

Informe

2014 Análisis del perfil  
del jugador  
online

Elaborado por la

Dirección General de Ordenación del Juego

---

Edita:

© Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas  
Secretaría General Técnica  
Subdirección General de Información, Documentación y Publicaciones  
Centro de Publicaciones

Elaboración y coordinación de contenidos: Dirección General de Ordenación del Juego

N.I.P.O.: 630-15-163-0

## Presentación

El presente estudio del perfil del jugador online en España es un nuevo paso de la Dirección General de Ordenación del Juego en su compromiso de ofrecer a los usuarios, los operadores y a la sociedad en general información para un mejor conocimiento del mercado de juego.

El informe analiza la actividad de juego online desde la perspectiva de los jugadores, dando respuesta a cuestiones del tipo "¿quién juega online?", "¿en qué juegos participan los españoles?", "¿existe alguna relación entre los diferentes juegos?", "¿cuáles son los hábitos de depósitos y retiradas de dinero de los jugadores?", "¿cuál es su nivel de gasto?" o "¿cuál es la relación entre el gasto y la participación?" Su publicación viene a completar el conjunto de informes que realiza la DGOJ con carácter periódico: la memoria anual que recoge los datos económicos de todo el mercado de juego en España y los informes trimestrales de actividad que muestran la evolución económica de la estructura del mercado de juego online de ámbito nacional.

La DGOJ, en su función de supervisión y control de la actividad del juego online, tiene acceso a la información relativa a los registros de usuario y a las operaciones realizadas por los jugadores en sus cuentas de juego en cada uno de los operadores. Ello proporciona un valioso recurso sobre la realidad del mercado de juego online en España para el análisis de las medidas regulatorias en el desarrollo de las políticas públicas de lucha contra el fraude y de protección del ciudadano compatibles con una oferta proporcionada y viable de juego; tanto el análisis ex-ante para valorar la necesidad, proporcionalidad y oportunidad de las medidas a adoptar, como el análisis ex-post, facilitando la evaluación de la eficacia y del impacto de las medidas adoptadas mediante la comparación entre la situación antes y después de la adopción de la medida.

Este estudio se basa en los datos de operaciones de juego de cada operador pero tomando como base para el análisis el jugador, con independencia de las plataformas en las que esté dado de alta. El jugador se convierte en centro de gravedad en torno al cual se integra toda la información del mercado. Esta metodología determina las dos principales características del estudio: la primera, que está basado en el universo de los jugadores online, superando así las

limitaciones propias de los trabajos sustentados en encuestas y, la segunda, que sólo incluye datos objetivos de operaciones de juego y datos demográficos de los jugadores proporcionados por los propios operadores. Con ello, se aporta el valor añadido de ofrecer una visión integrada y global de los usuarios y de sus operaciones de juego.

Tres años de funcionamiento del mercado regulado en España permiten considerar que se ha producido un cierto grado de consolidación en los patrones de consumo de los jugadores resultando por ello su estudio oportuno y relevante. En futuras ediciones se podrán incorporar estudios de evolución temporal, aspecto que resulta especialmente importante al ser 2014 el último año antes de la reapertura del mercado a nuevos operadores y nuevos juegos que ha culminado recientemente en junio de 2015.

Esperamos que este informe constituya un instrumento de ayuda para los operadores en su proceso de toma de decisiones y para las administraciones, los investigadores interesados en los diversos aspectos que ofrece el juego, los consumidores y la sociedad en general, tanto en el estudio de la actividad económica, sus aspectos sociológicos y los riesgos que presenta, como en la evaluación de las políticas públicas.

Carlos Hernández Rivera  
Director General de Ordenación del Juego

# Índice

- CONTENIDO DEL INFORME
- METODOLOGÍA
- ¿QUIÉNES JUEGAN?
- ¿A QUÉ SE JUEGA?
- ¿CÓMO GESTIONAN LOS JUGADORES SUS DEPÓSITOS Y RETIRADAS?
- ¿CUÁNTO SE JUEGA?
- ¿CUÁNTO SE GASTA EL JUGADOR?
- CONCLUSIONES
- ANEXO I. ANÁLISIS TEÓRICO DE GASTO Y PARTICIPACIÓN. EL MULTIPLICADOR DEL GASTO
- ANEXO II. TABLAS DE PARTICIPACIÓN MEDIA, PREMIOS MEDIOS
- ANEXO III. TABLA DE RELACIÓN ENTRE JUEGOS Y JUGADORES



# 1 Contenido del informe

El informe consta de los siguientes apartados:

- Metodología
- ¿Quiénes juegan?
- ¿A qué se juega?
- ¿Cómo gestionan los usuarios sus depósitos y retiradas?
- ¿Cuánto se juega?
- ¿Cuánto se gasta?

El apartado “*¿Quiénes juegan?*” tiene por objeto dar contestación a preguntas tales como ¿cuántos usuarios se registran en los sitios de juego online?, ¿cuántos jugadores se registran en uno o en más de un operador?, ¿cuál es su nivel de participación?, ¿cuál es la proporción de hombres y mujeres? o ¿cuál es la distribución de edad de los jugadores?

Tras el análisis del registro de usuario, de los procesos de alta y del nivel de actividad de los jugadores, pasaremos al estudio de los juegos. En el apartado “*¿A qué se juega?*” trataremos de explorar las preferencias de los jugadores, en cuántos juegos diferentes participan y si existe alguna relación entre las diversas modalidades de juego.

A partir de este punto nos adentraremos en el análisis de las cuentas de juego de los participantes.

En primer lugar se estudiarán los hábitos de depósito y retiradas en el epígrafe “*¿Cómo gestionan los jugadores sus depósitos y retiradas?*” El objetivo es analizar la población de jugadores activos y dar contestación a las siguientes preguntas: ¿cuál es el importe de depósito o retirada medio de los jugadores?, ¿con qué

frecuencia los jugadores realizan operaciones de depósito o retirada? o ¿cuántas operaciones de depósito o retirada realizan al año? También se estudia si existe algún patrón de naturaleza temporal (hora del día, día de la semana, día del mes) en las operaciones de depósito y retirada.

En “¿Cuánto se juega?” continuaremos con el estudio detallado por sexo y edad de la actividad de juego de los jugadores a través de las operaciones de juego, participaciones y premios, que han realizado en 2014. Primero se muestra una imagen global, para pasar a continuación a estudiar cada uno de los segmentos de juego.

El análisis de los depósitos y de las participaciones se completará con el estudio del gasto neto de los jugadores, definido como la variación patrimonial, ganancia o pérdida, derivada del juego durante el año. A ello dedicaremos el epígrafe “¿Cuánto se gasta el jugador?”



## 2 Metodología

### Universo de datos

Para la elaboración de este informe se han utilizado los datos del SCI (Sistema de Control Interno) de los operadores de juego habilitados en España en el marco del sistema de monitorización de las actividades de juego.

En el informe se incluyen las operaciones realizadas durante 2014 en los operadores de juegos con licencia de ámbito nacional al amparo de la Ley 13/2011, de regulación del juego.

Se excluyen los datos relativos a las apuestas mutuas de la Sociedad Estatal Loterías y Apuestas del Estado, S.A. (SELAE) porque las mismas se comercializan mayoritariamente de forma presencial lo que implica, dado su carácter de juego mutuo, la imposibilidad de extraer conclusiones coherentes con la metodología del presente informe. También se excluyen los datos de Concursos ya que en estos juegos solo se identifica a los jugadores que han obtenido un premio.

Atendiendo a su naturaleza, se distinguen dos grupos de datos: por un lado, los datos de identidad, género y edad de los usuarios registrados en las distintas plataformas de juego y, por otro lado, los datos de las operaciones realizadas por los jugadores en sus cuentas de juego relativas a depósitos, retiradas, bonos reconocidos por el operador, participaciones y premios.

La DGOJ publica trimestralmente los datos económicos de evolución del mercado de juego online estatal relativos a ingresos del juego de los operadores (participaciones y margen neto de juego o GGR (Gross Gaming Revenue) definido como participaciones deducidos los premios y los bonos concedidos).

Los datos usados en el informe trimestral de actividad de los operadores provienen de la información de **ingresos netos** por juego, es decir, participaciones y GGR

deducidos los bonos, y que es suministrada trimestralmente a la DGOJ por cada uno de los operadores de juego habilitados. El informe trimestral ofrece la agregación de esta información para ofrecer una imagen global de las magnitudes económicas de ingresos del mercado de juego online.

En cambio, en este informe del jugador, mediante el que se pretende analizar el perfil de jugador online, se incluyen las magnitudes de participaciones y premios desde la perspectiva del jugador y se recogen las operaciones realizadas por los jugadores en sus cuentas de juego que reflejan las variaciones en sus **derechos de crédito** con el operador.

Por estas razones existen diferencias entre determinadas magnitudes empleadas en ambos tipos de informe.

En lo que se refiere a participaciones y premios, las diferencias entre los datos del presente informe del jugador y los datos de GGR que se recogen en el informe trimestral<sup>1</sup> encuentran su justificación en que:

- Los importes de participación y premios en el informe de jugador incluyen los bonos reconocidos por el operador al jugador en el momento en que éstos se contabilizan en la cuenta de juego. El GGR publicado en el informe trimestral no incluye los bonos<sup>2</sup>.
- Existen diferencias por imputación temporal de los ingresos derivados de determinadas participaciones y premios. En el caso de las apuestas de contrapartida sobre eventos futuros, las participaciones de los jugadores se contabilizan en sus cuentas de juego en el momento en que se formalizan, pero en la cuenta de ingresos se contabilizan según el criterio de imputación temporal aplicado por el operador. En el caso de premios por botes acumulados pendientes de repartir, hasta que no se conozca el ganador no aparecerán reflejados en la cuenta de juego, pero se contabilizan como un menor ingreso conforme se van constituyendo<sup>3</sup>.

---

<sup>1</sup> El GGR neto de bonos de 2015 de apuestas, póquer y juegos de casino es de 250,09 millones de euros. El importe de participaciones menos premios contabilizados en las cuentas de juego de los jugadores asciende a 273,30 millones.

<sup>2</sup> El gasto en bonos contabilizado en 2014 es de 28,20 millones.

<sup>3</sup> Las diferencias por ajustes es de 5 millones (un 1,83%).

En lo relativo a los jugadores, en los informes trimestrales de actividad también se incluye información de altas de usuarios y de jugadores activos. Las diferencias entre los datos publicados en el informe trimestral y en el presente informe del jugador se deben a lo siguiente:

- En cuanto a las altas de usuarios; para este informe de jugador se toma el registro de usuarios de los operadores completo con todos los usuarios registrados independientemente de su estado de registro. Es decir, se incluyen también aquellos usuarios que temporalmente están pendientes de verificación de datos de identidad. Las variaciones de un mes a otro recogen nuevos registros, cancelaciones o, en su caso, bajas por cierre total de actividades de un operador<sup>4</sup>.
- En cuanto a los jugadores activos; en los informes trimestrales de actividad se suman los datos de los jugadores que han realizado alguna participación en el periodo sin tener en consideración que un mismo usuario puede estar dado de alta en varios operadores. Para la realización de este informe, por un lado, se incluyen los usuarios que han realizado participaciones, incluidas las participaciones con bonos, y además se ha obtenido la cifra de jugadores únicos de la forma en la que se explica en el apartado siguiente.

Finalmente, en relación con los datos de depósitos y retiradas, las divergencias entre los datos<sup>5</sup> se deben a que en el presente informe del jugador, dado su objeto y naturaleza y a diferencia de lo que ocurre en el informe trimestral de actividad, se han consolidado las operaciones de un mismo operador entre diferentes plataformas de juego. Estos movimientos internos entre cuentas de operadores se recogen en los informes trimestrales al objeto de reflejar con precisión el volumen económico del mercado, sin embargo alteran la percepción del perfil del jugador online en el análisis de su cuenta de juego.

---

<sup>4</sup> Según el informe trimestral los nuevos usuarios registrados en 2014 son 1.571.024. Según el informe del jugador la variación del registro en 2014 es de 1.654.780. Ello supone una diferencia del 5,1%.

<sup>5</sup> Estos ajustes suponen un 8,53% en depósitos y un 6,39% en las retiradas.

## Usuarios y jugadores

Con carácter previo a la participación en un sitio de juego online, el usuario debe registrarse. A través de la operación de registro, el operador recoge los datos que permiten la identificación y verificación del participante y le posibilita, una vez validado, acceder a las actividades de juego.

Los usuarios registrados en las plataformas de juego están identificados por su nombre y apellidos y por su número personal de identificación (DNI en el caso de ciudadanos nacionales, NIE en el caso de ciudadanos no nacionales residentes, pasaporte u otro documento de identificación personal en el caso de los no residentes). Dado que una misma persona puede registrarse en varios operadores, los datos de identidad son los que permiten obtener una relación única de jugadores e independiente de las plataformas de juego. Así, en este informe se manejan dos conceptos diferentes: USUARIO, para hacer referencia a los registros de usuario en las diferentes plataformas de juego y JUGADOR, que es la persona, independientemente del número de plataformas en la que se registre. No todos los usuarios/jugadores tienen el mismo nivel de actividad de juego. Por ello se introduce el concepto de usuario/jugador ACTIVO, que es aquel que ha realizado al menos una participación en el juego en el periodo de estudio.

Teniendo en cuenta lo anterior, las variables utilizadas son las siguientes:

- **Usuario registrado:** Persona que ha completado el proceso de registro en un operador de juego. Si una misma persona se registra en dos operadores diferentes, se computan dos usuarios.
- **Usuario activo:** Usuario registrado que ha realizado al menos una participación en el periodo de estudio.
- **Jugador:** Persona que se ha registrado en alguna página de juego. Si una misma persona es usuario de más de una plataforma, se computa un único jugador.
- **Jugador activo:** Jugador que ha realizado al menos una participación en el periodo de estudio.

Del registro de usuario se toman y analizan los datos correspondientes a la fecha de nacimiento y el sexo. La edad de los jugadores se calcula respecto a 31 de diciembre de 2014.

## Cuentas de juego de los usuarios

Cada registro de usuario tiene asociada una cuenta de juego en la que se reflejan las operaciones de juego realizadas. Desde el punto de vista del jugador, en su cuenta de juego se reflejan los cargos por los depósitos, por los bonos que le son reconocidos por el operador o por los premios obtenidos y los abonos por el importe de las participaciones en los juegos o por las retiradas de efectivo.

Los depósitos y las retiradas son transacciones monetarias que suponen transferencias hacia/desde la plataforma de juego con el exterior a través de las pasarelas de pago ofertados por el operador (tarjeta, transferencia bancaria, monedero electrónico,...).

Las participaciones, los premios y los bonos son transacciones dentro de la plataforma en cada uno de los juegos ofrecidos por el operador. Estas transacciones se valoran en euros pero no suponen una transacción monetaria.



Ilustración 1. Cuenta de juego

La cuenta de juego siempre debe mantener un equilibrio contable. A final de año se cumple que:

$$SF_{diciembre} = SI_{enero} + DE_{anuales} - RE_{anuales} - PA_{anuales} + PR_{anuales} + BO_{anuales}$$

Donde,

- $SF_{diciembre}$  es el saldo de la cuenta de usuario a 31 de diciembre de 2014 (a las 23:59 horas)

- $SI_{\text{enero}}$ , es el saldo de la cuenta de usuario a fecha 1 de enero de 2014 (a las 00:00 horas)
- $DE_{\text{anuales}}$ , importe total de los depósitos realizados por el usuario en 2014
- $RE_{\text{anuales}}$ , importe total de retiradas realizadas por el usuario en 2014
- $PA_{\text{anuales}}$ , importe total de la participaciones en los juegos realizadas en 2014
- $PR_{\text{anuales}}$ , importe total de los premios obtenidos en los juegos en 2014
- $BO_{\text{anuales}}$ , importe total de los bonos reconocidos por el operador al usuario en 2014

## Cuentas de juego de los jugadores

A partir de la relación de jugadores únicos obtenida según se explica en el punto "*Usuarios y jugadores*" anterior, es posible obtener las cuentas de juego de los jugadores mediante la simple agregación de las cuentas de juego de cada uno de ellos en los distintos operadores. Así, las magnitudes de depósitos, retiradas, participaciones y premios incluyen la totalidad de las operaciones realizadas por el jugador independientemente de los operadores en las que las realice.

## Cálculo del gasto del jugador en juego

A lo largo de este estudio se analiza la variable depósitos y la variable participaciones. Aunque estas variables son representativas del comportamiento del jugador, no reflejan el gasto real en juego, definido como la variación patrimonial, ganancia o pérdida, derivada del juego durante un determinado periodo de tiempo<sup>6</sup>.

A partir de los datos de la cuenta de juego es posible calcular la variación patrimonial derivada del juego de dos maneras: primera, a partir de los flujos monetarios (la variación patrimonial vendrá dada por el importe de los depósitos realizados en el periodo, menos las retiradas, más la variación del saldo) y,

---

<sup>6</sup> Véase el "Anexo I. Análisis teórico de gasto y participación. El multiplicador del gasto".

segunda, a partir de la actividad de juego (se calcula por la diferencia entre los premios obtenidos y las participaciones realizadas).

