los servicios que estuvieran prestando.
 9. Asegurar que los intereses de los participantes y de los grupos vulnerables sean protegidos, así como el cumplimiento de las leyes, reglamentaciones y principios que los regulan, para defender el orden público y evitar el juego no autorizado.
 10. Establecer los cauces apropiados para proporcionar al participante una información precisa y adecuada sobre las actividades de juego y procedimientos eficaces de reclamación.
 11. Resolver las reclamaciones que puedan ser presentadas por los participantes contra los operadores.
 12. Gestionar los registros previstos en la Ley 13/2011.
 13. Promover y realizar estudios y trabajos de investigación en materia de juego, así como sobre su incidencia o impacto en la sociedad.
 14. Colaborar en el cumplimiento de la legislación de prevención de blanqueo de capitales y de la financiación del terrorismo y vigilar el cumplimiento de la misma.
 15. Ejercer la función arbitral en los términos del artículo 25 de la Ley 13/2011.
 16. Gestionar y recaudar la tasa por la gestión administrativa del juego.
 17. Cualquier otra competencia de carácter público y las potestades administrativas que en materia de juegos actualmente ostenta la Administración General del Estado y sus Organismos Públicos, con la salvedad de las funciones policiales que correspondan a las Fuerzas y Cuerpos de Seguridad, sin perjuicio de las facultades atribuidas a las autoridades de defensa de la competencia.
 18. Cualquier otra función que se le atribuya por el ordenamiento jurídico.
- A las funciones citadas, han de sumarse las recogidas, entre otros, en los artículos 23 y 24 de la Ley 13/2011: la competencia regulatoria y las competencias de inspección y control. La competencia regulatoria otorga a la Dirección General de Ordenación del Juego la capacidad de dictar disposiciones de desarrollo y ejecución de la normativa de juego cuando, las normas desarrolladas, expresamente la habiliten para ello.
- Por su parte, las competencias de inspección y control facultan a la Dirección General para el ejercicio de las funciones de policía que permitan asegurar el cumplimiento de la normativa de juego.

→ [Carta del director](#)

→ [El Mercado del Juego en España](#)

→ [El Mercado del Juego en el mundo](#)

La DGOJ en 2012

● [Fundamento jurídico de la DGOJ](#)

→ [Estructura orgánica de la DGOJ: Competencias](#)

→ [Licencias y autorizaciones de juego la DGOJ](#)

→ [Desarrollo normativo](#)

→ [Consejo de Políticas del Juego](#)

→ [Publicidad del Juego](#)

→ [Actividades de Inspección](#)

→ [Procedimientos Sancionadores](#)

→ [Consultas y Reclamaciones](#)

→ [El Juego Responsable](#)

→ [Varios](#)

La Dirección General de Ordenación del Juego en el año 2012

Estructura Orgánica y Competencias de la DGOJ

1 de 2

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 6 del Real Decreto 256/2012, de 27 de enero, por el que se desarrolla la estructura orgánica básica del Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas, la Dirección General de Ordenación del Juego ejerce las funciones de regulación, autorización, supervisión, coordinación, control y, en su caso, sanción, de las actividades de juego de ámbito estatal, a través de los órganos con rango de Subdirección General que la integran.

Dichos órganos son:

A) La Subdirección General de Regulación del Juego, que ejercerá las siguientes funciones:

- Autorización de la organización y celebración de rifas y cualquier apuesta o juego cuyo ámbito de desarrollo o aplicación exceda de los límites territoriales de una concreta Comunidad Autónoma, y las apuestas deportivo-benéficas, sea cual sea su ámbito territorial.
- Propuesta de la normativa que regula los juegos.
- Tramitación de los procedimientos de solicitud de títulos habilitantes para el ejercicio de actividades de juego.
- Relaciones institucionales con otros órganos u organismos de la Administración General del Estado, comunidades autónomas y ciudades autónomas, corporaciones locales, organismos internacionales y cualquier otra institución pública, española o extranjera, con funciones regulatorias en materia de juego.

- Información, con carácter preceptivo, de la autorización de las actividades de lotería sujetas a reserva.
- Tramitación de expedientes administrativos sancionadores por infracciones contempladas en la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego.
- Requerimiento a cualquier proveedor de servicios de pago, entidades de prestación de servicios de comunicación audiovisual, servicios de la sociedad de la información o de comunicaciones electrónicas, del cese de los servicios que estuvieran prestando.

B) La Subdirección General de Inspección del Juego, que ejercerá las siguientes funciones:

- Inspección de las actividades de juego y los sistemas técnicos utilizados en las mismas.
- Persecución del juego ilegal no autorizado, ya se realice en el ámbito del Estado español, ya desde fuera de España y que se dirija al territorio español.
- Requerimiento a cualquier proveedor de servicios de pago, entidades de prestación de servicios de comunicación audiovisual, servicios de la sociedad de la información o de comunicaciones electrónicas, de información relativa a las operaciones realizadas por los distintos operadores o por organizadores que carezcan de título habilitante.
- Homologación de los sistemas técnicos de juegos y el establecimiento de los requisitos técnicos y funcionales de los juegos.



→ Carta del director

→ El Mercado del Juego en España

→ El Mercado del Juego en el mundo

La DGOJ en 2012

→ Fundamento jurídico de la DGOJ

● Estructura orgánica de la DGOJ: Competencias

→ Licencias y autorizaciones de juego la DGOJ

→ Desarrollo normativo

→ Consejo de Políticas del Juego

→ Publicidad del Juego

→ Actividades de Inspección

→ Procedimientos Sancionadores

→ Consultas y Reclamaciones

→ El Juego Responsable

→ Varios

La Dirección General de Ordenación del Juego en el año 2012

Estructura Orgánica y Competencias de la DGOJ

2 de 2

C) La Subdirección General de Gestión y Relaciones Institucionales, que ejercerá las siguientes funciones:

- Relaciones institucionales con cualesquiera entidades públicas o privadas en relación con la dimensión social o económica del juego.
- Gestión y liquidación de las tasas derivadas de la gestión administrativa del juego, así como la gestión del presupuesto del órgano directivo.
- Gestión de recursos humanos y materiales del órgano directivo.
- Establecimiento de los cauces apropiados para proporcionar al participante una información precisa y adecuada sobre las actividades de juego y procedimientos eficaces de reclamación.
- Promoción y realización de estudios y trabajos de investigación en materia de juego, así como sobre su incidencia o impacto en la sociedad.
- Tramitación de las reclamaciones que puedan ser presentadas por los participantes contra los operadores.
- Gestión de los Registros del sector del juego de ámbito estatal.