Por tanto, cuando se analizan los depósitos realizados por los jugadores hay que tener en cuenta que para poder evaluar el gasto real es necesario considerar las retiradas de fondos y la variación de saldos en el periodo correspondiente.

$$Gasto = SI_{enero} + DE_{anuales} - RE_{anuales} - SF_{diciembre}$$

Cuando se analizan las participaciones en los juegos hay que tener en cuenta que para poder evaluar el gasto real es necesario considerar los premios y los bonos reconocidos por el operador al jugador.

$$Gasto = PA_{anuales} - PR_{anuales} - BO_{anuales}$$

## Juegos

En el análisis de los juegos se ha utilizado la clasificación por los siguientes segmentos:

- **APUESTAS:** Integra las operaciones correspondientes a Apuestas deportivas de contrapartida (ADC), Apuestas deportivas mutuas (ADM), Apuestas hípcas de contrapartida (AHC), Apuestas hípcas mutuas (AHM) y Otras apuestas de contrapartida (AOC).
- **PÓQUER:** Engloba Póquer cash (POC) y Póquer torneo (POT).
- **CASINO:** Integra Black Jack (BLJ), Ruleta (RLT), Punto y banca (PUN) y Juegos complementarios (COM).
- **BINGO:** Incluye el Bingo (BNG).





## 3 ¿Quiénes juegan?

En este primer apartado analizaremos el registro de usuario y su composición en términos de género y edad.

En el análisis de los datos debe tenerse en cuenta que una misma persona puede registrarse en varios operadores de juego, por lo que, para poder hacer un estudio de los jugadores, previamente es necesario integrar la información de los usuarios registrados con el fin de obtener la cifra de jugadores únicos, es decir, el número de personas registradas en alguna página de juego, independientemente del número de operadores en que estén dados de alta. Esta integración de los registros de usuario en jugadores únicos se ha realizado a partir de los datos de identidad de los usuarios.

Otro aspecto importante a considerar es que los datos disponibles de usuarios registrados no proporcionan información de actividad, por tanto, un usuario podría registrarse en una plataforma de juego y no llegar a jugar nunca, o bien registrarse, participar durante un mes y no volver hacerlo más. Por esta razón es necesario complementar el análisis de usuarios registrados con el análisis de usuarios activos, esto es, aquellos que han realizado al menos una participación a lo largo del año.

### Usuarios y jugadores registrados

El número total de usuarios registrados en operadores de juego online ha pasado de 2.285.452 a comienzo de año, a 3.940.232, a finales del 2014, lo que supone un aumento del número de registros de 1.654.780.

A partir de los datos de identidad de los usuarios registrados en las distintas plataformas de juego se obtiene la relación única de jugadores. El número total de jugadores registrados ha pasado de 1.381.330, que había a comienzo de año, a

2.088.496 a finales del 2014, suponiendo un aumento de 707.166 jugadores. Esto supone un incremento medio diario de 1.937 jugadores (una media de 58.930 jugadores al mes)<sup>7</sup>.

Período	Total Jugadores	Total Usuarios	Ratio Usuarios / Jugadores
2013 y anteriores	1.381.330	2.285.452	1,65
Enero	1.559.469	2.833.844	1,82
Febrero	1.604.432	2.945.829	1,84
Marzo	1.651.997	3.064.742	1,86
Abril	1.701.249	3.161.033	1,86
Mayo	1.749.883	3.355.184	1,92
Junio	1.802.860	3.327.277	1,85
Julio	1.838.514	3.391.291	1,84
Agosto	1.876.040	3.486.783	1,86
Septiembre	1.950.161	3.607.526	1,85
Octubre	1.997.428	3.729.104	1,87
Noviembre	2.042.461	3.821.001	1,87
Diciembre	2.088.496	3.940.232	1,89

Tabla 1. Usuarios y Jugadores registrados en el 2014

#### Tabla 1. Usuarios y Jugadores registrados en el 2014

Recoge la evolución mensual del registro de usuarios.

La tabla contiene las siguientes columnas:

- *Periodo*: Mes de 2014 en el que se contabilizan los usuarios y los jugadores.
- *Total Jugadores*: Número de jugadores registrados.
- *Total Usuarios*: Número de usuarios registrados.
- *Ratio usuarios/jugadores*: Relación entre el número usuarios y el número de jugadores.

<sup>7</sup> Sobre las diferencias respecto a las magnitudes publicadas en los informes trimestrales véase apartado "Universo de datos" dentro del capítulo de "Metodología".

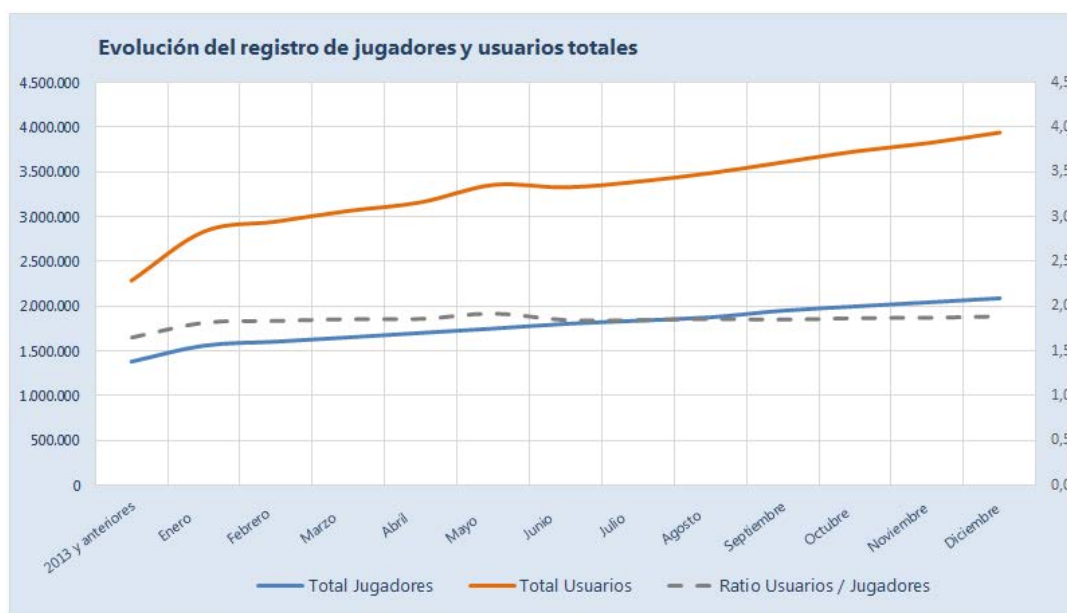


Ilustración 2. Evolución del registro de jugadores y usuarios totales

## Usuarios y Jugadores activos

En este apartado nos centraremos en analizar el nivel de actividad de los jugadores desde dos puntos de vista diferentes: por un lado, se analiza el número de jugadores activos, es decir, aquellos que han realizado al menos una participación durante 2014; por otro, se calcula la distribución de los jugadores en función del número de meses en los que han tenido actividad y, a partir de ahí, el tiempo medio de actividad de los jugadores.

### Jugadores que han tenido actividad por meses

Del total de jugadores registrados a finales de 2014, han realizado alguna participación a lo largo del año un total de 824.026 jugadores, de los cuales 425.758 son jugadores que se han dado de alta durante 2014. Es decir, el 51,7% de los jugadores activos en 2014 son jugadores nuevos.

En el análisis por meses de los jugadores que han realizado al menos una participación en el mes, se aprecia que el número de jugadores activos se mantiene estable cada mes en torno a un valor promedio de 327.000 jugadores.

Período	Jugadores activos	Usuarios activos	Jugadores activos (alta en 2014)	Usuarios activos (alta en 2014)
Enero	313.927	382.401	58.873	97.996
Febrero	317.619	386.637	90.377	128.506
Marzo	330.615	405.425	110.562	156.308
Abril	331.015	401.329	120.365	163.829
Mayo	329.421	400.212	129.222	175.156
Junio	328.740	398.492	137.217	183.687
Julio	298.465	358.245	123.423	162.517
Agosto	304.572	367.148	119.800	160.213
Septiembre	333.262	404.699	143.704	192.828
Octubre	337.294	410.088	154.193	206.022
Noviembre	350.706	427.179	168.687	224.612
Diciembre	347.816	423.986	170.322	226.253
<b>Num. Medio</b>	<b>326.954</b>	<b>397.153</b>		

Tabla 2. Usuarios y Jugadores que han estado activos por meses

**Tabla 2. Usuarios y Jugadores que han estado activos por meses**

Recoge el número de usuarios y jugadores que han estado activos en cada uno de los meses, detallándose la parte de estos jugadores que se han dado de alta en 2014.

La tabla contiene las siguientes columnas:

- *Periodo*: Mes de 2014 en el que se contabilizan los usuarios y jugadores activos.
- *Jugadores activos*: Número de jugadores que han realizado al menos una participación en el periodo. Incluye todos los jugadores activos.
- *Usuarios activos*: Número de usuarios activos en el periodo. Incluye todos los usuarios activos.
- *Jugadores activos (alta en 2014)*: Número de jugadores activos en el mes que se han dado de alta durante el año 2014.
- *Usuarios activos (alta en 2014)*: Número de usuarios activos en el mes que se han dado de alta durante el año 2014.

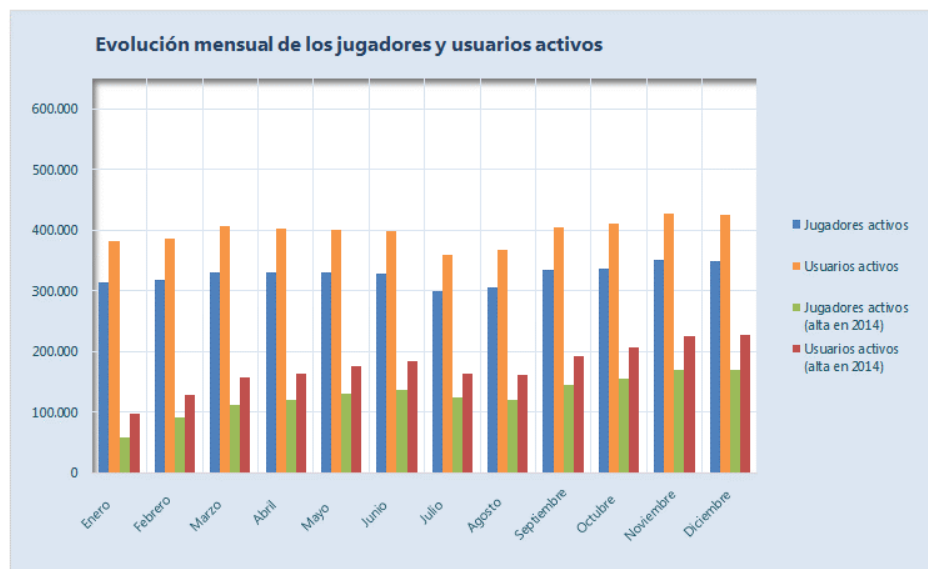


Ilustración 3. Evolución mensual de los jugadores y usuarios activos

## Tiempo medio de actividad de los jugadores

El tiempo medio de actividad de los jugadores se define como el número de meses que, en término medio, los jugadores han tenido actividad a lo largo del año. Se considera que un jugador ha estado activo en un mes cuando ha realizado al menos una participación durante el mismo. El tiempo medio de actividad de los jugadores así calculado es de 3,27 meses, no necesariamente consecutivos.

Número de meses	Jugadores activos	Usuarios Activos	% Jugadores activos acumulado	Ratio Usuarios activos/Jugadores activos
1 mes	343.871	437.370	41,7%	1,27
2 meses	149.266	223.671	59,8%	1,50
3 meses	80.880	129.850	69,7%	1,61
4 meses	53.963	90.218	76,2%	1,67
5 meses	38.775	67.817	80,9%	1,75
6 meses	29.511	53.210	84,5%	1,80
7 meses	24.624	45.961	87,5%	1,87
8 meses	20.683	39.452	90,0%	1,91
9 meses	18.071	35.971	92,2%	1,99
10 meses	16.640	33.596	94,2%	2,02
11 meses	16.307	34.020	96,2%	2,09
12 meses	31.435	66.343	100,0%	2,11
<b>Total</b>	<b>824.026</b>	<b>1.257.479</b>		

Tabla 3. Jugadores y tiempo medio de actividad

**Tabla 3. Jugadores y tiempo medio de actividad**

Recoge la distribución de los jugadores en función del número de meses de actividad.

La tabla contiene las siguientes columnas:

- *Meses*: Número de meses de actividad.
- *Jugadores activos*: Número de jugadores activos.
- *Usuarios activos*: Número de usuarios activos.

Como se observa en la tabla, más del 40% (343.871) de los jugadores ha estado activo solo un mes, y más del 75% no ha estado activo más de 4 meses.

La representación gráfica del número de jugadores/usuarios en función del número de meses de actividad permite distinguir tres tramos:

- De uno a cuatro meses, la curva tiene pendiente negativa próxima al 28%, poniendo de manifiesto lo anteriormente descrito, que el 76,2% de los jugadores no participa más de 4 meses.
- De cinco a diez meses, la curva tiene una pendiente menor que el tramo anterior. Este colectivo supone el 18,0% de los jugadores.
- De once a doce meses, han estado activos el 5,8% del total.

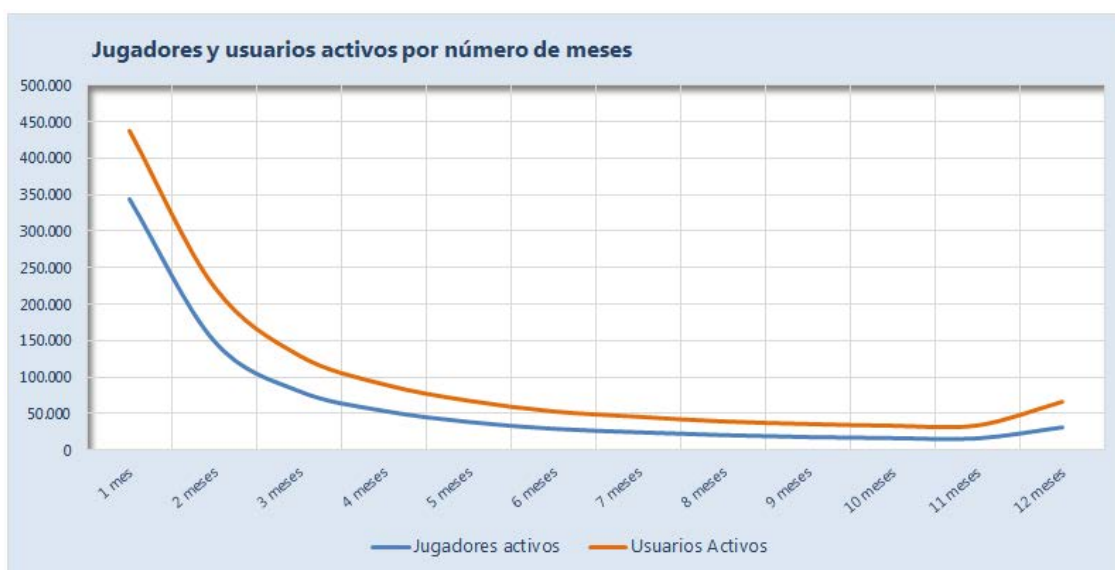


Ilustración 4. Jugadores y usuarios activos por número de meses

Del análisis de los jugadores activos se puede concluir que hay dos efectos diferentes a tener en cuenta: por un lado, una proporción relevante de jugadores nuevos y, por otro, un tiempo medio de actividad del jugador en torno a 3,65 meses. La combinación de estos dos factores explica que su nivel se mantenga estable a lo largo del tiempo en valores próximos a 327.000 jugadores.

## Jugadores multioperador

El jugador, como ya se indicaba en la nota metodológica, está vinculado a la persona física y el usuario a la operación de registro. El número de usuarios vinculados a una misma persona física indica el número de operadores en los que el jugador está registrado.

Según los datos contenidos en la “Tabla 3. Jugadores y tiempo medio de actividad”, sabemos que la relación entre jugadores y usuarios activos crece conforme aumentan los meses de actividad, es decir, que son los jugadores más activos los que tienden a jugar en más de un operador. En este apartado, analizaremos la relación cuantitativa que existe entre usuarios y jugadores.

Para ello se calcula la distribución de los jugadores activos en el año en función del número de operadores en los que está registrado.

Un 70,7% de jugadores activos están registrados en un único operador y tan sólo un 29,3% de jugadores están registrados en más de un operador. De éstos, solamente un 1,6% está registrado en 6 o más operadores.

Nº de Registros	Hombres	Mujeres	Total	% Hombres	% Mujeres	% Total
1	497.577	85.338	582.915	69,4%	79,4%	70,7%
2	132.173	15.061	147.234	18,4%	14,0%	17,9%
3	45.755	3.924	49.679	6,4%	3,7%	6,0%
4 o más	41.025	3.173	44.198	5,7%	3,0%	5,4%
<b>Total</b>	<b>716.530</b>	<b>107.496</b>	<b>824.026</b>	<b>100,0%</b>	<b>100,0%</b>	<b>100,0%</b>

Tabla 4. Jugadores multioperador

**Tabla 4. Jugadores multioperador**

Recoge la distribución de los jugadores activos en el año en función del número de operadores en que está registrado.

La tabla contiene las siguientes columnas:

- *Número de registros*: Número de operadores en los que un jugador está registrado.
- *Hombres*: Número de hombres correspondiente al número de registros.
- *Mujeres*: Número de mujeres correspondientes al número de registros.

La distribución de los jugadores en función del género muestra que los hombres se registran proporcionalmente en más operadores que las mujeres.



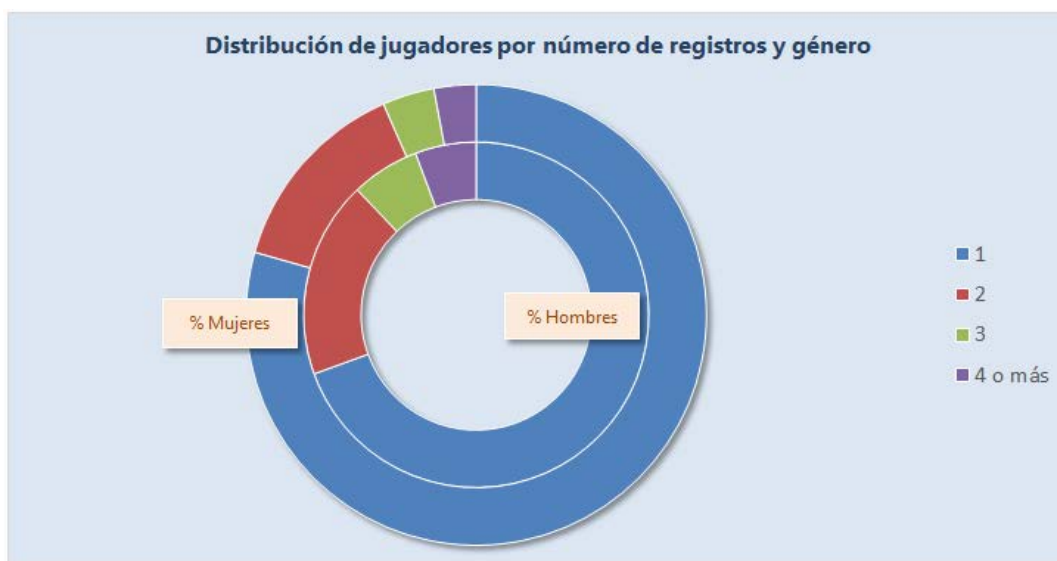


Ilustración 5. Distribución de jugadores por número de registros y género

## Distribución por edad y género

Del análisis demográfico de los jugadores activos resulta que hay más jugadores hombres que mujeres (los hombres representan el 87% de los jugadores) y que la mayoría de los jugadores (el 88%) tiene menos de 46 años.

El perfil de edad más representativo de jugador, tanto en hombres como en mujeres, es el que está entre 26 y 35 años (representan el 39,4% del total).

Género	Nº Jug. de 18 a 25 años	Nº Jug. de 26 a 35 años	Nº Jug. de 36 a 45 años	Nº Jug. de 46 a 55 años	Nº Jug. de 56 a 65 años	Nº Jug. de más de 65 años	Total Nº Jugadores
Hombres	213.678	286.998	144.231	49.259	16.661	5.703	716.530
Hombres (%)	25,9%	34,8%	17,5%	6,0%	2,0%	0,7%	87,0%
Mujeres	26.986	37.693	20.465	13.873	5.855	2.624	107.496
Mujeres (%)	3,3%	4,6%	2,5%	1,7%	0,7%	0,3%	13,0%
<b>Total</b>	<b>240.664</b>	<b>324.691</b>	<b>164.696</b>	<b>63.132</b>	<b>22.516</b>	<b>8.327</b>	<b>824.026</b>
<b>Total (%)</b>	<b>29,2%</b>	<b>39,4%</b>	<b>20,0%</b>	<b>7,7%</b>	<b>2,7%</b>	<b>1,0%</b>	<b>100,0%</b>

Tabla 5. Distribución de jugadores por género y edad

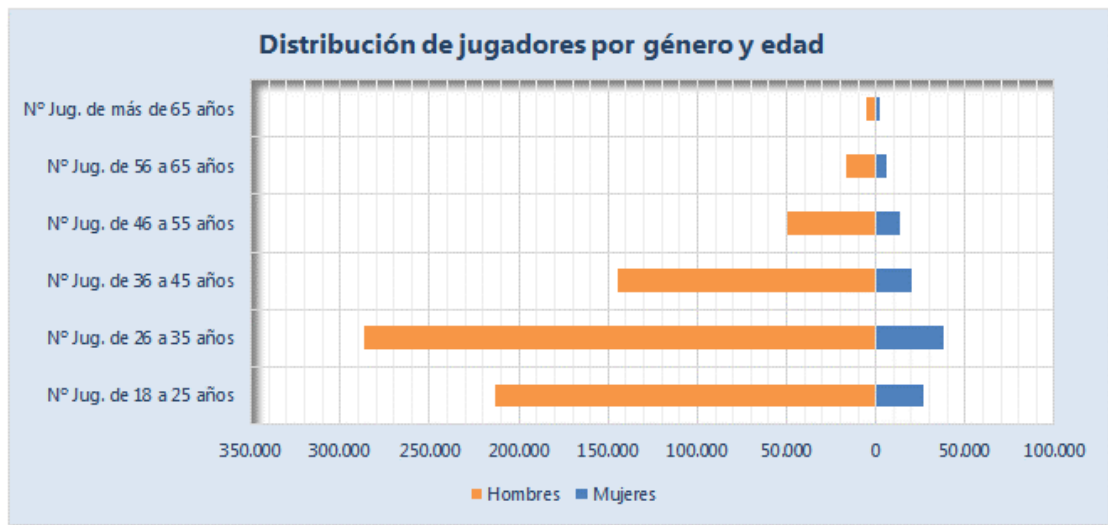


Ilustración 6. Distribución de jugadores por género y edad

## 4 ¿A qué se juega?

Tras el análisis del registro de usuario, de los procesos de alta y del nivel de actividad de los jugadores, pasaremos al estudio de los juegos. El objetivo es conocer las preferencias de los jugadores, en cuántos juegos diferentes participan, qué juegos son los más demandados y si existe alguna relación entre las diversas modalidades de juego.

En este epígrafe, la clasificación de los juegos se hace tomando como referencia la lista de juegos autorizados según se describe en el apartado “*Juegos*” en la “*Metodología*”.

### Relación entre jugadores y juegos

La distribución de los jugadores en función del número de juegos en que los que han participado se recoge en la siguiente tabla.

Durante 2014, el 55,0 % de los jugadores activos ha participado solo en un juego y solamente un 3,1% han participado en más de 4 juegos. El número medio de juegos por jugador es 1,74.

Nº de Juegos	Nº de Jugadores	% Jugadores s/ Total	% Acumulado s/ Total
1	453.589	55,0%	55,0%
2	227.230	27,6%	82,6%
3	78.428	9,5%	92,1%
4	39.873	4,8%	97,0%
5	16.965	2,1%	99,0%
6 o más	7.941	1,0%	100,0%
<b>Total</b>	<b>824.026</b>	<b>100,0%</b>	

Tabla 6. Número de jugadores en función de los juegos en que ha participado

**Tabla 6. Número de jugadores en función de los juegos en que ha participado**

Recoge la distribución de los jugadores activos en el año en función de los diferentes juegos en los que participa.

La tabla contiene las siguientes columnas:

- *Número de juegos:* Número de juegos diferentes en los que participa un jugador. Se consideran los juegos según la clasificación en licencias singulares establecida en la normativa vigente.

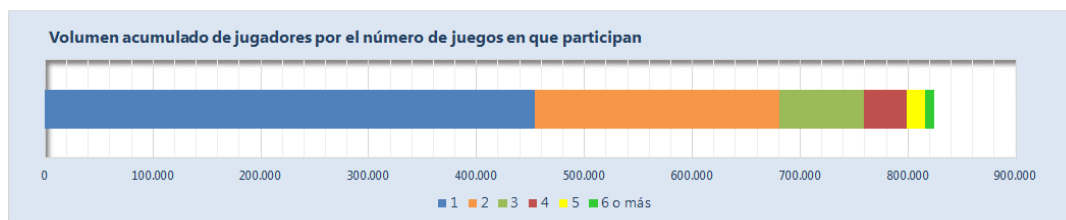


Ilustración 7. Volumen acumulado de jugadores por el número de juegos

## Distribución por juegos de jugadores que sólo participan en un juego

Los 453.589 jugadores que solo han participado en un juego lo hacen mayoritariamente en Apuestas deportivas de contrapartida y en Póquer torneo.

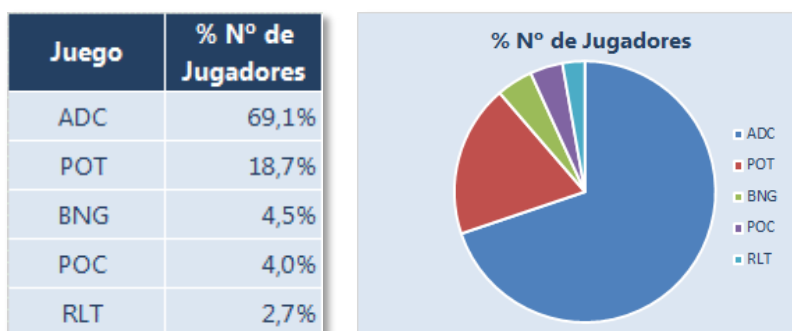


Tabla 7. Juegos más habituales de los jugadores que solo participan en un juego

## Distribución por juegos de jugadores que participan en dos juegos

La combinación de juegos más habitual para los jugadores que solo juegan a dos juegos es la de Póquer cash y Póquer torneo con un 57,1% de los jugadores, seguida de Ruleta y Apuestas deportivas de contrapartida con un 10,9%.

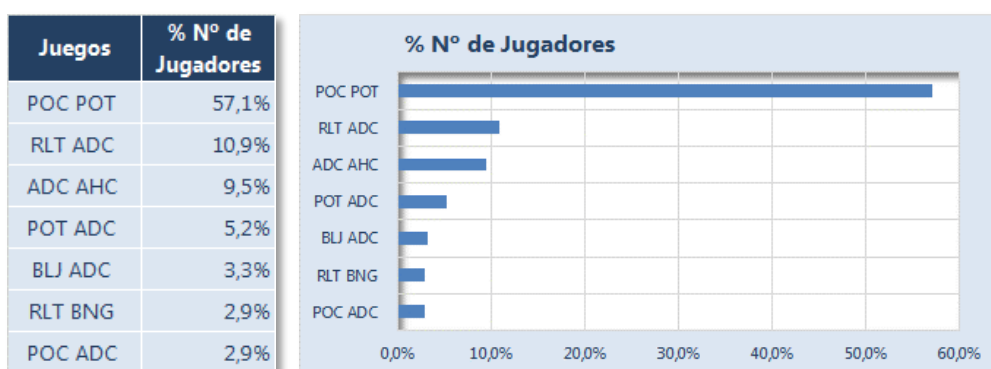


Tabla 8. Juegos más habituales de los que participan en dos juegos

## Distribución por juegos de jugadores que participan en tres juegos

En el caso de 3 juegos, las combinaciones mayoritarias son Póquer cash, Póquer torneo y Apuestas deportivas de contrapartida con un 33,4% de los jugadores, seguida de Ruleta, Black Jack y Apuestas deportivas de contrapartida con 12,0%.

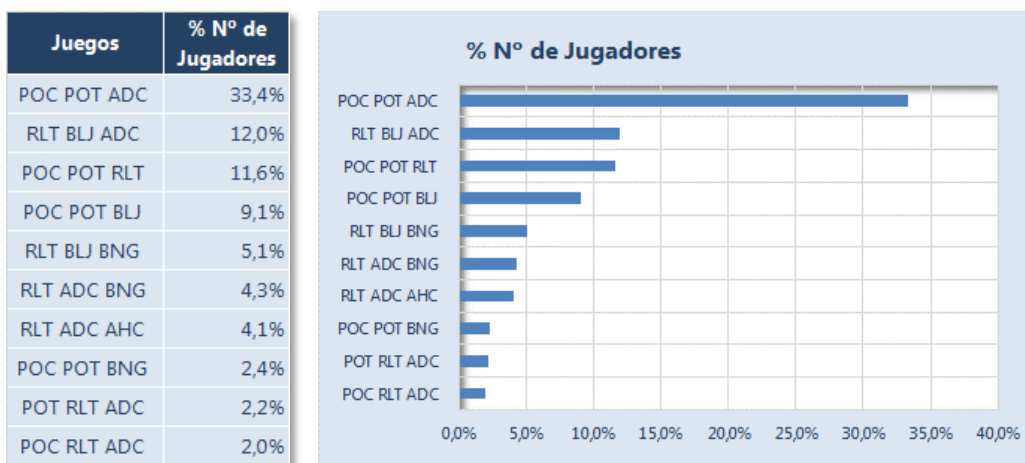


Tabla 9. Juegos más habituales de los que participan en tres juegos

## Relaciones entre los juegos

Un 45,0% de los jugadores participan en dos juegos o más. En este apartado intentaremos encontrar la relación cuantitativa entre los diferentes juegos utilizando como variables de análisis el número de jugadores y el importe de participaciones en cada uno de ellos.

Para ello se construyen los dos cuadros siguientes.

En el primer cuadro hay una fila por cada juego y en cada una de sus columnas se muestra la relación con otros juegos en términos de porcentaje de jugadores. Así, para cada uno de los juegos se muestra el porcentaje de jugadores que además de dicho juego participan en otro. A modo de ejemplo, si analizamos la primera fila vemos que de todos los jugadores que juegan a Póquer cash (POC), un 86% juegan a Póquer torneo (POT)<sup>8</sup>, un 21% a Ruleta (RLT), un 18% al Black Jack (BLJ) y así sucesivamente.

<sup>8</sup> En cada fila de la tabla se analiza un juego en relación con todos los demás. Ya que el número de jugadores totales en uno y otro juego son diferentes, la tabla no es simétrica.

Así, por ejemplo, tenemos que del total de jugadores que hacen apuestas en Póquer cash, participan en Póquer torneo un 86%. Por otro lado, del total de jugadores que participan en Póquer torneo, un

Relac.	POC	POT	RLT	BLJ	PUN	COM	ADC	ADM	AHC	AOC	BNG
Juego											
<b>POC</b>	100%	86%	21%	18%	0%	0%	29%	1%	4%	0%	6%
<b>POT</b>	67%	100%	17%	14%	0%	0%	24%	1%	3%	0%	5%
<b>RLT</b>	40%	41%	100%	43%	2%	1%	59%	2%	9%	0%	22%
<b>BLJ</b>	52%	53%	66%	100%	2%	1%	58%	2%	9%	0%	22%
<b>PUN</b>	43%	38%	85%	82%	100%	10%	69%	11%	11%	1%	41%
<b>COM</b>	60%	60%	85%	70%	16%	100%	45%	5%	7%	1%	34%
<b>ADC</b>	15%	16%	17%	11%	0%	0%	100%	2%	8%	0%	5%
<b>ADM</b>	18%	18%	26%	18%	3%	1%	81%	100%	8%	1%	13%
<b>AHC</b>	24%	25%	29%	20%	1%	0%	98%	2%	100%	0%	6%
<b>AOC</b>	26%	29%	44%	28%	2%	1%	100%	12%	32%	100%	16%
<b>BNG</b>	23%	24%	47%	32%	2%	1%	36%	2%	4%	0%	100%

Tabla 10. Jugadores en cada uno de los juegos y su participación en otros juegos

En el segundo cuadro, se muestra, para cada uno de los juegos, su vínculo con el resto de juegos tomando ahora como referencia las participaciones relativas entre ellos. Así por ejemplo, si analizamos la segunda fila, relativa al Póquer torneo (POT), por cada 100 euros que los jugadores dedican a participar en Póquer torneo, estos mismos jugadores dedican 264 euros en el Póquer cash (POC), 61 euros en Ruleta (RLT) y 31 euros en Black Jack (BLJ)<sup>9</sup>.

67% también lo hacen en Póquer cash. Esto es así porque el número de jugadores totales en uno y otro juego son diferentes. No obstante, vemos que el número de jugadores que juegan a uno y otro juego es el mismo: 223.367.