→ Carta del director

→ El Mercado del Juego en España

→ El Mercado del Juego en el mundo

La DGOJ en 2012

→ Fundamento jurídico de la DGOJ

● Estructura orgánica de la DGOJ: Competencias

→ Licencias y autorizaciones de juego la DGOJ

→ Desarrollo normativo

→ Consejo de Políticas del Juego

→ Publicidad del Juego

→ Actividades de Inspección

→ Procedimientos Sancionadores

→ Consultas y Reclamaciones

→ El Juego Responsable

→ Varios

La Dirección General de Ordenación del Juego en el año 2012

Licencias y Autorizaciones de juego de la DGOJ

1 de 2

Licencias

El procedimiento de otorgamiento de licencias de juego online adoptado en el marco de La Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, y de los Reales Decretos 1613/2011 y 1614/2011, de 14 de noviembre, por los que, respectivamente, se desarrolla la citada Ley en lo relativo al establecimiento de los requisitos técnicos de las actividades de juego y a licencias, autorizaciones y registros del juego, y desarrollado al amparo de la Orden EHA/3124/2011, concluyó el día 1 de junio de 2012 con el otorgamiento de las primeras licencias (títulos habilitantes) para el desarrollo y explotación de actividades de juego online de ámbito estatal.

Consecuencia de dicho procedimiento se otorgaron licencias a un total de 55 operadores, que contarían con 93 licencias generales para las modalidades de juego Apuestas (30), Concursos (18) y Otros Juegos (45), y con 189 licencias singulares para los distintos tipos de juegos regulados.

Concluido el mismo, la Dirección General de Ordenación del Juego ha tramitado las solicitudes de 24 licencias singulares según lo establecido

en la Resolución de 16 de noviembre de 2011, por la que se establece el procedimiento de solicitud y otorgamiento de las licencias singulares. Asimismo, a partir del 1 de junio de 2012, fecha de apertura del mercado regulado de juego online, diversos operadores habilitados para el desarrollo y explotación de actividades de juego presentaron su renuncia a todas o algunas de las licencias. En total, presentaron renuncia 4 operadores a un total de 9 licencias, 7 generales y 2 singulares. De esos 4 operadores, 2 renunciaron a la totalidad de las licencias que tenían otorgadas, por lo que a partir de la fecha en que se dictaron las correspondientes resoluciones por las que se aceptaban las renunciaciones, abandonaron por completo la actividad de operador de juego.

Por todo lo anterior, a fecha de 31 de diciembre de 2012, existían en el mercado regulado de juego online 53 operadores, con un total de 86 licencias generales para las modalidades de juego Apuestas (26), Concursos (17) y Otros Juegos (43), y con 204 licencias singulares para los distintos tipos de juegos regulados.

A 31 de Diciembre de 2012, había 32 operadores activos ofreciendo juego online en España.

[Autorizaciones](#) ...➔

- ➔ [Carta del director](#)
- ➔ [El Mercado del Juego en España](#)
- ➔ [El Mercado del Juego en el mundo](#)

La DGOJ en 2012

- ➔ [Fundamento jurídico de la DGOJ](#)
- ➔ [Estructura orgánica de la DGOJ: Competencias](#)
- [Licencias y autorizaciones de juego la DGOJ](#)
- ➔ [Desarrollo normativo](#)
- ➔ [Consejo de Políticas del Juego](#)
- ➔ [Publicidad del Juego](#)
- ➔ [Actividades de Inspección](#)
- ➔ [Procedimientos Sancionadores](#)
- ➔ [Consultas y Reclamaciones](#)
- ➔ [El Juego Responsable](#)
- ➔ [Varios](#)

La Dirección General de Ordenación del Juego en el año 2012

Licencias y Autorizaciones de juego de la DGOJ

2 de 2

Autorizaciones

En cuanto al operador Sociedad Estatal Loterías y Apuestas del Estado, con fecha de 27 de julio se dictó por el Ministro de Hacienda y Administraciones Públicas, previo informe de esta Dirección General del Juego, una Orden por la que se autorizaba a la referida Sociedad para la comercialización del juego de lotería denominado "El Gordo de la Primitiva", a través de la Lotería Nacional de la República Dominicana, en el territorio de esta República. Asimismo, con fecha de 30 de julio se dictó por el Ministro de Hacienda y Administraciones Públicas, igualmente previo informe de esta Dirección General del Juego, una Orden por la que se autorizaba a la misma Sociedad para la comercialización del juego de lotería denominado "Joker".

Igualmente mediante Orden dictada por el Ministro de Hacienda y Administraciones Públicas, y previo informe de esta Dirección General del Juego, con fecha de 14 de marzo de 2012, se autorizó con carácter

excepcional a la entidad Cruz Roja Española para el desarrollo, gestión y comercialización del sorteo de lotería denominado "Sorteo del Oro 2012", que se celebró en Valencia, el 19 de julio de 2012.

Asimismo, y por el mismo procedimiento, con fecha de 5 de diciembre de 2012, se autorizó con carácter excepcional a la entidad Cruz Roja Española para el desarrollo, gestión y comercialización del sorteo de lotería denominado "Sorteo del Oro 2013", que se celebrará en Badajoz el próximo día 18 de julio de 2013.

En cuanto al operador Organización Nacional de Ciegos Españoles (ONCE), con fecha de 4 de junio de 2012 se emitió el informe preceptivo en nombre del Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas por el que se informaba favorablemente la comercialización simultánea con otros operadores europeos del proyecto de juego de lotería denominado "Eurojackpot". El primer sorteo del juego tuvo lugar el pasado 6 de julio de 2012.

- ➔ [Carta del director](#)
- ➔ [El Mercado del Juego en España](#)
- ➔ [El Mercado del Juego en el mundo](#)

La DGOJ en 2012

- ➔ [Fundamento jurídico de la DGOJ](#)
- ➔ [Estructura orgánica de la DGOJ: Competencias](#)
- [Licencias y autorizaciones de juego la DGOJ](#)
- ➔ [Desarrollo normativo](#)
- ➔ [Consejo de Políticas del Juego](#)
- ➔ [Publicidad del Juego](#)
- ➔ [Actividades de Inspección](#)
- ➔ [Procedimientos Sancionadores](#)
- ➔ [Consultas y Reclamaciones](#)
- ➔ [El Juego Responsable](#)
- ➔ [Varios](#)

La Dirección General de Ordenación del Juego en el año 2012

Desarrollo Normativo en 2012

1 de 2

El desarrollo normativo llevado a cabo por la DGOJ se ha concretado en la publicación en el Boletín Oficial del Estado de las siguientes resoluciones:

- Resolución de 12 de julio de 2012, de la Dirección General de Ordenación del Juego, por la que se aprueba la disposición que establece el modelo y contenido del informe de certificación definitiva de los sistemas técnicos de los operadores de juego y se desarrolla el procedimiento de gestión de cambios.
- Resolución de 12 de julio de 2012, de la Dirección General de Ordenación del Juego, por la que se aprueba la disposición que desarrolla los artículos 26 y 27 del Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre, en relación con la identificación de los participantes en los juegos y el control de las prohibiciones subjetivas a la participación.

Publicación en la página web de la Dirección General de Ordenación del Juego de las siguientes resoluciones:

- Resolución de 24 de julio de 2012, de la Dirección General de Ordenación del Juego por la que se acuerda no hacer públicos determinados datos de carácter personal contenidos en el anexo 11 de las resoluciones de otorgamiento de títulos habilitantes.
- Resolución de 25 de junio de 2012, de la Dirección General de Ordenación del Juego, por la que se modifica el catálogo de competiciones y eventos hípicas que podrán ser incluidos por los operadores en sus programas de apuestas.

- Resolución de 7 junio de 2012, de la Dirección General de Ordenación del Juego por la que se aprueban los modelos normalizados para la comunicación de datos al Registro de Personas Vinculadas a Operadores de Juego.
- Resolución de 30 de mayo de 2012, de la Dirección General de Ordenación del juego, por la que se aprueba el catálogo de competiciones y eventos hípicas que podrán ser incluidos por los operadores en sus programas de apuestas.
- Resolución de 30 de mayo de 2012, de la Dirección General de Ordenación del juego, por la que se modifica el catálogo de deportes, competiciones y eventos deportivos que podrán ser incluidos por los operadores en sus programas de apuestas.

Además de estas resoluciones, conviene mencionar los proyectos que se han iniciado en el año 2012:

- Elaboración del proyecto de Orden Ministerial por la que se modifican diversas Órdenes Ministeriales relativas a distintos tipos de juegos.

Objeto de la norma:

Modificar la Orden EHA 3087/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del bingo, en el sentido de liberalizar la oferta de esta modalidad de juego, ampliando las posibilidades de desarrollar mejoras en la oferta de juegos.

→ Carta del director

→ El Mercado del Juego en España

→ El Mercado del Juego en el mundo

La DGOJ en 2012

→ Fundamento jurídico de la DGOJ

→ Estructura orgánica de la DGOJ: Competencias

→ Licencias y autorizaciones de juego la DGOJ

● Desarrollo normativo

→ Consejo de Políticas del Juego

→ Publicidad del Juego

→ Actividades de Inspección

→ Procedimientos Sancionadores

→ Consultas y Reclamaciones

→ El Juego Responsable

→ Varios

La Dirección General de Ordenación del Juego en el año 2012

Desarrollo Normativo en 2012

2 de 2

Modificar el artículo 14 de la reglamentación básica de las distintas Órdenes Ministeriales relativas a las apuestas deportivas de contrapartida, apuestas deportivas mutuas, apuestas hípcas de contrapartida y apuestas hípcas mutuas suprimiéndose la obligación correspondiente a la Comisión Nacional del Juego de aprobar, publicar y modificar, tanto los catálogos de competiciones y eventos deportivos e hípcos, como la relación de objetos de apuesta incluidos en el programa fijado por el operador.

Ampliar, en relación con las "Otras apuestas de contrapartida" la definición de evento posibilitándose las apuestas sobre determinadas carreras de velocidad de animales.

Estado: actualmente en fase de tramitación normativa.

- Análisis de la posibilidad de regular dos nuevos juegos: las apuestas cruzadas y las máquinas recreativas de juego online (slots).

El 19 de noviembre de 2012 se abrió un proceso de consultas cuyo objetivo ha sido recabar información y datos como fase previa a una posible regulación de dichas tipologías de juegos.

Estado: actualmente en fase de decisión.

- ➔ [Carta del director](#)
- ➔ [El Mercado del Juego en España](#)
- ➔ [El Mercado del Juego en el mundo](#)

La DGOJ en 2012

- ➔ [Fundamento jurídico de la DGOJ](#)
- ➔ [Estructura orgánica de la DGOJ: Competencias](#)
- ➔ [Licencias y autorizaciones de juego la DGOJ](#)
- [Desarrollo normativo](#)
- ➔ [Consejo de Políticas del Juego](#)
- ➔ [Publicidad del Juego](#)
- ➔ [Actividades de Inspección](#)
- ➔ [Procedimientos Sancionadores](#)
- ➔ [Consultas y Reclamaciones](#)
- ➔ [El Juego Responsable](#)
- ➔ [Varios](#)

La Dirección General de Ordenación del Juego en el año 2012

El Consejo de Políticas del Juego

1 de 1

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 34 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, el Consejo de Políticas del Juego es el órgano de participación y coordinación de las Comunidades Autónomas y el Estado en materia de juego. En particular, las Comunidades Autónomas y el Estado, mediante el Consejo de Políticas del Juego, promoverán las actuaciones pertinentes, incluyendo la posibilidad de formular propuestas normativas de acuerdo con las respectivas competencias, para favorecer la convergencia del régimen jurídico y fiscal, así como la regulación en materia de publicidad, patrocinio y promoción aplicable a cualquier modalidad de juego, tipo de juego y operador en todo el territorio nacional.

El Consejo está integrado por los Consejeros que desempeñen las responsabilidades en materia de juego de todas las Comunidades y Ciudades Autónomas y por un número paritario de representantes de la Administración General del Estado. La Presidencia del Consejo corresponde al titular del Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas, si bien, mediante Orden HAP/588/2012, de 22 de marzo, se delegan en el titular de la Secretaría de Estado de Hacienda sus funciones, asistencia y voto. La Secretaría permanente corresponde a la Dirección General de Ordenación del Juego según se estableció en la sesión constitutiva del Consejo que tuvo lugar el día 27 de junio de 2011.

El Consejo de Políticas del Juego es, por tanto, un órgano no decisorio, de composición paritaria y de propuesta y estudio de la normativa básica de los juegos y de cualquier aspecto de las actividades de juego, que dada su naturaleza precise de una actuación coordinada del Estado y las Comunidades Autónomas.

La primera reunión del Consejo de Políticas del Juego en el año 2012 tuvo lugar el 27 de marzo. En esta sesión que fue presidida por el Secretario de Estado de Hacienda, se nombra formalmente a la Consejera responsable

en materia de juego de la Comunidad Autónoma de la Rioja como Vicepresidenta del Consejo, y se presenta ante el Consejo el nuevo equipo directivo de la Dirección General de Ordenación del Juego. El Director General de Ordenación del Juego informa sobre la estrategia de regulación y plan de actividades de la Dirección General de Ordenación del Juego para el año 2012. Por otra parte, y con objeto de impulsar la participación y coordinación de las Comunidades y Ciudades Autónomas y el Estado en materia de juego, se propone la organización de tres Grupos de Trabajo en el seno del Consejo, uno relativo a cuestiones regulatorias, otro relativo a registros, estudios e informes, y un tercero, relativo a cuestiones de carácter técnico.

Los Grupos de Trabajo, aparte de trabajar virtualmente, se han reunido a lo largo del año 2012 con carácter presencial en dos ocasiones, el 25 de junio y el 6 de noviembre, reuniéndose el Grupo de Trabajo de carácter regulatorio una vez más el 17 de diciembre.