<b>Nº Jugadores de POC</b>	<b>Nº Jugadores POC que juegan POT</b>	<b>% Jugadores POC que juegan a POT</b>
258.489	223.367	86%
<b>Nº Jugadores de POT</b>	<b>Nº Jugadores POT que juegan POC</b>	<b>% Jugadores POT que juegan a POC</b>
333.629	223.367	67%

<sup>9</sup> Nuevamente se ve que la tabla no es simétrica entre juegos ya que los importes de participación entre unos juegos y otros difieren.

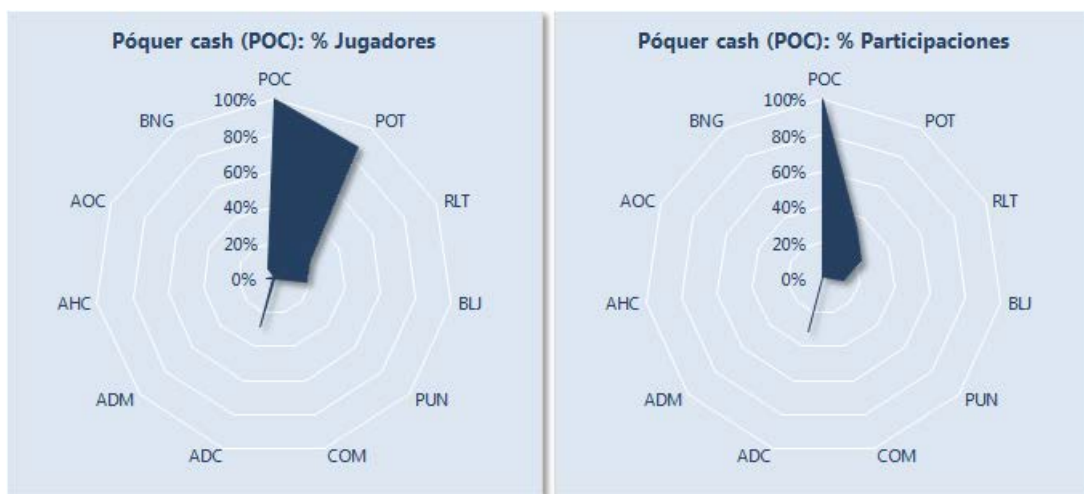
Relac. Juego	POC	POT	RLT	BLJ	PUN	COM	ADC	ADM	AHC	AOC	BNG
<b>POC</b>	100%	33%	23%	11%	0%	0%	31%	0%	0%	0%	1%
<b>POT</b>	264%	100%	61%	31%	0%	0%	80%	0%	1%	0%	2%
<b>RLT</b>	56%	21%	100%	31%	0%	0%	69%	0%	1%	0%	4%
<b>BLJ</b>	118%	46%	163%	100%	0%	0%	127%	0%	2%	0%	9%
<b>PUN</b>	491%	156%	2.811%	1.505%	100%	3%	823%	1%	5%	0%	52%
<b>COM</b>	6.568%	2.136%	46.729%	7.529%	639%	100%	3.561%	2%	18%	0%	356%
<b>ADC</b>	16%	6%	22%	10%	0%	0%	100%	0%	1%	0%	0%
<b>ADM</b>	2.458%	1.161%	14.723%	5.015%	40%	1%	30.552%	100%	156%	1%	318%
<b>AHC</b>	159%	68%	200%	123%	0%	0%	1.917%	0%	100%	0%	5%
<b>AOC</b>	1.751%	1.612%	5.696%	1.204%	1%	0%	42.896%	4%	1.016%	100%	70%
<b>BNG</b>	69%	35%	518%	176%	2%	0%	197%	0%	2%	0%	100%

Tabla 11. Importe de participación en cada juego en relación con la participación de los mismos jugadores en otros juegos

## Relación del Póquer cash con el resto de juegos

En el caso de Póquer tenemos que casi todos los jugadores (80%) de Póquer cash (POC) juegan al Póquer torneo (POT), sin embargo no lo hacen con la misma intensidad. Por cada 100 euros apostados en Póquer cash (POC), apuestan 30 a Póquer torneo (POT).

De todos los jugadores de Póquer cash hay un 21% que juega a Ruleta, un 18% en Black Jack y un 31% en Apuestas deportivas de contrapartida.





## Relación del Póquer torneo con el resto de juegos

De todos los jugadores que participan en Torneos de póquer, el 67% juega a Póquer cash, si bien con mayor volumen de participación (un 264% más).

Los jugadores de Póquer torneo también juegan al Black Jack (17%) y a la Ruleta (14%).

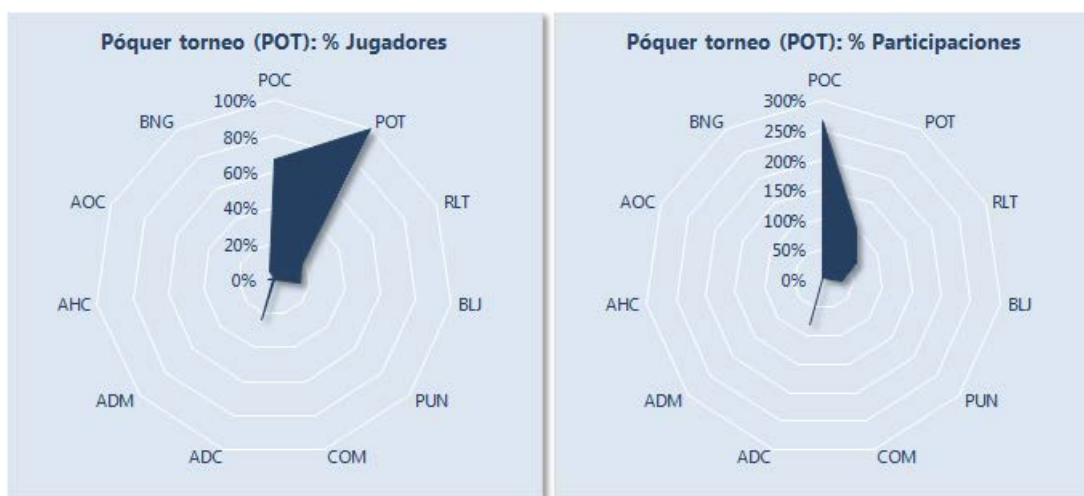


Ilustración 9. Relación del Póquer torneo con el resto de juegos

## Relación de Ruleta con el resto de juegos

Los jugadores de Ruleta juegan a otros juegos como Póquer cash (40%), Póquer torneo (41%), Black Jack (43%), Apuestas deportivas de contrapartida (59%) y Bingo (22%).

En términos de participación, cabe resaltar que los jugadores de Ruleta participan más a Póquer cash (56%) que a Póquer torneo (21%).

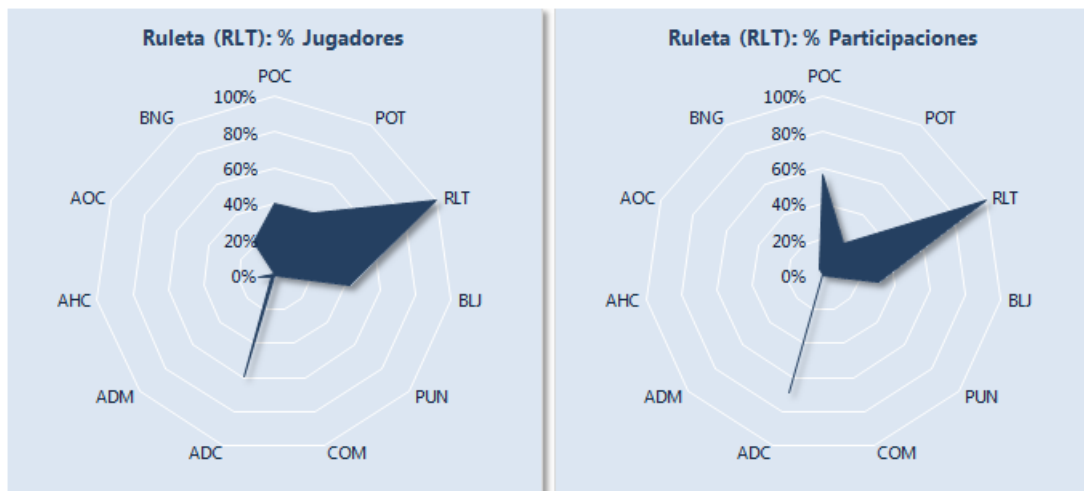


Ilustración 10. Relación de la ruleta con el resto de juegos

## Relación del Black Jack con el resto de juegos

El comportamiento de los jugadores de Black Jack es muy parecido al de Ruleta. Sus jugadores participan en otros juegos tales como Póquer cash (43%), Póquer torneo (53%), Ruleta (63%) y Apuestas deportivas de contrapartida (58%).

Sin embargo, frente a lo que ocurría en Ruleta, los porcentajes de participación relativa en esos juegos es superior al 100%; en Póquer cash (118%), en Ruleta (163%) y en Apuestas deportivas de contrapartida (127%).

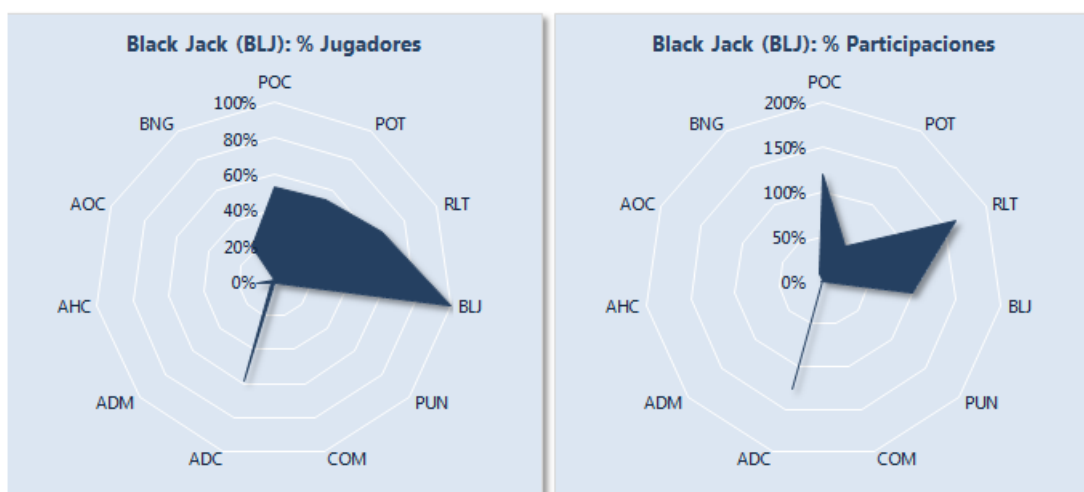


Ilustración 11. Relación del Black Jack con el resto de juegos

## Relación de Apuestas deportivas de contrapartida con el resto de juegos

Si analizamos los participantes de Apuestas deportivas de contrapartida, se observa que su participación en otros juegos es mucho más residual en número de jugadores y en volumen de participación.

En términos de porcentajes del número de jugadores tenemos Póquer cash (15%), Póquer torneo (16%), Ruleta (17%), Black Jack (11%) y Apuestas hípcas de contrapartida (8%).

En términos de porcentajes de participación, éstos son similares; Póquer cash (16%), Póquer torneo (6%), Ruleta (22%) y Black Jack (10%) y Apuestas hípcas de contrapartida (1%).

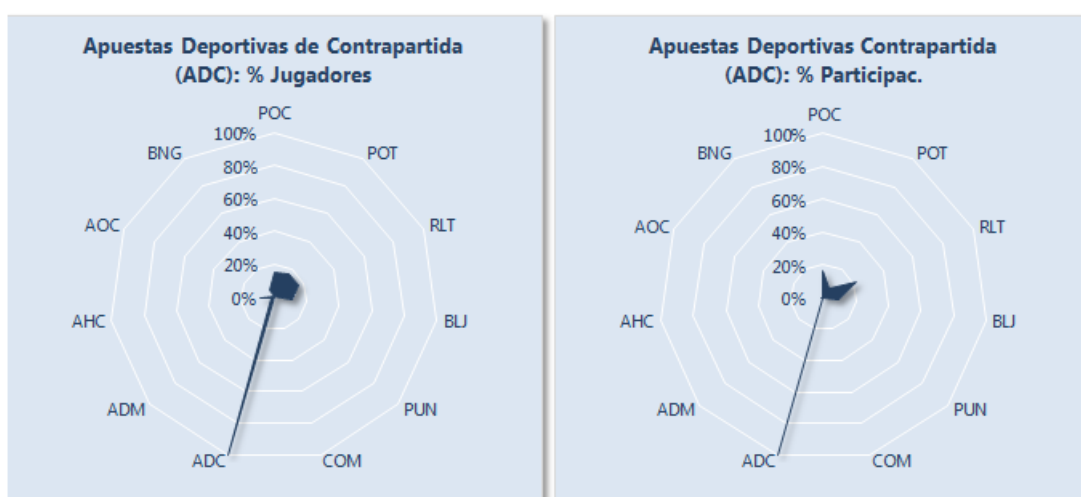


Ilustración 12. Relación de Apuestas Deportivas de Contrapartida con el resto de juegos

## Relación de Apuestas hípcas de contrapartida con el resto de juegos

Con respecto a las Apuestas hípcas de contrapartida se advierte una fuerte relación con las Apuestas deportivas de contrapartida en términos del número de jugadores y de participación. De todos los jugadores que realizan Apuestas hípcas de contrapartida, un 98% hace Apuestas deportivas de contrapartida.

También se aprecia cierta relación con otros juegos. Por ejemplo, en términos de jugadores, los datos son: Póquer cash (24%), Póquer torneo (25%), Ruleta (29%) y Black Jack (20%).

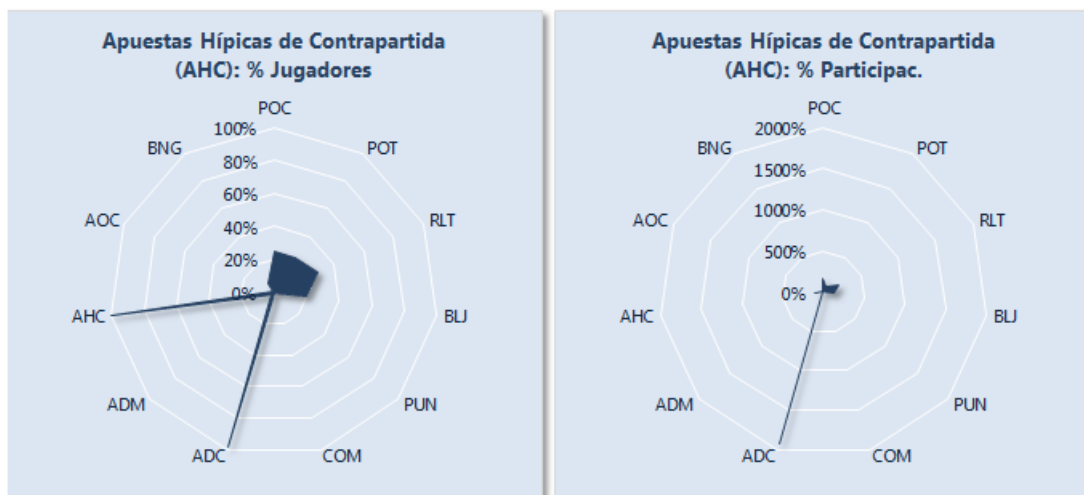


Ilustración 13. Relación de Apuestas Hílicas de Contrapartida con el resto de juegos

## Relación de Bingo con el resto de juegos

Los jugadores de Bingo también juegan a Póquer cash (23%), Póquer torneo (24%), Ruleta (47%), Black Jack (32%) y Apuestas deportivas contrapartida (36%).

Los jugadores de Bingo que también participan en Ruleta juegan 5 veces más en ésta que en aquél.