En la reunión de los Grupos de Trabajo celebrada el día 6 de noviembre en la Delegación Territorial de la Junta de Castilla y León en Valladolid, la Dirección General de Ordenación del Juego presentó una propuesta de coordinación del sector del juego ante la necesidad de convergencia de la regulación del sector dada la nueva situación creada por la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, y con la intención de que dicha propuesta se aprobara en la próxima sesión del Consejo de Políticas del Juego.

El Consejo de Políticas del Juego se reunió por última vez el día 17 de diciembre de 2012 en cuya sesión se sometió a votación la propuesta de coordinación presentada por la Dirección General de Ordenación del Juego con la incorporación a la misma de las sugerencias presentadas por las Comunidades Autónomas. En la referida reunión no pudo obtenerse un acuerdo sobre la propuesta presentada por la Dirección General sobre la coordinación entre Estado y Comunidades Autónomas en materia de juego.

- [→ Carta del director](#)
- [→ El Mercado del Juego en España](#)
- [→ El Mercado del Juego en el mundo](#)

La DGOJ en 2012

- [→ Fundamento jurídico de la DGOJ](#)
- [→ Estructura orgánica de la DGOJ: Competencias](#)
- [→ Licencias y autorizaciones de juego la DGOJ](#)
- [→ Desarrollo normativo](#)
- Consejo de Políticas del Juego**
- [→ Publicidad del Juego](#)
- [→ Actividades de Inspección](#)
- [→ Procedimientos Sancionadores](#)
- [→ Consultas y Reclamaciones](#)
- [→ El Juego Responsable](#)
- [→ Varios](#)

La Dirección General de Ordenación del Juego en el año 2012

Publicidad del juego: Autocontrol y del Código de Conducta

1 de 1

El 7 de junio de 2012, la Dirección General de Ordenación del Juego, la Subdirección General de Contenidos de la Sociedad de la Información (Secretaría de Estado de Comunicaciones y para la Sociedad de la Información), y la Asociación para la Autorregulación de la Comunicación Comercial (AUTOCONTROL) firman un acuerdo para el establecimiento de un Código de Conducta sobre Comunicaciones Comerciales de las Actividades de Juego, con la finalidad básica de protección de los consumidores, especialmente de los menores de edad y de otras personas o grupos vulnerables, en el marco de las políticas de juego responsable.

Figuran como Anexo I al Acuerdo los “representantes de las empresas adheridas al Código de Conducta sobre Comunicaciones Comerciales de las Actividades de Juego” y como Anexo II el “Código de Conducta sobre Comunicaciones Comerciales de las Actividades de Juego”.

La adhesión al Código de Conducta sobre Comunicaciones Comerciales de las Actividades de Juego ha constituido todo un éxito ya que 69 entidades firmaron su adhesión al Código, entre asociaciones, televisiones, radios, editores de prensa, agencias de publicidad, prestadores de servicios digitales y operadores de juego. Si bien, actualmente hay 66 entidades adheridas debido a que tres de ellas han causado baja como operadores de juego. Concretamente, el 58 % de los operadores de juego están adheridos al Código de Conducta, debiendo señalarse que gran parte de los operadores que todavía no se han adherido al Código no operan en el mercado de juego.

Las entidades firmantes del Código han manifestado expresamente su adhesión al mismo y se comprometen a respetar en sus comunicaciones comerciales sobre actividades de juego las normas en él recogidas.

Asimismo, se comprometen, también, a respetar las normas del Código en el ejercicio de sus actividades publicitarias, así como a acatar y cumplir de forma inmediata el contenido de las resoluciones que el Jurado de la Publicidad de AUTOCONTROL pueda emitir para la resolución de las reclamaciones que le sean presentadas en relación a este Código. Entre enero y noviembre de 2012 se presentaron ante el Jurado de la Publicidad 8 reclamaciones por infracción del Código de Conducta.

El 18 de diciembre de 2012 se constituye la Comisión Mixta de Seguimiento del Código de Conducta sobre Comunicaciones Comerciales de las Actividades de Juego constituida por el Director General de Ordenación del Juego (Presidente), un representante del Ministerio de Industria, Turismo y Comercio, un representante del Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas, dos representantes de cada uno de los sectores adheridos al Código (operadores de juego, prestadores del servicio de comunicación audiovisual televisiva, prestadores del servicio de comunicación audiovisual radiofónica, prestadores de servicios de la sociedad de la Información y editores de prensa), y un representante de Autocontrol, con voz pero sin voto, que ejerce las funciones de Secretaría de la Comisión.

La referida Comisión, tiene entre otras funciones, la de evaluar periódicamente la aplicación del Código de Conducta en relación con los objetivos planteados, y realizar las propuestas de mejora y revisión del Código que considere oportunas.

Se puede concluir, que hasta la fecha el Código de Conducta sobre Comunicaciones Comerciales de las Actividades de Juego se está aplicando de forma efectiva y no se han observado grandes incumplimientos del mismo.

- [→ Carta del director](#)
- [→ El Mercado del Juego en España](#)
- [→ El Mercado del Juego en el mundo](#)

La DGOJ en 2012

- [→ Fundamento jurídico de la DGOJ](#)
- [→ Estructura orgánica de la DGOJ: Competencias](#)
- [→ Licencias y autorizaciones de juego la DGOJ](#)
- [→ Desarrollo normativo](#)
- [→ Consejo de Políticas del Juego](#)
- Publicidad del Juego**
- [→ Actividades de Inspección](#)
- [→ Procedimientos Sancionadores](#)
- [→ Consultas y Reclamaciones](#)
- [→ El Juego Responsable](#)
- [→ Varios](#)

La Dirección General de Ordenación del Juego en el año 2012

Actividades de Inspección de la DGOJ

1 de 4

Las actividades de Inspección de la Dirección General de Ordenación del Juego se organizan en torno a los siguientes grupos:

- A. La definición de los requisitos técnicos de los sistemas técnicos de juego, velando por la integridad, la seguridad, la fiabilidad y la transparencia en las actividades de juego.
- B. La homologación de los sistemas técnicos de juego.
- C. La supervisión de las actividades de los operadores de juego online que han obtenido título habilitante en el ámbito de la LRJ.
- D. La supervisión de las actividades de juegos reservados de la Sociedad Estatal de Loterías y Apuestas del Estado .
- E. La persecución del juego ilegal.

El otorgamiento de las primeras licencias generales y singulares el 1 de junio de 2012 y la entrada en vigor del régimen sancionador previsto en la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación de juego (en adelante, LRJ), dada su relevancia, hacen que las actividades de Inspección de la DGOJ se analicen con mayor claridad dividiendo el ejercicio en dos periodos temporales diferenciados.

Hasta la concesión de las licencias, las actividades se centran en el procedimiento de evaluación de licencias y en tareas preparatorias de inspección y control. Una vez otorgadas las licencias, la actividad de Inspección se desplaza a la homologación definitiva, la supervisión de los operadores legales y la persecución del juego ilegal. Aunque los requisitos técnicos y los procedimientos de control no sufren

actualizaciones significativas durante el año 2012, sí se lleva a cabo una intensa labor de atención de consultas, de operadores, entidades de certificación de sistemas técnicos y usuarios relativas a cuestiones y materias propias de la Subdirección.