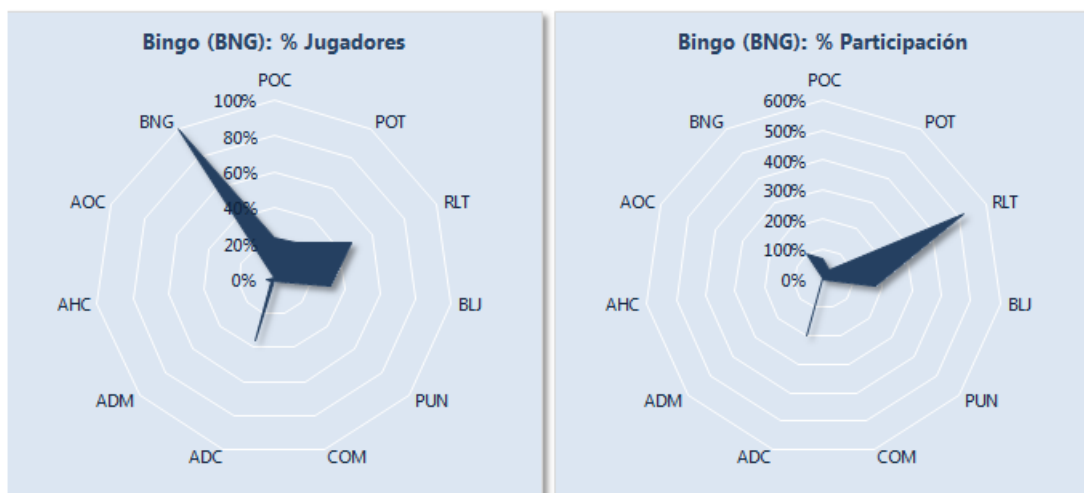


Ilustración 14. Relación del Bingo con el resto de juegos

# 5 ¿Cómo gestionan los jugadores sus depósitos y retiradas?

Una vez estudiado el registro de usuario, los jugadores únicos, los procesos de alta y de actividad en las plataformas de juego, así como las preferencias de los jugadores entre los diferentes juegos ofertados, procederemos a adentrarnos en el análisis de las cuentas de juego de los participantes.

En este capítulo nos centraremos en las operaciones de depósito y retirada, es decir, aquellas transacciones monetarias que suponen transferencias hacia/desde la plataforma de juego con el exterior a través de las pasarelas de pago ofertados por el operador (tarjeta, transferencia bancaria, monedero electrónico,...). En el próximo capítulo se analizarán las transacciones de juego, participaciones y premios, que se producen dentro de la plataforma.



Ilustración 15. Depósitos y retiradas en la cuenta de juego

El estudio toma como base las operaciones de depósito y retirada realizadas por los jugadores y reflejadas en sus cuentas de juego. Dado que un mismo jugador puede estar dado de alta en varias plataformas de juego y, por tanto, tener varias cuentas de juego, para determinar el número y el volumen de transacciones realizadas por un determinado jugador se agregan todas sus cuentas de juego.

El objetivo es analizar la población de jugadores activos y dar contestación a preguntas tales como ¿cuál es el importe de depósito o retirada medio de los jugadores?, ¿con qué frecuencia realizan operaciones de depósito o retirada?, ¿cuántas operaciones de depósito o retirada realizan al año? En el análisis también se incluye la evolución temporal de las operaciones de depósito y retirada, tomando como base diferentes perspectivas temporales: la hora del día, el día de la semana o el día del mes.

## Distribución general de depósitos y retiradas

El resumen de las operaciones de depósito y retirada en las plataformas de juego se incluye en la siguiente tabla<sup>10</sup>.

<sup>10</sup> Sobre las diferencias respecto a las magnitudes publicadas en los informes trimestrales véase apartado "Universo de datos" dentro del capítulo de "Metodología".

El número de operaciones de depósito a lo largo del 2014 fue de 15.495.184 y el de retiradas de 2.207.776. Del total de 824.026 jugadores que han participado al menos una vez en el juego a lo largo del 2014, el 85% ha realizado alguna operación de depósito y sólo un 31% ha realizado alguna operación de retirada.

Concepto	Depósitos	Retiradas
Número total de operaciones anuales	15.495.184	2.207.776
Promedio de operaciones diarias	42.453	6.049
Promedio anual de operaciones por jugador (sólo de aquellos que operaron)	22	9
Importe total de operaciones (€)	581.380.316	373.937.599
Número de jugadores que han hecho depósitos	698.915	257.679
Importe medio de la operación (€)	38	169

Tabla 12. Resumen de operaciones de depósito y retiradas en 2014

## Frecuencia de depósito y tamaño de depósito medio

Según se observa en los datos resumen, los jugadores han realizado una media anual de 22 operaciones de depósito por un importe medio de 38 euros. En cuanto a las retiradas, el número medio de operaciones es de 9 y por un importe medio de 169 euros.

Con el fin de poder describir de forma más detallada el comportamiento de los jugadores, procederemos al análisis de estas dos variables: número de operaciones e importe medio de operación, en cada uno de los jugadores. Para ello, por cada jugador se calculan las dos variables siguientes:

- El depósito medio por jugador, que es el importe total de depósitos realizados en el año dividido por el número de operaciones de depósito.
- El periodo medio entre depósitos, que es la distancia en días entre el primer y el último depósito realizados dividido por el número de operaciones de depósito.

A partir de los resultados obtenidos para cada uno de los jugadores es posible hacer una clasificación de los jugadores considerando las dos variables. Los resultados obtenidos se muestran en la siguiente tabla en la que, para cada clase<sup>11</sup>, se detalla el número de jugadores y el número medio de depósitos realizados por los jugadores de la clase.

Los datos de depósito medio y tiempo entre depósitos recogen el comportamiento de los depósitos en el periodo en que cada jugador los ha realizado. Es decir, en cada grupo se incluyen los jugadores que han tenido la misma pauta de importe medio de depósito y tiempo entre depósitos, independientemente de que haya realizado depósitos sólo durante una semana, por ejemplo, o durante todo el año.

Periodicidad	Depósito medio								Total Jugadores
	(0-10€) N° Jugadores	(0-10€) N° Depósitos	(11-50€) N° Jugadores	(11-50€) N° Depósitos	(51-100€) N° Jugadores	(51-100€) N° Depósitos	(101€+) N° Jugadores	(101€+) N° Depósitos	
1. Semanal (entre 1 y 7 días)	57.548	30	119.152	70	26.738	56	16.615	55	220.053
2. Quincenal (entre 8 y 15 días)	28.878	15	52.776	18	8.056	17	5.168	18	94.878
3. Mensual (entre 16 y 30 días)	28.211	9	47.868	10	6.879	9	4.090	9	87.048
4. Más de 30 días	37.814	4	53.278	4	8.296	4	3.908	4	103.296
5. Depósito único	93.055	1	75.484	1	19.640	1	5.461	1	193.640
<b>Total</b>	<b>245.506</b>		<b>348.558</b>		<b>69.609</b>		<b>35.242</b>		<b>698.915</b>

Tabla 13. Distribución de los jugadores según el importe medio de los depósitos y su periodicidad

**Tabla 13. Distribución de los jugadores según el importe medio de los depósitos y su periodicidad**

Recoge la distribución del número de jugadores en función del importe medio de depósitos y de la periodicidad, así como el número medio de depósitos.

La tabla contiene las siguientes columnas:

- *N° Jugadores*: Número de jugadores en la clase definida por un valor de depósito medio y un periodo medio entre depósitos.
- *N° Depósitos*: Número medio de depósitos realizado por los jugadores de la clase.

<sup>11</sup> La clase está definida por un valor de depósito medio por jugador y un periodo medio entre depósitos.



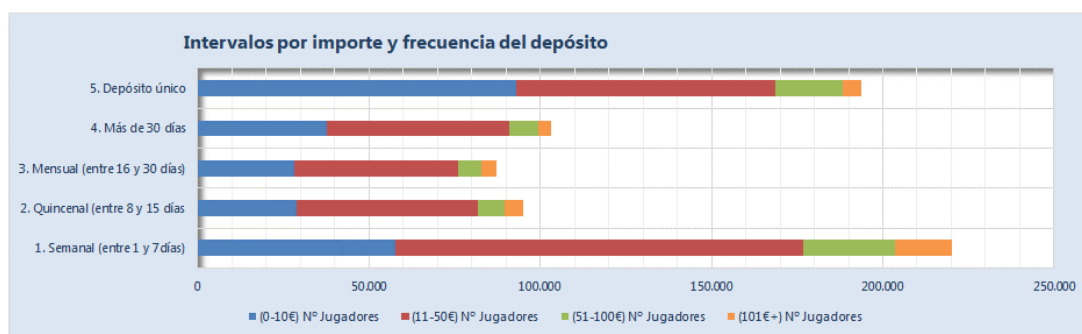


Ilustración 16. Intervalos por importe y frecuencia del depósito

Durante 2014 han realizado alguna operación de depósito 698.915 jugadores. De ellos, 193.640 jugadores, que representan el 28% del total, han realizado un solo depósito, mayoritariamente de importe inferior a 50 euros.

Un número muy similar de jugadores, 220.053, realizan depósitos con periodicidad semanal, el 79% de los cuales hacen depósitos de importe inferior a 50 euros.

El mismo análisis de frecuencia e importe medio se ha realizado para las retiradas. Los resultados se recogen en la tabla siguiente.

Periodicidad	Retirada media								Total Jugadores
	(0-10€) N° Jugadores	(0-10€) N° Retiradas	(11-50€) N° Jugadores	(11-50€) N° Retiradas	(51-100€) N° Jugadores	(51-100€) N° Retiradas	(101€+) N° Jugadores	(101€+) N° Retiradas	
1. Semanal (entre 1 y 7 días)	2.288	13	12.465	24	9.072	27	18.436	23	42.261
2. Quincenal (entre 8 y 15 días)	944	8	7.903	12	6.897	14	13.957	14	29.701
3. Mensual (entre 16 y 30 días)	948	6	8.587	8	7.827	8	15.914	9	33.276
4. Más de 30 días	3.956	8	16.546	9	13.480	7	26.699	6	60.681
5. Retirada única	10.195	1	29.739	1	18.981	1	32.845	1	91.760
<b>Total</b>	<b>18.331</b>		<b>75.240</b>		<b>56.257</b>		<b>107.851</b>		<b>257.679</b>

Tabla 14. Distribución de los jugadores según el importe medio de las retiradas y su periodicidad

#### Tabla 14. Distribución de los jugadores según el importe medio de las retiradas y su periodicidad

Recoge la distribución del número de jugadores en función del importe medio de retiradas y de la periodicidad, así como el número medio de retiradas.

La tabla contiene las siguientes columnas:

- *N° Jugadores*: Número de jugadores en la clase definida por un valor de retirada medio y un periodo medio entre retiradas.
- *N° Retiradas*: Número medio de retiradas realizadas por los jugadores de la clase.

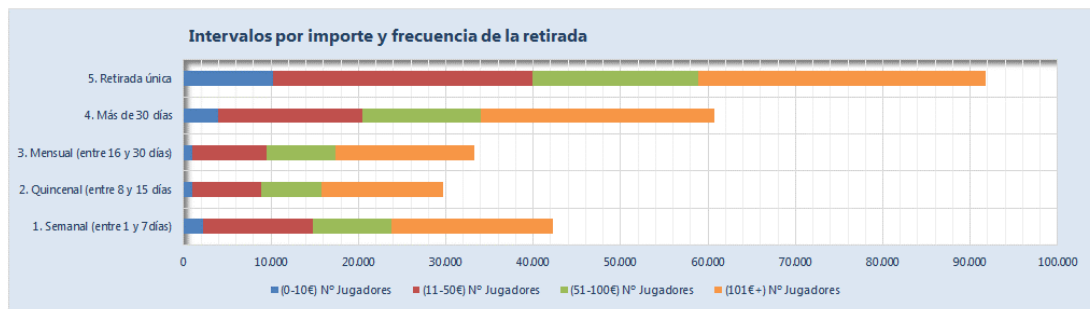


Ilustración 17. Intervalos por importe y frecuencia de la retirada

Si bien el número de retiradas es mucho menor que el número de depósitos, el importe medio por operación es superior. El 42% de los jugadores que han realizado alguna retirada (107.851 jugadores) lo hacen por importes medios superiores a 100 euros, el 22% (56.257 jugadores) por importe medio superior a 50 euros y sólo el 7% (18.331 jugadores) por importe medio inferior a 10 euros.

## Distribución temporal de depósitos y retiradas

Como puede verse en las gráficas siguientes, que recogen el número de operaciones de depósito y de retirada a lo largo del año, así como los importes totales de estas operaciones, todas las variables permanecen bastante estables a lo largo del año, si bien sujetas a fluctuaciones más o menos periódicas con mayor incidencia en los meses de julio y agosto.

A continuación se analizará la posible existencia de patrones de comportamiento en función de diversos horizontes temporales: hora del día, día de la semana o día del mes.

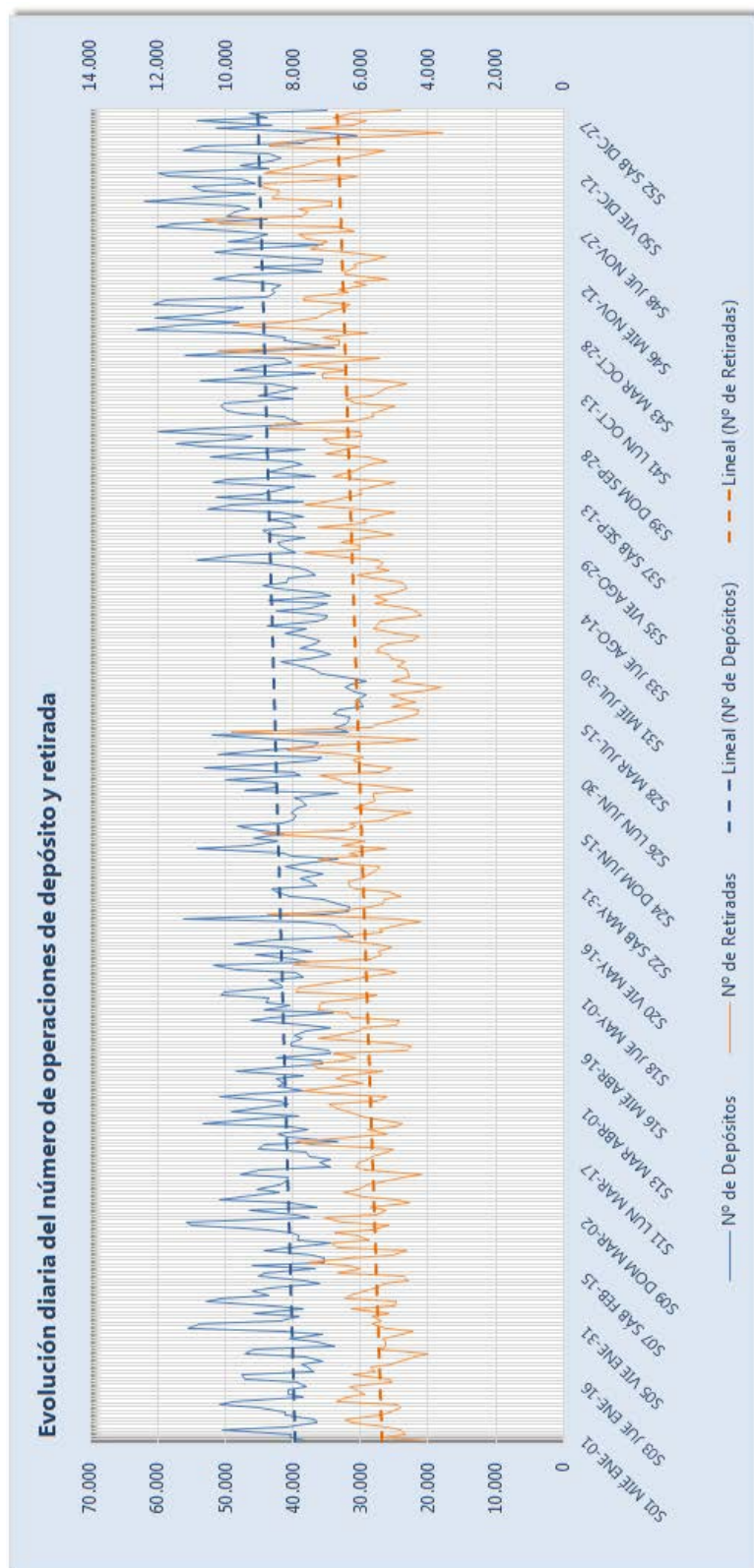


Ilustración 18. Evolución diaria del número de operaciones de depósito y retirada

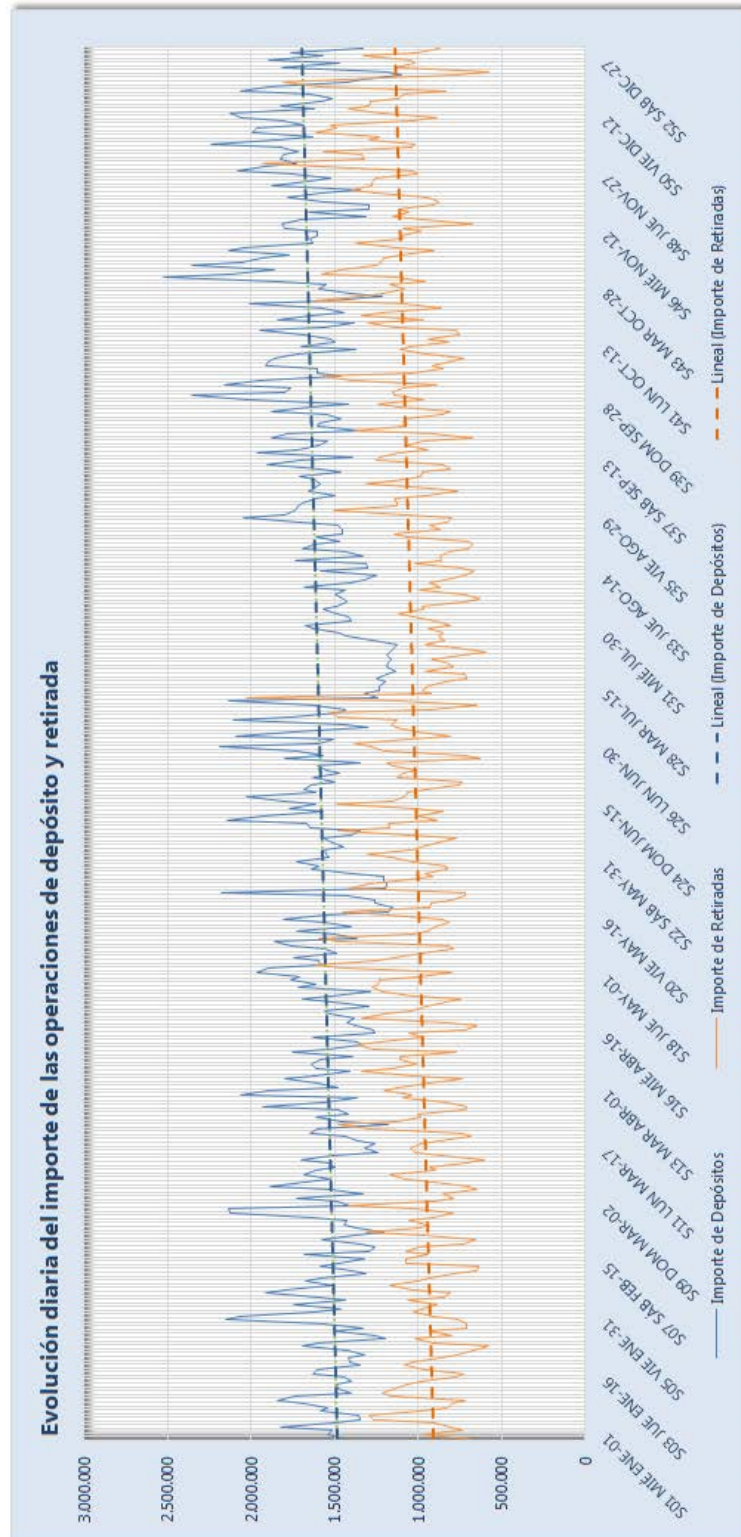


Ilustración 19. Evolución diaria del importe de las operaciones de depósito y retirada

## Análisis de los depósitos y retiradas a lo largo del día

Según la hora en la que se realizan los depósitos, la mayor parte de las operaciones corresponden a la franja horaria que va desde las 13:00 a las 21:00 horas, alcanzando un pico a las 20:00 horas. La hora valle son las 5:00h de la mañana; a partir de ahí, el número de operaciones va creciendo hasta alcanzar el máximo a las 20:00 horas.

En lo relativo a las retiradas, hay dos periodos en los que hay más actividad: entre las 13:00 y las 14:00 horas y entre las 22:00 horas y las 00:00 horas, el momento en que se alcanza el máximo.

Hora	Nº de Depósitos	Nº de Retiradas	Importe depósitos	Importe retiradas
00 h	728.434	125.990	27.558.899	21.836.147
01 h	495.915	79.395	17.755.309	13.644.453
02 h	321.481	54.609	11.618.345	9.506.226
03 h	204.367	38.559	7.589.957	6.759.151
04 h	125.814	29.395	4.925.002	5.452.221
05 h	85.319	22.402	<b>3.480.493</b>	4.223.812
06 h	83.895	21.820	3.681.595	4.239.269
07 h	110.270	28.485	5.170.716	4.858.583
08 h	179.304	45.742	8.834.198	7.220.448
09 h	306.572	68.417	14.551.057	11.151.628
10 h	465.969	90.901	20.593.297	15.510.589
11 h	622.514	101.355	25.667.516	17.521.923
12 h	724.345	109.921	29.169.211	20.679.688
13 h	827.183	142.153	<b>31.987.133</b>	<b>28.582.799</b>
14 h	844.692	110.120	<b>32.080.556</b>	19.908.263
15 h	928.799	112.051	<b>35.244.478</b>	19.299.960
16 h	976.832	121.718	<b>37.146.716</b>	19.341.288
17 h	1.069.969	114.997	<b>41.049.053</b>	17.536.302
18 h	1.087.783	106.702	<b>40.758.928</b>	16.522.138
19 h	1.177.528	109.981	<b>42.892.167</b>	16.692.258
20 h	1.298.525	117.098	<b>46.784.917</b>	18.393.130
21 h	1.039.289	112.677	<b>34.525.335</b>	18.262.168
22 h	942.769	<b>164.275</b>	<b>30.236.324</b>	<b>26.702.246</b>
23 h	847.616	<b>179.013</b>	28.079.114	<b>30.092.907</b>
<b>Total</b>	<b>15.495.184</b>	<b>2.207.776</b>	<b>581.380.316</b>	<b>373.937.599</b>

Tabla 15. Distribución de las operaciones de depósito y retirada a lo largo del día

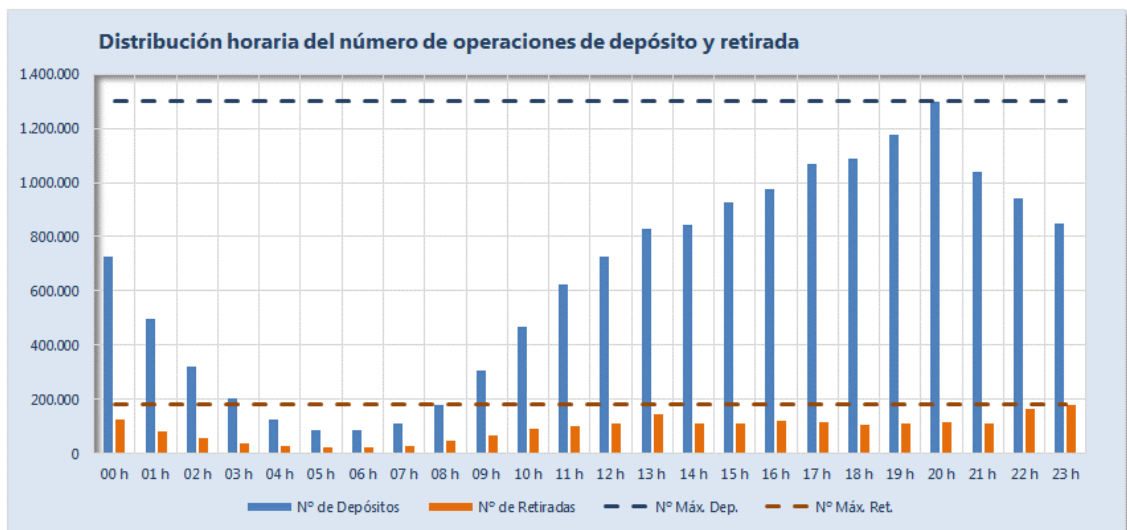


Ilustración 20. Distribución horaria del nº de operaciones de depósito y retirada

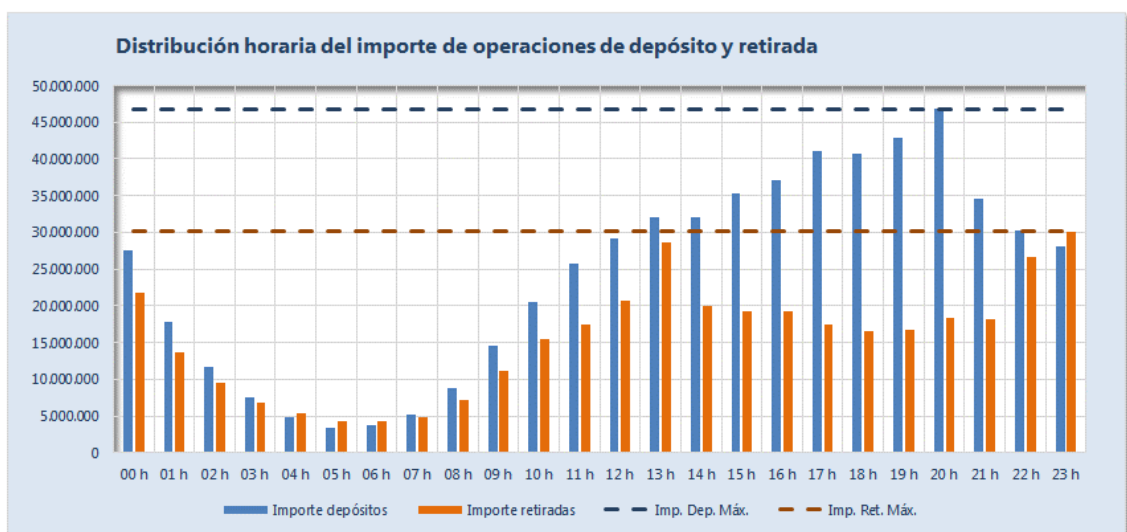


Ilustración 21. Distribución horaria del importe de operaciones de depósito y retirada

## Análisis de los depósitos y retiradas a lo largo de la semana

El patrón semanal de depósitos muestra que el fin de semana es el periodo de mayor volumen de operaciones, en especial el sábado. El resto de la semana la actividad decae, si bien con un ligero repunte los martes y miércoles. El mismo análisis para las retiradas muestra que el día de la semana con mayor volumen de operaciones es el lunes.

Día	Nº de Depósitos	Nº de Retiradas	Importe Depósitos	Importe Retiradas
Lunes	1.966.334	359.901	74.086.012	67.283.143
Martes	2.192.507	323.237	84.155.091	57.251.679
Miércoles	2.177.120	320.439	83.664.419	54.749.621
Jueves	2.045.843	309.138	77.366.240	52.643.620
Viernes	2.153.603	275.011	82.373.256	44.992.378
Sábado	2.550.493	273.149	93.723.637	40.778.919
Domingo	2.409.284	346.901	86.011.660	56.238.240
<b>Total</b>	<b>15.495.184</b>	<b>2.207.776</b>	<b>581.380.316</b>	<b>373.937.599</b>

Tabla 16. Distribución de las operaciones de depósito y retirada a lo largo de la semana

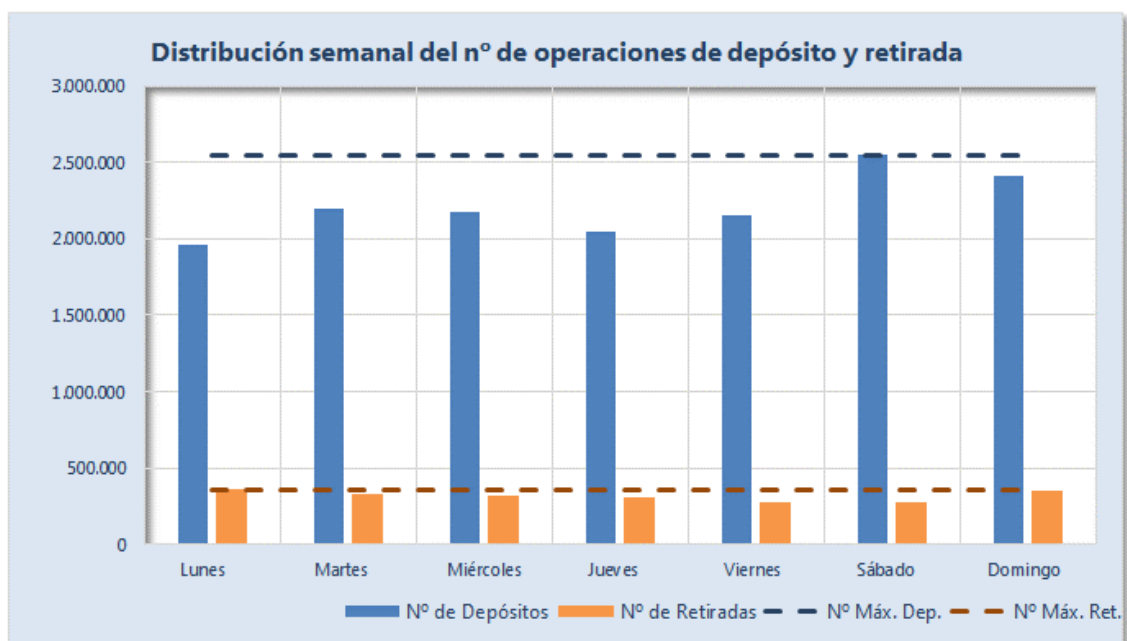


Ilustración 22. Distribución semanal del nº de operaciones de depósito y retirada

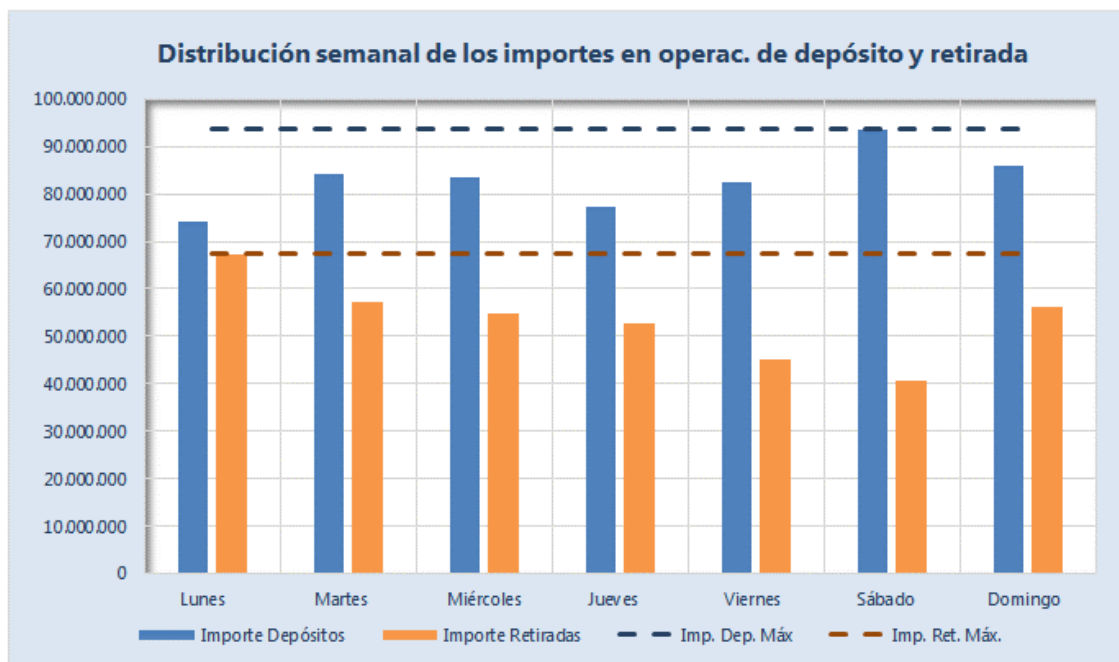


Ilustración 23. Distribución semanal de los importes en operaciones de depósito y retirada

## Análisis de los depósitos y retiradas a lo largo del mes

En el análisis mensual del número de depósitos, el máximo de operaciones se produce a principio de mes. A partir de ahí presenta una trayectoria ligeramente decreciente a lo largo del mes. En relación con las retiradas no se aprecian variaciones significativas.<sup>12</sup>

<sup>12</sup> Solo hay 7 meses que tengan 31 días. De ahí que los mínimos aparentes se den el día 31. En los gráficos se han eliminado para facilitar la lectura.