El primer semestre, con anterioridad al otorgamiento de las licencias:

A. La definición de los requisitos técnicos.

El grueso del establecimiento de los requisitos técnicos se realizó en 2011, culminando la tarea con la publicación a finales del mismo año del Real Decreto 1613/2011 que desarrolla la LRJ en lo relativo a los requisitos técnicos y las Resoluciones de especificaciones técnicas y del modelo de datos para el sistema de control interno. Durante el primer semestre de 2012, los requisitos técnicos exigidos han permanecido estables.

B. La homologación inicial de los sistemas técnicos de juego.

En el marco de la convocatoria de solicitud de licencias generales y singulares, se realiza la homologación preliminar de los sistemas técnicos de juego, que concluye con el otorgamiento provisional de las licencias. La homologación preliminar tiene un carácter principalmente documental y se basa en la evaluación de los proyectos técnicos e informes preliminares de certificación, emitidos por una de las entidades designadas por la DGOJ a este efecto. Durante 2012 se han evaluado los informes correspondientes a 98 licencias generales y 220 licencias singulares solicitadas por 55 entidades.

→ Carta del director

→ El Mercado del Juego en España

→ El Mercado del Juego en el mundo

La DGOJ en 2012

→ Fundamento jurídico de la DGOJ

→ Estructura orgánica de la DGOJ: Competencias

→ Licencias y autorizaciones de juego la DGOJ

→ Desarrollo normativo

→ Consejo de Políticas del Juego

→ Publicidad del Juego

● Actividades de Inspección

→ Procedimientos Sancionadores

→ Consultas y Reclamaciones

→ El Juego Responsable

→ Varios

La Dirección General de Ordenación del Juego en el año 2012

Actividades de Inspección de la DGOJ

2 de 4

C. La supervisión de las actividades de los operadores de juego online con licencia.

Durante este periodo se realizan tareas internas preparatorias para la supervisión de las actividades de juego tras la concesión de las primeras licencias. En este marco se publican varias notas técnicas relativas a la puesta en producción de los mecanismos de monitorización de la actividad.

D. La supervisión de SELAE.

Se estudian y avanzan las líneas de colaboración con SELAE para la supervisión y control respecto a los juegos de reserva.

E. La persecución del juego ilegal.

Se completa el primer estudio del mercado español de juego online con el objetivo de identificar la "lista negra" de operadores ilegales. En este momento la lista tiene carácter potencial, ya que la clasificación podrá variar en función de la continuidad o no de la actividad dirigida al mercado nacional más allá de la entrada en vigor del régimen sancionador previsto en la LRJ.

El segundo semestre y desde el otorgamiento de las licencias:

A. La definición de los requisitos técnicos.

El 12 de julio se publica una Resolución que desarrolla los artículos 26 y 27 del Real Decreto 1613/2011, concretando los requisitos para la correcta identificación de los participantes en los juegos y para el control de las prohibiciones subjetivas a la participación.

B. La homologación de los sistemas técnicos de juego.

Los sistemas técnicos de juego de los operadores han de estar debidamente homologados. Para ello los operadores han de presentar su solicitud de homologación en un plazo de cuatro meses desde la notificación de la concesión de la licencia.

Durante el último trimestre de 2012, los operadores, cuya licencia se notificó en junio solicitan la homologación de los sistemas técnicos presentado los informes definitivos de certificación emitidos por una entidad de entre las previamente designadas por la DGOJ. A finales de 2012 los procedimientos de homologación definitiva están pendientes de resolución como consecuencia de los plazos para atender los requerimientos de subsanación y los plazos para la recepción de los informes preceptivos de la Agencia Española de Protección de Datos.

De las 285 licencias otorgadas en junio, se presentan un total de 271 solicitudes de homologación. Los operadores renuncian o no presentan los informes de certificación correspondientes a 19 licencias. Adicionalmente y con menor significación en función del reducido número de nuevas licencias singulares solicitadas en el segundo semestre, se atiende a la evaluación de la homologación preliminar de estas licencias singulares.



→ Carta del director

→ El Mercado del Juego en España

→ El Mercado del Juego en el mundo

La DGOJ en 2012

→ Fundamento jurídico de la DGOJ

→ Estructura orgánica de la DGOJ: Competencias

→ Licencias y autorizaciones de juego la DGOJ

→ Desarrollo normativo

→ Consejo de Políticas del Juego

→ Publicidad del Juego

● Actividades de Inspección

→ Procedimientos Sancionadores

→ Consultas y Reclamaciones

→ El Juego Responsable

→ Varios

La Dirección General de Ordenación del Juego en el año 2012

Actividades de Inspección de la DGOJ

3 de 4

C. La supervisión de las actividades de los operadores de juego online con licencia.

Desde el otorgamiento de licencias se inicia la supervisión de los operadores que han obtenido licencia.

Como seguimiento de la puesta en marcha del mercado se realiza un plan de revisión específico "go-live", centrado en las características técnicas externas más significativas de cada sitio web y se pone en marcha del sistema de monitorización, estableciendo en primer lugar la conexión con los "almacenes" del sistema de control interno que han implementado los operadores y procediendo a revisar de forma sistemática los datos reportados. Mediante este sistema de control interno, los operadores dan cumplimiento a las obligaciones de proporcionar información detallada de control de sus actividades, permitiendo la supervisión permanente.

Adicionalmente, y mediante requerimientos de información a los operadores, se analiza la operativa de gestión de los depósitos de los jugadores por parte de los operadores. A partir de la información obtenida se diseña, como instrumento de colaboración entre la DGOJ y los operadores licenciados, un modelo de aportación periódica de información económica y de actividad.

D. La supervisión de SELAE.

Se inicia la supervisión de SELAE respecto a los juegos de reserva a través de un protocolo de colaboración periódica.

E. La persecución del juego ilegal.

En el mes de mayo de 2012 se llevó a cabo un estudio (go-live) para obtener un listado preliminar de sitios webs que pudiesen estar comercializando juego y que no dispusiesen del título habilitante correspondiente.

Como resultado de este estudio se obtuvieron las siguientes listas:

- Lista Negra, operadores potenciales de juego ilegal.
- Lista Blanca, páginas de operadores que habían solicitado licencia. Dentro de ésta se incluye la Lista Gris. Se trata de sitios webs que podrían estar vinculados a operadores autorizados, pero no han sido declarados por estos.

Tomando como punto de partida el estudio realizado en la fase anterior (Estudio go-live), y en el contexto de las actividades realizadas desde entonces, se construye la lista de posibles operadores ilegales.