Día	Nº de Depósitos	Nº de Retiradas	Importe Depósitos	Importe Retiradas
01	577.583	78.135	23.453.086	13.510.604
02	551.471	79.087	21.614.541	13.648.519
03	510.804	74.242	19.601.052	13.375.089
04	557.136	73.361	21.211.407	12.795.684
05	535.802	74.434	20.342.775	12.646.627
06	507.894	76.999	19.023.863	13.008.749
07	502.612	73.804	19.010.419	12.539.466
08	538.489	72.772	20.393.636	11.823.650
09	535.930	75.711	20.340.761	12.911.994
10	532.026	76.445	19.900.538	13.038.713
11	525.762	74.334	19.653.111	12.906.453
12	544.132	70.608	20.262.347	11.656.427
13	527.574	73.318	19.656.165	12.133.675
14	510.027	76.874	18.958.760	13.150.694
15	496.031	69.425	18.231.680	11.231.163
16	512.415	74.771	19.019.096	12.164.927
17	474.855	69.978	17.728.502	11.749.416
18	504.315	69.013	18.709.870	11.592.853
19	474.095	71.225	17.356.284	12.083.075
20	470.381	66.247	17.382.947	10.961.281
21	484.087	70.157	18.134.342	11.599.990
22	485.400	69.341	18.008.628	11.950.650
23	480.507	73.456	17.680.439	12.408.352
24	454.380	69.474	17.011.869	11.960.340
25	490.584	68.782	18.054.299	11.814.756
26	496.375	74.391	18.383.837	12.681.290
27	462.143	72.498	16.822.002	12.514.417
28	491.188	68.228	18.004.287	11.465.662
29	476.651	64.241	17.804.991	10.954.732
30	493.120	68.521	18.625.775	11.251.600
31	291.415	37.904	10.999.007	6.406.750
<b>Total</b>	<b>15.495.184</b>	<b>2.207.776</b>	<b>581.380.316</b>	<b>373.937.599</b>

Tabla 17. Distribución de las operaciones de depósito y retirada a lo largo del mes

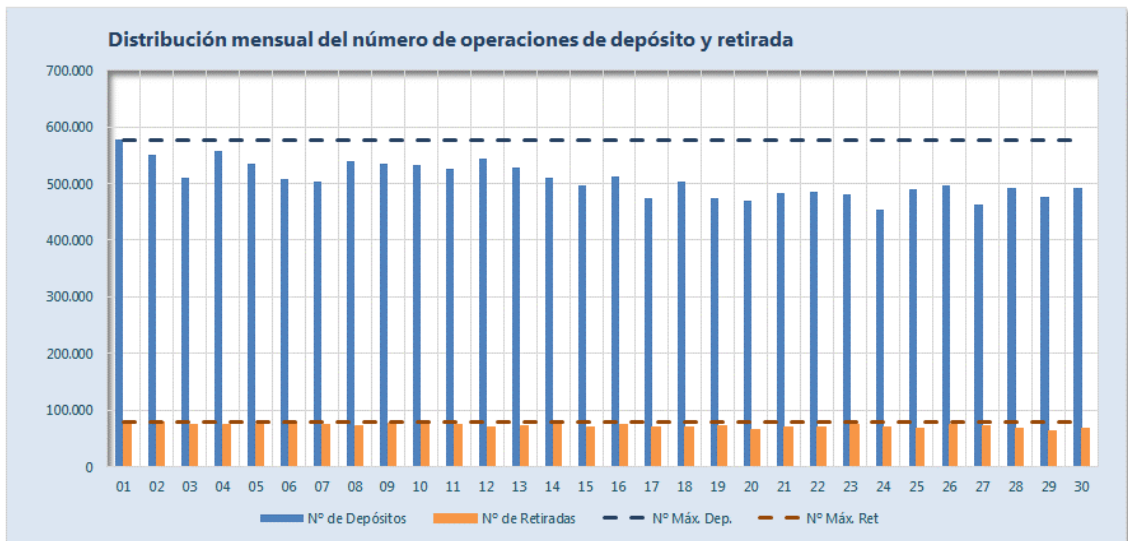


Ilustración 24. Distribución mensual del nº de operaciones de depósito y retirada

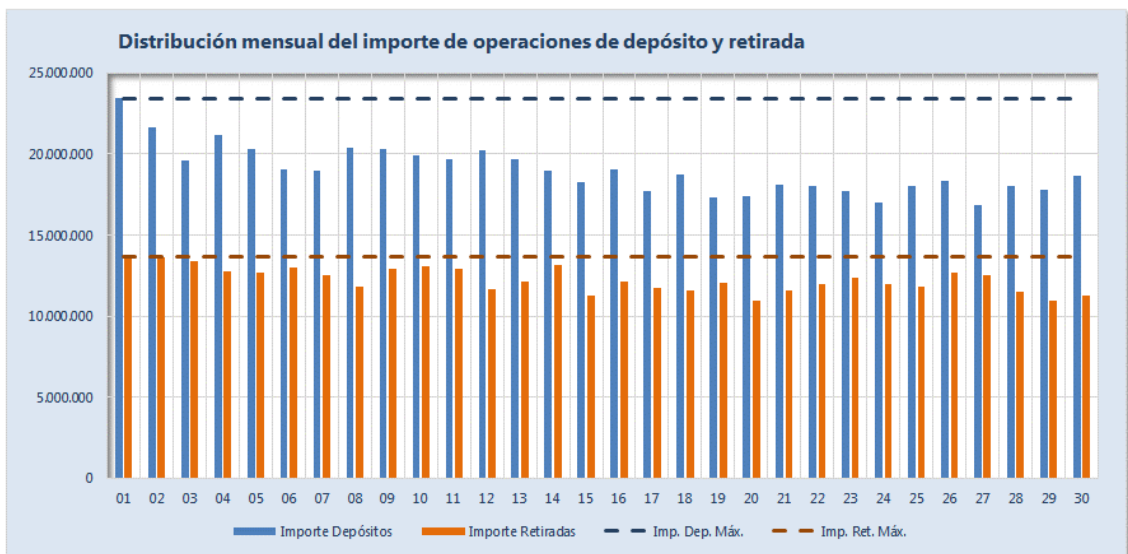


Ilustración 25. Distribución mensual del importe de operaciones de depósito y retirada

## 6 ¿Cuánto se juega?

Analizados los patrones de depósitos y retiradas de los jugadores, avanzaremos en el estudio de las cuentas de juego centrándonos en las variables del juego, es decir, participaciones y premios.

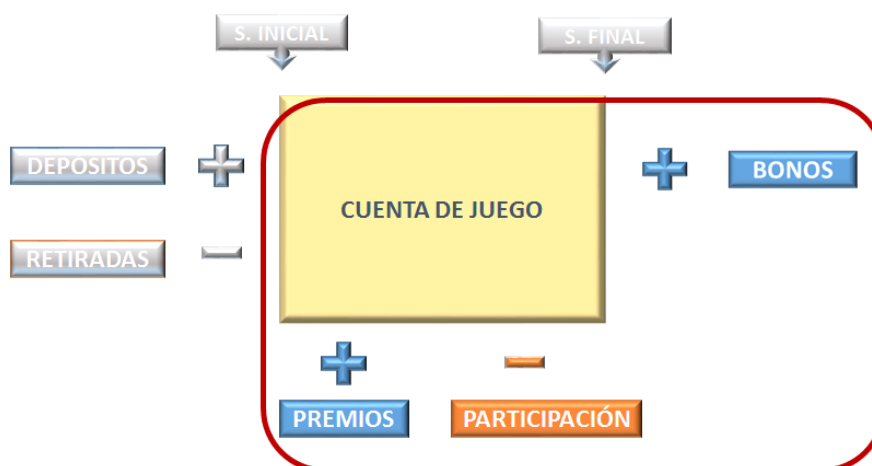


Ilustración 26. Participaciones y premios en la cuenta de juego

El estudio toma como base las operaciones de juego realizadas por los jugadores y reflejadas en sus cuentas de juego. Dado que un mismo jugador puede estar dado de alta en varias plataformas de juego y, por tanto, tener varias cuentas de juego, para determinar el volumen de transacciones realizadas por un determinado jugador se agregan todas sus cuentas de juego.

La variable participaciones recoge las cantidades destinadas por los jugadores a la participación en los juegos incluidas, en su caso, las comisiones satisfechas al operador. La variable premios recoge los premios monetarios obtenidos por el participante. Los bonos se incluyen cuando se contabilizan en la cuenta de juego del jugador.

La presentación conjunta de las participaciones y los premios nos permitirá el cálculo del retorno medio en premios obtenido, en conjunto, por los jugadores,

conocido como RTP (“Return to player”). El RTP se define como relación entre los premios obtenidos y participaciones realizadas<sup>13</sup>.

$$RTP = \frac{\text{Premios}}{\text{Participaciones}}$$

Dada la operativa de las cuentas de juego, la participación no es un indicador válido para evaluar el gasto real ya que ha de tenerse en cuenta que una parte de las participaciones proviene de premios<sup>14</sup>.

La relación entre gasto y participación será objeto de estudio en el siguiente capítulo.

No obstante, la variable participaciones sí que nos proporciona información sobre las preferencias de los jugadores y una medida del nivel de actividad del jugador en cada uno de los juegos.

Para el análisis de participaciones realizadas y premios obtenidos por los jugadores se utilizarán los atributos de sexo y edad. Primero se muestra una imagen global, para pasar a continuación a estudiar cada uno de los segmentos de juego.

## Resumen de participaciones y premios por segmentos de juego.

Los 824.026 jugadores activos hicieron una participación media anual por valor de 7.769 euros, con un porcentaje de retorno en premios del 95,7%, lo que significa que, de cada 100 euros destinados al juego, el operador reparte 95,7 euros en premios.

---

<sup>13</sup> En el “Anexo II. Tablas de participación media, premios medios”, se incluyen los datos relativos a participaciones y premios, globales del mercado y por segmentos de juego, desglosados por género e intervalo de edad.

<sup>14</sup> Véase el “Anexo I. Análisis teórico de gasto y participación. El multiplicador del gasto”.

El segmento de juego con más actividad es el de "Apuestas" con 497.717 jugadores, seguido del "Póquer" con 369.214, el "Casino" con 169.804 y el "Bingo" con 64.837 jugadores.

La participación media en cada uno de los segmentos de juego es de 5.743 euros en Apuestas, 8.497 euros en Casino, 5.502 euros en Póquer y 1.066 euros en Bingo, con un porcentaje de retorno en premios del 94,6%, 97,3%, 96,6% y 86,1% respectivamente.

Principales magnitudes por segmentos				
Segmento	Número de jugadores	Participación media en €	Premio Medio en €	RTP
Apuestas	497.717	5.743	5.432	94,6%
Casino	169.804	8.497	8.267	97,3%
Póquer	369.214	5.502	5.313	96,6%
Bingo	64.837	1.066	918	86,1%
<b>Resumen Merca</b>	<b>824.026</b>	<b>7.769</b>	<b>7.437</b>	<b>95,7%</b>

Tabla 18. Principales magnitudes de juego por segmentos

## Análisis de participaciones por sexo

Los hombres suponen el 87% del número total de jugadores y su participación media es de 8.165 euros. El número de mujeres es menor y además tienen una participación media más baja de 5.128 euros. Estas dos variables combinadas, número de jugadores y participación media por jugador, determinan que la cuota de participación total de los hombres sea del 91,4%, frente al 8,6% de las mujeres.

Los hombres tienen un mayor peso en número de jugadores en todos los segmentos. En Apuestas, Casino y Póquer el número de hombres es ocho veces el número de mujeres y la participación media es superior. En el caso de Bingo el porcentaje de mujeres es bastante mayor (34,8%) que en los otros segmentos y su participación media (1.807 euros) triplica la de los hombres.

De ello se deriva que la cuota de participación de los hombres se mantenga en torno al 90% en todos los juegos salvo en el Bingo, en el que se reduce al 42%.

Número de jugadores y participación por segmentos y género								
Magnitudes de juego	Número de jugadores		% Numero jugadores		Participación media		% Particp. s/total	
	Segmento	Hombres	Mujeres	Hombres	Mujeres	Hombres	Mujeres	Hombres
Apuestas	450.311	47.406	90,5%	9,5%	5.905	4.201	93,0%	7,0%
Casino	146.756	23.048	86,4%	13,6%	8.584	7.942	87,3%	12,7%
Póquer	324.088	45.126	87,8%	12,2%	5.870	2.862	93,6%	6,4%
Bingo	42.748	22.089	65,9%	34,1%	683	1.807	42,2%	57,8%
<b>Resumen Mercado</b>	<b>716.530</b>	<b>107.496</b>	<b>87,0%</b>	<b>13,0%</b>	<b>8.165</b>	<b>5.128</b>	<b>91,4%</b>	<b>8,6%</b>

Tabla 19. Principales magnitudes de juego por segmentos y sexo de los jugadores

## Análisis de participaciones por grupos de edades

Dado que la participación total depende de las variables número de jugadores y participación media por jugador, analizaremos cada una de ellas por separado con el fin de poder obtener una imagen más completa del perfil del jugador en cada uno de los segmentos.

En relación con el número de jugadores, todos los segmentos de juego presentan el mismo comportamiento. La mayoría de los jugadores se concentra en el grupo de edad entre 26 y 35 años, seguido por el grupo de edad entre 18 y 25 años. A partir de 36 años el número de jugadores desciende progresivamente conforme avanza la edad del jugador.

Número de jugadores por segmentos y edad							
Segmento	Nº Jug. de 18 a 25 años	Nº Jug. de 26 a 35 años	Nº Jug. de 36 a 45 años	Nº Jug. de 46 a 55 años	Nº Jug. de 56 a 65 años	Nº Jug. de más de 65 años	Total Nº Jugadores
Apuestas	160.463	196.963	95.130	31.365	10.140	3.656	<b>497.717</b>
Casino	58.662	61.209	30.052	13.122	4.837	1.922	<b>169.804</b>
Póquer	104.861	151.496	71.251	28.247	9.951	3.408	<b>369.214</b>
Bingo	14.839	23.284	14.784	7.511	3.069	1.350	<b>64.837</b>
<b>Total</b>	<b>240.664</b>	<b>324.691</b>	<b>164.696</b>	<b>63.132</b>	<b>22.516</b>	<b>8.327</b>	<b>824.026</b>

Tabla 20. Número de jugadores por segmento y grupos de edad

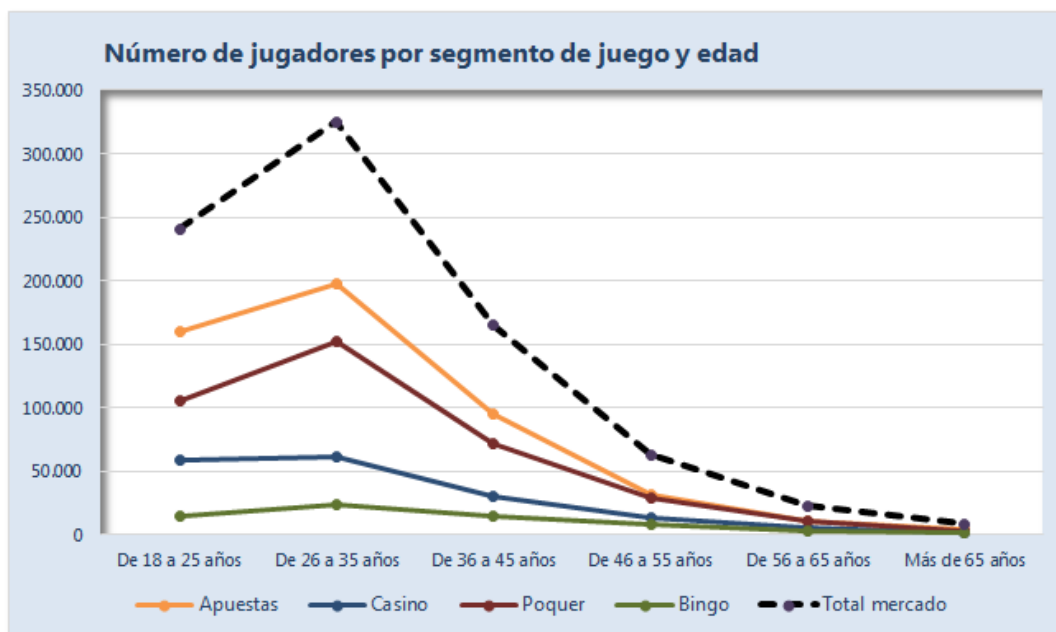


Ilustración 27. Número de jugadores por segmento de juego y edad

Si ahora se analizan los diferentes segmentos en función de la participación media, se advierte que ésta es creciente conforme avanza la edad de los jugadores, principalmente por la creciente participación media en los juegos de casino.

En Apuestas el grupo de edad con mayor participación media es el de los jugadores de 36 a 45 años, manteniéndose en niveles muy próximos en los segmentos de edad superior.

En Casino la participación es claramente creciente conforme avanza la edad de los jugadores, siendo los jugadores de más de 65 años, con una participación media de 28.663 euros, los que tienen una mayor participación.

En Póquer son los jugadores entre 26 y a 35 años los que tienen mayor participación media, manteniéndose en niveles muy próximos en los segmentos de edad superior, al igual que hemos visto en las Apuestas.

En Bingo la participación es ligeramente creciente conforme avanza la edad de los jugadores, hasta un máximo en el tramo de edad entre 56 y 65 años.

El grupo de edad entre 18 y 25 años muestra una participación media inferior a la del resto de grupos de edad en todos los segmentos de juego.