A partir de la entrada en vigor del régimen sancionador, el 15 de junio de 2012, cobra especial relevancia la persecución del juego ilegal. Desde el 31 de mayo del 2012 se han acometido 3 tareas principalmente:

1. Envío por correo electrónico el día 31 de mayo de 2012 a los 73 operadores que forman parte de la lista negra, indicándoles la nueva situación del juego en España a partir del 1 de Junio. Para ello se elaboró un texto, tanto en español como en inglés y se remitió el correo a la dirección electrónica obtenida a partir de la inspección visual de cada web.

→ Carta del director

→ El Mercado del Juego en España

→ El Mercado del Juego en el mundo

La DGOJ en 2012

→ Fundamento jurídico de la DGOJ

→ Estructura orgánica de la DGOJ: Competencias

→ Licencias y autorizaciones de juego la DGOJ

→ Desarrollo normativo

→ Consejo de Políticas del Juego

→ Publicidad del Juego

● Actividades de Inspección

→ Procedimientos Sancionadores

→ Consultas y Reclamaciones

→ El Juego Responsable

→ Varios



La Dirección General de Ordenación del Juego en el año 2012

Actividades de Inspección de la DGOJ

4 de 4

2. Revisión de los sitios web que están ubicados en la lista gris para comprobar si están avalados o no por operadores habilitados por la Dirección General de Ordenación del Juego. Se revisaron 7 sitios web. Estos sitios cerraron o redireccionaron a un sitio .es.
3. Inspeccionar la lista negra en su conjunto para determinar en una primera instancia si las webs dirigen su actividad al mercado español.

En una primera fase, y con el fin de determinar si un operador está dirigiendo su actividad hacia el mercado español, se considera el siguiente criterio: el sitio web permite el registro desde territorio español como residente en España.

Tras dichas verificaciones, el resultado de esta primera fase ha sido el siguiente:

- Sí permiten el registro desde España: 16 sitios
- No permiten el registro desde España: 57 sitios

Se iniciaron los procedimientos sancionadores de 16 expedientes.

4. Con posterioridad se mantiene el procedimiento de mantenimiento de la lista negra, con nuevas incorporaciones a partir de denuncias o revisiones propias y el inicio de los procedimientos de comprobación.

→ Carta del director

→ El Mercado del Juego en España

→ El Mercado del Juego en el mundo

La DGOJ en 2012

→ Fundamento jurídico de la DGOJ

→ Estructura orgánica de la DGOJ: Competencias

→ Licencias y autorizaciones de juego la DGOJ

→ Desarrollo normativo

→ Consejo de Políticas del Juego

→ Publicidad del Juego

● **Actividades de Inspección**

→ Procedimientos Sancionadores

→ Consultas y Reclamaciones

→ El Juego Responsable

→ Varios

La Dirección General de Ordenación del Juego en el año 2012

Procedimientos Sancionadores

1 de 1

La tramitación de expedientes administrativos sancionadores por infracciones contempladas en la Ley de regulación del juego corresponde a la Subdirección General de Regulación del Juego. Ejercen la potestad sancionadora la Dirección General de Ordenación del Juego y, cuando se trate de infracciones calificadas como muy graves, el titular del Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas, atribución delegada en el Secretario de Estado de Hacienda por Orden HAP/1335/2012, de 14 de junio, de delegación de competencias.

En consecuencia, en 2012 se iniciaron 16 expedientes sancionadores contra operadores de juego online no habilitados resultado de las propuestas formuladas por la Subdirección General de Inspección del Juego. De estos 16 expedientes sancionadores han recaído 9 resoluciones sancionadoras por infracción muy grave, y en 7 de ellas se ha aplicado en la Resolución la rebaja de la cuantía de la sanción

prevista en el artículo 42.6 de la LRJ por el cese de la comercialización del juego ilegal en España. Asimismo, se ha acordado el archivo de 2 procedimientos por insuficiencia de pruebas y declarado la caducidad de 5 de dichos expedientes derivada de las complicaciones generadas en la práctica de la notificación. Así, de los 16 expedientes sancionadores iniciados contra operadores de juego online no habilitados, 11 de dichos operadores han cesado la comercialización de juego ilegal en España.

Por otra parte, en relación con las competencias atribuidas a esta Dirección General en materia sancionadora aplicable a los puntos de venta de SELAE, se señala que finalizaron los expedientes sancionadores a 6 de puntos de venta de SELAE iniciados en 2012; los expedientes sancionadores a 2 puntos de venta de SELAE iniciados en 2011; 3 expedientes iniciados en 2009 paralizados por suspensión judicial así como 3 expedientes por desestimación del recurso de alzada.

- ➔ [Carta del director](#)
- ➔ [El Mercado del Juego en España](#)
- ➔ [El Mercado del Juego en el mundo](#)

La DGOJ en 2012

- ➔ [Fundamento jurídico de la DGOJ](#)
- ➔ [Estructura orgánica de la DGOJ: Competencias](#)
- ➔ [Licencias y autorizaciones de juego la DGOJ](#)
- ➔ [Desarrollo normativo](#)
- ➔ [Consejo de Políticas del Juego](#)
- ➔ [Publicidad del Juego](#)
- ➔ [Actividades de Inspección](#)
- [Procedimientos Sancionadores](#)
- ➔ [Consultas y Reclamaciones](#)
- ➔ [El Juego Responsable](#)
- ➔ [Varios](#)

La Dirección General de Ordenación del Juego en el año 2012

Consultas, Sugerencias y Reclamaciones

1 de 1

En el año 2012, coincidiendo con el comienzo de las operaciones del mercado regulado, se ha establecido un Servicio de Atención de Consultas y Sugerencias, y posteriormente se estableció un Servicio de Atención de Reclamaciones, a fin de atender las funciones establecidas en el art. 21 de la Ley 13/2011 de regulación del juego.

En el año 2012 se han recibido 1.046 consultas y sugerencias, cuyo desglose es el siguiente:

- 266 consultas de información general
- 181 quejas y denuncias de operadores
- 169 informaciones de actividades de juego
- 114 consultas sobre el sistema de verificación de identidad y del Registro de Interdicciones
- 108 consultas sobre juego ocasional
- 89 consultas sobre temas de fiscalidad
- 18 hacían referencia a la comercialización de Loterías y Apuestas del Estado
- 101 eran referentes a temas varios

Adicionalmente se han recibido en la DGOJ 29 reclamaciones de usuarios del juego contra operadores, en relación con prácticas o decisiones unilaterales del operador cuestionadas por el jugador:

- Quince de las mismas no dieron lugar a la apertura de expediente de reclamación, aunque cinco de éstas fueron trasladadas la Subdirección General de Inspección para su investigación, por si procediera la apertura de un expediente sancionador. Ocho de estas reclamaciones están relacionadas con la comercialización de Loterías y Apuestas del Estado.
- De las catorce restantes, nueve eran relativas a la cancelación de apuestas por parte del operador, tres por cargos injustificados en la cuenta del usuario, dos hacían referencia a la limitación de las cantidades que se permite apostar por parte de usuario y una por no respeto de los límites de los depósitos.
- Cuatro de las reclamaciones fueron resueltas por el operador antes de la resolución de la DGOJ, lo que motivó el archivo de la misma y el cierre del expediente.
- Una de las decisiones de no proceder a la apertura del expediente de reclamación ha sido recurrida en el año 2013.

➔ [Carta del director](#)

➔ [El Mercado del Juego en España](#)

➔ [El Mercado del Juego en el mundo](#)

La DGOJ en 2012

➔ [Fundamento jurídico de la DGOJ](#)

➔ [Estructura orgánica de la DGOJ: Competencias](#)

➔ [Licencias y autorizaciones de juego la DGOJ](#)

➔ [Desarrollo normativo](#)

➔ [Consejo de Políticas del Juego](#)

➔ [Publicidad del Juego](#)

➔ [Actividades de Inspección](#)

➔ [Procedimientos Sancionadores](#)

● [Consultas y Reclamaciones](#)

➔ [El Juego Responsable](#)

➔ [Varios](#)

La Dirección General de Ordenación del Juego en el año 2012

El Juego Responsable



1 de 3

La Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego establece como sus objetivos fundamentales la protección del orden público, la prevención de las conductas adictivas, la protección de los derechos de los menores, y la salvaguardia de los derechos de los participantes. La Ley 11/2013 también establece como sus objetivos permitir y facilitar el desarrollo del mercado de juego, proporcionando seguridad jurídica a operadores y usuarios, pero siempre respetando la función de protección de los bienes públicos que tiene encomendada.

Desde la Dirección General de Ordenación del Juego, con vistas a la consecución de estos objetivos, y en línea con las pautas establecidas por la legislación del juego para los juegos online, se estableció un Sistema de Verificación de Identidad, que los operadores de juego, que son los responsables de verificar la identidad de sus usuarios, pueden utilizar, y que asegura la verificación de los datos identificativos de los clientes, vía telemática y con contrastación a las bases de datos de la Dirección General de la Policía Nacional y la Guardia Civil en tiempo real, 24 horas al día los 365 días del año. Esto permite la exclusión de los menores de edad. En junio de 2012 comenzó a funcionar este servicio, coincidiendo con la concesión de las licencias de juego y el inicio del mercado regulado. En el año 2012, se realizaron más de 1.700.000 verificaciones positivas sobre un total de cerca de 4 millones de intentos de verificación. El número de jugadores individuales registrados fue de 1.010.00 a 31 de diciembre de 2012.

Adicionalmente a la verificación de identidad, los operadores online están obligados, antes de permitir el acceso al juego de un jugador, a comprobar la

no inscripción del mismo en el Registro General de Interdicciones de Acceso al Juego (RGIAJ). Este Registro, en el que se pueden inscribir todos aquellos que lo deseen, permite excluir de todos aquellos juegos que requieran esta comprobación (tanto online como presenciales) en todo el territorio nacional. A este fin, la DGOJ estableció un sistema informático de comprobación de no inscripción en el RGIAJ, que han de utilizar los operadores obligatoriamente antes de permitir el acceso al juego de un usuario.

A finales del año 2012 se encontraban inscritos en el RGIAJ cerca de 31.000 personas. Este mecanismo permite que todos aquellos que tengan problemas con el juego puedan autoexcluirse, y constituye una eficaz protección contra los grupos vulnerables o de riesgo. La baja en el RGIAJ no puede realizarse antes de transcurridos 6 meses desde la fecha de inscripción, y puede mantenerse permanentemente, si el interesado no solicita su baja.

Adicionalmente a estos mecanismos, la legislación del juego establece una serie de mecanismos de prevención de la adicción al juego que han de cumplir los operadores; tales como el establecimiento de unos límites a los depósitos, la posibilidad de reducir estos límites a solicitud del usuario, indicaciones del tiempo que se lleva jugando, posibilidad de autoexcluirse, vínculos a la página del RGIAJ, que permite a los jugadores inscribirse en el mismo, vínculos a páginas de orientación y ayuda a los afectados por la adicción al juego,... que la DGOJ supervisa y vela por su cumplimiento.

- ➔ [Carta del director](#)
- ➔ [El Mercado del Juego en España](#)
- ➔ [El Mercado del Juego en el mundo](#)

La DGOJ en 2012

- ➔ [Fundamento jurídico de la DGOJ](#)
- ➔ [Estructura orgánica de la DGOJ: Competencias](#)
- ➔ [Licencias y autorizaciones de juego la DGOJ](#)
- ➔ [Desarrollo normativo](#)
- ➔ [Consejo de Políticas del Juego](#)
- ➔ [Publicidad del Juego](#)
- ➔ [Actividades de Inspección](#)
- ➔ [Procedimientos Sancionadores](#)
- ➔ [Consultas y Reclamaciones](#)
- [El Juego Responsable](#)
- ➔ [Varios](#)



La Dirección General de Ordenación del Juego en el año 2012

El Juego Responsable



2 de 3

En su Artículo 8, la Ley 13/2011, establece la obligación de los operadores de juego de establecer “una política de juego responsable, que supone que el ejercicio de las actividades de juego se abordarán desde una política integral de responsabilidad social corporativa, que contemple el juego como fenómeno complejo donde se han de combinar acciones preventivas, con acciones de sensibilización, intervención y control, así como de reparación de los efectos negativos producidos”.

A la vista de la dispar interpretación de este artículo por parte de distintos operadores, y en el convencimiento que una acción común y coordinada de todo el sector del juego, sería la única manera eficaz de abordar el problema, y que la misma sería fundamentalmente beneficiosa tanto para la sociedad en su conjunto como para el sector y la industria del juego, y tras múltiples contacto con todos los implicados, la DGOJ, en coordinación con el Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad, a través de la Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas, lanzó en noviembre de 2012 una Iniciativa dirigida a establecer una Estrategia común de Juego Responsable, con participación de la industria de juego, tanto presencial como online, incluyendo a los operadores de reserva, a las asociaciones de ayuda a los afectados por la adicción al juego, los centros de tratamiento y expertos en la ludopatía, tanto como proceso patológico como fenómeno sociológico, a los responsables autonómicos y a la Administración del Estado.

Fruto de esta Iniciativa, se constituyó, a principios del año 2013 el Consejo Asesor de Juego Responsable, cuya principal función es asesorar en el diseño, y su posterior aplicación, de una estrategia que aborde el fenómeno

del juego desde perspectivas muy distintas, estableciendo líneas de acción y mecanismos de prevención realmente eficaces. La Estrategia se plantea abordar el juego responsable desde cuatro áreas principales:

1. Un área de investigación y estudio; que permita determinar la verdadera situación del problema de la adicción al juego, los factores que inciden en la misma, los mecanismos de protección eficaces...
2. Un área de sensibilización hacia la sociedad de los peligros que entraña el juego, y de los mecanismos de apoyo a disposición de aquellos que pueden tener, o tienen, problemas con el juego.
3. Un área de prevención, que reforzaría la acción de prevención y los mecanismos establecidos por los operadores, y que en un futuro pudiera dar paso al establecimiento de un código de buenas prácticas para los operadores, que fuera aceptado y asumido voluntariamente por los mismos.
4. Un área de tratamiento y de reparación del daño del juego a la sociedad. Aunque el tratamiento a los afectados por la adicción al juego, cae enteramente en el área de competencia del Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad, y en la red pública de salud, se considera de alto interés el que estas cuatro áreas estén coordinadas, y se enfoque la parte de tratamiento coordinadamente con las áreas de prevención y sensibilización e investigación.

- ➔ [Carta del director](#)
- ➔ [El Mercado del Juego en España](#)
- ➔ [El Mercado del Juego en el mundo](#)

La DGOJ en 2012

- ➔ [Fundamento jurídico de la DGOJ](#)
- ➔ [Estructura orgánica de la DGOJ: Competencias](#)
- ➔ [Licencias y autorizaciones de juego la DGOJ](#)
- ➔ [Desarrollo normativo](#)
- ➔ [Consejo de Políticas del Juego](#)
- ➔ [Publicidad del Juego](#)
- ➔ [Actividades de Inspección](#)
- ➔ [Procedimientos Sancionadores](#)
- ➔ [Consultas y Reclamaciones](#)
- [El Juego Responsable](#)
- ➔ [Varios](#)



La Dirección General de Ordenación del Juego en el año 2012

El Juego Responsable

3 de 3



Actualmente (mayo 2013) el Consejo Asesor de Juego Responsable está considerando la aprobación de la citada estrategia, que incluiría una serie de acciones de comienzo inmediato. En principio, se plantea que sean los operadores quienes voluntariamente financien los costes de implementación de las acciones contempladas en esta estrategia de juego responsable, que se aplicaría voluntariamente,

tanto en juego presencial como online. La composición del Consejo Asesor de Juego Responsable, es la siguiente:

Consejo Asesor de Juego Responsable

Operadores	Sociedad Civil	Consejo de Políticas del Juego	Administración
Españoles D. Eduardo Antoja CIRSA D. Juan Junquera CODERE D ^a . Cristina García ZITRO Operadores de reserva: D ^a . Carmen García-Ramal SELAE D. Luis Natalio Royo ONCE	Internacionales D. Bradley Tosso BETFAIR D. Isaac Mayolas POKERSTARS D. Andrew Towills Spread your wings/ Sportingbet Operadores Concursos D ^a . Mariola del Río Premiere Megaplex	D. Máximo E. Gutiérrez FEJAR D. Francisco Abad FAJER D. Mariano Chóliz Universidad de Valencia. Dpto. Psicología D. José A. Gómez Yáñez Universidad Carlos III. Instituto de Política y Gobernanza Dr. D. Jerónimo Saiz Hospital Ramón y Cajal. Catedrático de Psiquiatría de la Universidad de Alcalá	D. Fernando Prats Comunidad Autónoma de Madrid D. Aitor Uriarte Comunidad Autónoma del País Vasco D ^a . Mercedes Jaraba Ministerio de Sanidad y Servicios Sociales e Igualdad D. Francisco de Asís Babín D ^a . Elena Martín Delegación del Gobierno para el Plan Nacional de Drogas Secretaría del Consejo Dirección General de Ordenación del Juego

Todos los miembros del Consejo Asesor de Juego Responsable participan en el mismo "pro bono", sin ningún tipo de remuneración, ni de reembolso de gastos de asistencia. Se prevé la rotación de los miembros entre los operadores de juego cada 12 meses.

- ➔ Carta del director
- ➔ El Mercado del Juego en España
- ➔ El Mercado del Juego en el mundo

La DGOJ en 2012

- ➔ Fundamento jurídico de la DGOJ
- ➔ Estructura orgánica de la DGOJ: Competencias
- ➔ Licencias y autorizaciones de juego la DGOJ
- ➔ Desarrollo normativo
- ➔ Consejo de Políticas del Juego
- ➔ Publicidad del Juego
- ➔ Actividades de Inspección
- ➔ Procedimientos Sancionadores
- ➔ Consultas y Reclamaciones
- El Juego Responsable
- ➔ Varios

La Dirección General de Ordenación del Juego en el año 2012

Varios

1 de 1

La Dirección General de Ordenación del Juego y la Comisión Europea

La Dirección General de Ordenación del Juego asistió el día 14 de mayo de 2012 en Bruselas a la reunión organizada por la Comisión Europea y a la que asistieron las autoridades reguladoras del juego de la Unión Europea y del Espacio Económico Europeo. El objetivo de la reunión fue debatir sobre la protección de los consumidores, los problemas de la adicción en el juego, la prevención del fraude y del blanqueo de capitales y la integridad en el deporte. Asimismo, la Comisión anunció en esta reunión la intención de crear un Grupo de Expertos en materia de juego para finales de año.

El día 5 de diciembre de 2012 se celebra la primera reunión del Grupo de Expertos en materia de juego de la Unión Europea y del Espacio Económico Europeo. En dicha reunión la Comisión Europea presenta ante el Grupo de Expertos su Plan de Acción y la Comunicación "Hacia un marco europeo global para los juegos de azar en línea". (Decisión Comisión Europea de 5/12/2012)

Relaciones con otros Reguladores Europeos

La reunión mantenida con los reguladores de Francia (ARJE), Italia (AAMS) y Portugal (Santa Casa da Misericórdia) mantenida en Barcelona, los días 12 y 13 de junio de 2012, ha marcado el inicio de una cooperación a nivel de Reguladores de juego. El objetivo del encuentro era profundizar en una estrategia común de regulación del juego online, propiciar la cooperación operativa en el ámbito normativo de la regulación y reforzar los intercambios de información.

Se mantuvo otra reunión en París en diciembre de 2012, los días 11 y 12, en la que se profundizó sobre los temas abordados en la reunión de Barcelona, donde además del análisis de los mercados se abordaron temas tales como el intercambio de información entre reguladores, envío periódico de los datos de evolución del mercado, la liquidez internacional y la protección de los consumidores. Se prevé una próxima reunión de reguladores europeos, esta vez con participación de nuevos asistentes, el próximo mes de julio de 2013, en Lisboa, organizada por la Santa Casa da Misericórdia.

➔ Carta del director

➔ El Mercado del Juego en España

➔ El Mercado del Juego en el mundo

La DGOJ en 2012

- ➔ Fundamento jurídico de la DGOJ
- ➔ Estructura orgánica de la DGOJ: Competencias
- ➔ Licencias y autorizaciones de juego la DGOJ
- ➔ Desarrollo normativo
- ➔ Consejo de Políticas del Juego
- ➔ Publicidad del Juego
- ➔ Actividades de Inspección
- ➔ Procedimientos Sancionadores
- ➔ Consultas y Reclamaciones
- ➔ El Juego Responsable
- Varios

Memoria Anual 2012

Dirección General de Ordenación del Juego