Participación media por segmentos y edad en €							
Segmento	€ Part. de 18 a 25 años	€ Part. de 26 a 35 años	€ Part. de 36 a 45 años	€ Part. de 46 a 55 años	€ Part. de 56 a 65 años	€ Part. de más de 65 años	Total € Particip.
Apuestas	2.782	6.008	8.954	8.668	7.337	8.367	5.743
Casino	2.772	7.130	14.573	18.068	23.497	28.663	8.497
Póquer	4.067	6.428	6.067	4.716	4.767	5.376	5.502
Bingo	226	663	1.510	2.306	2.599	1.997	1.066
<b>Media Total</b>	<b>4.317</b>	<b>8.035</b>	<b>10.591</b>	<b>10.446</b>	<b>10.813</b>	<b>12.813</b>	<b>7.769</b>

Tabla 21. Participación media por grupos de edad

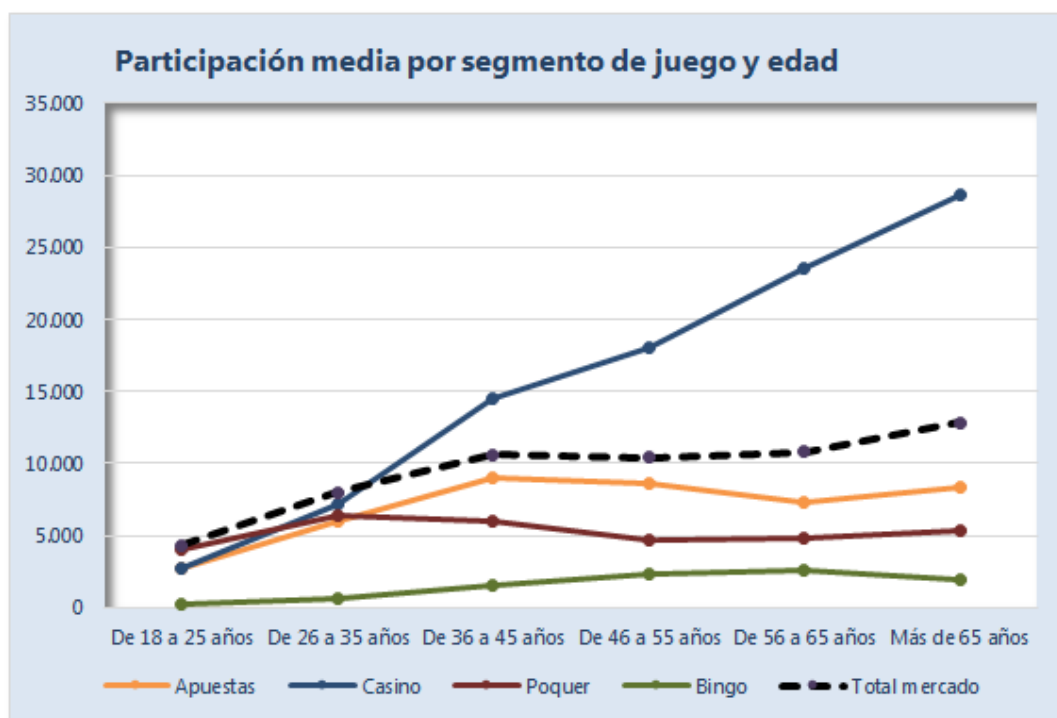


Ilustración 28. Participación media por segmento de juego y edad

La combinación de estos dos elementos, número de jugadores y participación media, determina que el grupo de edad con mayor cuota de participación en los juegos sea el comprendido entre 26 y 35 años. A partir de esta edad la cuota de participación desciende paulatinamente.

Los jugadores entre 26 y 45 años concentran el 68% de la participación para los juegos de Apuestas, Casino y Póquer, mientras que en Bingo son los jugadores



entre 36 y 45 años los que presentan mayor cuota de participación. A partir de esta edad desciende paulatinamente.

% de Participación sobre el total por segmentos y edad						
Segmento	De 18 a 25 años	De 26 a 35 años	De 36 a 45 años	De 46 a 55 años	De 56 a 65 años	De más de 65 años
Apuestas	15,6%	41,4%	29,8%	9,5%	2,6%	1,1%
Casino	11,3%	30,2%	30,4%	16,4%	7,9%	3,8%
Póquer	21,0%	47,9%	21,3%	6,6%	2,3%	0,9%
Bingo	4,8%	22,3%	32,3%	25,1%	11,5%	3,9%
<b>Media Total</b>	<b>16,2%</b>	<b>40,8%</b>	<b>27,2%</b>	<b>10,3%</b>	<b>3,8%</b>	<b>1,7%</b>

Tabla 22. % Participación s/total por grupos de edad

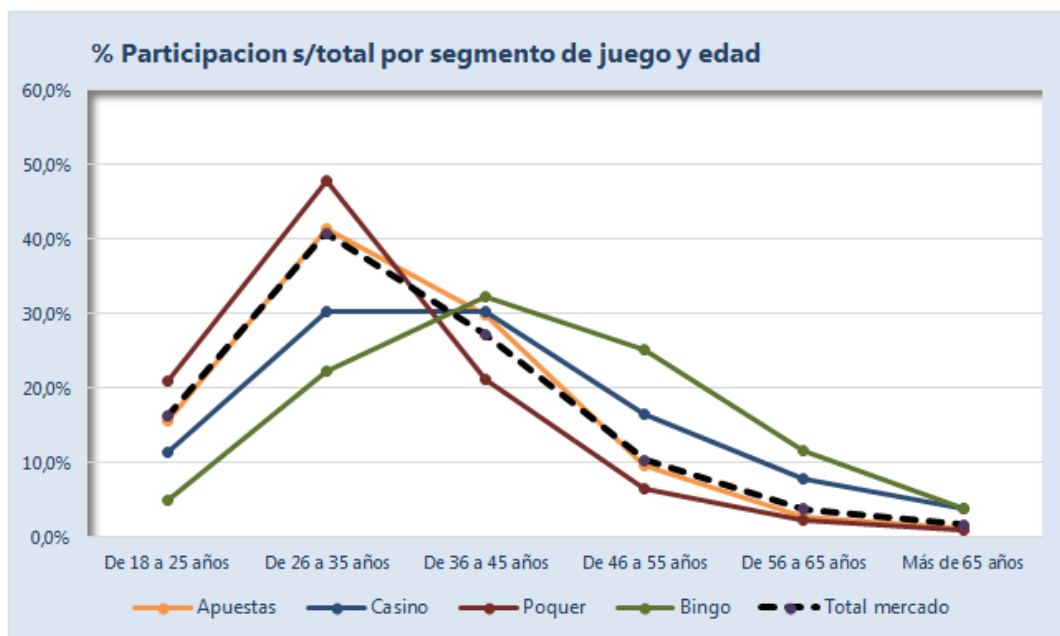


Ilustración 29. % Participación sobre total por edad y juego

## Análisis conjunto de participaciones por sexo y grupos de edades de los jugadores

En el análisis conjunto de sexo y edad el grupo con mayor volumen de participación es el de los hombres de 26 a 35 años, tanto para el conjunto del

mercado, como para los segmentos de Apuestas, Casino y Póquer. En el Bingo el grupo principal es el de las mujeres de 36 a 45 años.

Por segmentos, los grupos de mayor participación media son los hombres de 46 a 55 años en Apuestas, los hombres de más de 65 años en Casino, los hombres de 26 a 35 años en Póquer y las mujeres de 56 a 65 años en Bingo, con participaciones medias de 9.432 euros, 33.354, 6.829 y 3.774 respectivamente.

# 7 ¿Cuánto se gasta el jugador?

Como ya avanzábamos en el apartado anterior, la participación no es un indicador válido para evaluar el gasto real en juego, pues un porcentaje importante de la participación proviene de premios que han sido obtenidos previamente por el jugador.

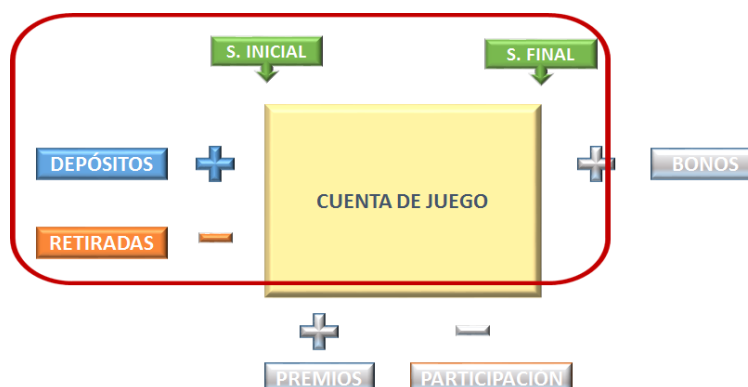


Ilustración 30. Cuenta de juego. Cálculo del gasto

El gasto real de un jugador en el año 2014 se calcula, tal y como se describe en el apartado "Cálculo del gasto del jugador en juego" dentro del capítulo de "Metodología", a partir de los flujos monetarios. Así, la variación patrimonial sufrida por un jugador vendrá dada por el importe de los depósitos realizados en el periodo, menos las retiradas, más la variación del saldo, según la expresión siguiente:

$$Gasto = SI_{enero} + DE_{anuales} - RE_{anuales} - SF_{diciembre}$$

## Gasto medio anual

El gasto medio neto anual por jugador es de 243 euros. El gasto medio neto anual en los hombres (261 euros) es más del doble que el de las mujeres (123 euros).

El gasto medio neto anual aumenta con la edad, alcanzando el máximo (448 euros) en la franja de jugadores de 46 a 55 años. A partir de esta edad el gasto medio se va reduciendo progresivamente.

Grupo de edad	Hombres		Mujeres		Totales	
	% de Jugadores	Gasto Neto (€)	% de Jugadores	Gasto Neto (€)	% de Jugadores	Gasto Neto (€)
1. De 18 a 25 Años	26,0%	71	3,2%	10	29,2%	64
2. De 26 a 35 años	34,9%	239	4,5%	111	39,4%	224
3. De 36 a 45 años	17,5%	460	2,4%	207	20,0%	429
4. De 46 a 55 años	6,0%	523	1,7%	178	7,7%	448
5. De 56 a 65 años	2,0%	499	0,7%	247	2,7%	434
6. Más de 65 años	0,7%	474	0,3%	235	1,0%	399
<b>Total general</b>	<b>87,1%</b>	<b>261</b>	<b>12,9%</b>	<b>123</b>	<b>100,0%</b>	<b>243</b>

Tabla 23. Gasto medio neto anual por género y edad

Si se analizan conjuntamente edad y género, los jugadores que tienen un mayor gasto medio neto anual son los hombres mayores de 35 años, destacando entre estos los jugadores con edades entre 46 y 55 años. Las mujeres que tienen un mayor gasto son las de edades comprendidas entre los 56 y los 65 años.

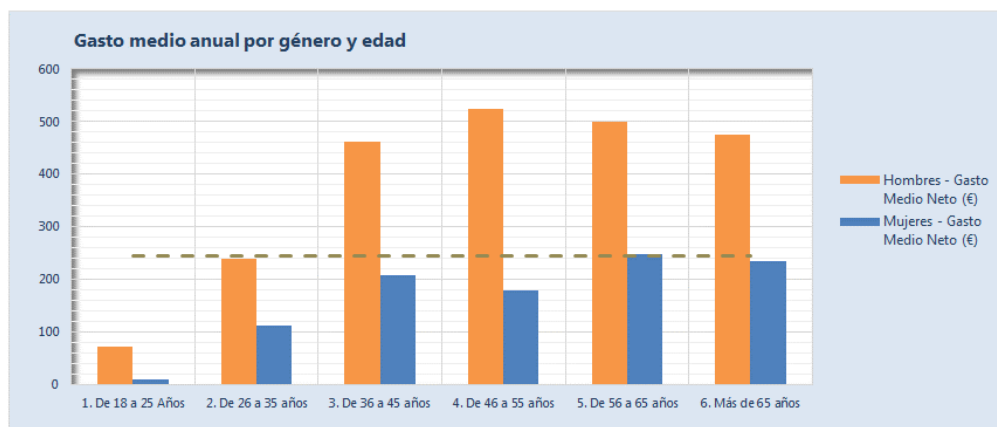


Ilustración 31. Gasto medio anual por género y edad

## Distribución del gasto de los jugadores

El gasto medio anual por jugador, como hemos visto en el apartado anterior es de 243 euros. En este apartado profundizaremos en el estudio del gasto de los jugadores, es decir, la variación patrimonial derivada del juego, mediante la presentación y el análisis de su distribución de frecuencias.

Los resultados se muestran en la tabla siguiente. Para la mayoría de los jugadores, un 84,2%, jugar ha supuesto un gasto o pérdida patrimonial neta. Tan sólo un 15,8% de jugadores ha tenido ganancias netas.

Para un 59,1% de los jugadores la pérdida es inferior a 129 euros. Para un 2,3% la pérdida es superior a 3.000 euros.

Perdida/Ganancia neta (euros)	Nº Jugadores	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Menos de -3.000	19.358	2,3%	2,3%
De -3.000 a -2.490	4.398	0,5%	2,9%
De -2.489 a -2.080	4.815	0,6%	3,5%
De -2.079 a -1.770	4.730	0,6%	4,0%
De -1.769 a -1.570	3.942	0,5%	4,5%
De -1.569 a -1.370	4.965	0,6%	5,1%
De -1.369 a -1.170	6.004	0,7%	5,9%
De -1.169 a -1.040	4.852	0,6%	6,4%
De -1.039 a -910	5.972	0,7%	7,2%
De -909 a -780	7.462	0,9%	8,1%
De -779 a -650	9.479	1,2%	9,2%
De -649 a -520	13.124	1,6%	10,8%
De -519 a -390	19.630	2,4%	13,2%
De -389 a -260	30.575	3,7%	16,9%
De -259 a -130	67.252	8,2%	25,1%
De -129 a 0	487.196	59,1%	84,2%
De 1 a 99	70.035	8,5%	92,7%
De 100 a 229	19.005	2,3%	95,0%
Más de 230	41.232	5,0%	100,0%
<b>Total</b>	<b>824.026</b>	<b>100,0%</b>	

Tabla 24. Distribución de jugadores según pérdida/ganancia anual

**Tabla 24. Distribución de jugadores según pérdida/ganancia anual**

Recoge la distribución de los jugadores en función de su gasto medio en juego en 2014.

La tabla contiene las siguientes columnas:

- *Pérdida/Ganancia neta*: Intervalos de ganancia o pérdida neta en el juego. Valores negativos indican pérdida neta. Valores positivos indican ganancia neta.
- *Frecuencia*: Número de jugadores en el intervalo de gasto.



Ilustración 32. Distribución de jugadores según pérdida/ganancia anual

Incluyendo el análisis de la distribución en percentiles, vemos que si el gasto medio por jugador es de 243 euros, la mediana es de 25 euros. El primer cuartil está en 0,15 euros y el tercer cuartil en 130 euros. Es decir, en el 50% de los jugadores la pérdida neta anual está muy concentrada en valores bajos entre 0,15 y 129,79 euros.

Percentil	Pérdida/Ganancia neta (euros)
5	-1.404,49
10	-581,13
25	-129,79
50	-25,00
75	-0,15
90	39,85
95	230,00

Tabla 25. Percentiles del pérdidas/ganancias anual





## 8 Conclusiones

Durante 2014 han participado en los juegos, al menos una vez, 824.026 jugadores.

- ✓ El 87,0% de los jugadores activos son hombres.
- ✓ El 88,6% tiene entre 18 y 45 años

El número de jugadores registrados ha aumentado en 707.166 jugadores.

- ✓ Ello supone un incremento medio de 58.930 jugadores cada mes.
- ✓ Solo el 60,2% (425.758) ha llegado a participar en algún juego.

La media de jugadores activos cada mes es de 326.954 jugadores.

- ✓ El tiempo medio de actividad en 2014 ha sido de 3,27 meses.
- ✓ El 41,7% de los jugadores ha jugado solo un mes. El 76,2% cuatro meses o menos.

Los juegos más demandados son las apuestas deportivas de contrapartida y el póquer.

- ✓ La mayoría de los jugadores (un 92,1%) juegan a tres o menos juegos.
- ✓ Un 60,4% de los jugadores ha participado en apuestas; 44,8% en póquer; 20,6% en casino; y 7,9% en bingo.

El perfil del jugador más representativo, por volumen total de participación, en apuestas, casino y póquer es un varón de edad comprendida entre 26 y 35 años. En el bingo una mujer entre 36 y 45 años.

- ✓ Los hombres juegan un 60% más que las mujeres (8.165 € los hombres y 5.128 € las mujeres).
- ✓ La participación por jugador es creciente con la edad, siendo la participación media de 7.769 €.

El gasto medio por jugador es de 243 euros.

- ✓ Los hombres gastan el doble que las mujeres (261 € los hombres y 123 € las mujeres).
- ✓ Los jugadores entre 46 y 55 años son los que más gastan (448 €) y los que menos los de 18 a 25 años (64 €).

El retorno al jugador en premios medio del mercado es del 95,7%.



# Anexo I. Análisis teórico de gasto y participación. El multiplicador del gasto

En el modelo de negocio de juego online los jugadores mantienen cuentas de juego en las que hacen sus depósitos y en las que los operadores cargan las participaciones en los juegos y abonan los premios obtenidos. Los premios pueden ser retirados por los jugadores o ser utilizados para hacer nuevas participaciones.

En un modelo teórico en que los jugadores destinaran la totalidad de los premios a hacer nuevas participaciones, la relación entre el gasto en juego y la participación vendría dada por la expresión

$$Participación = \frac{1}{1 - RTP} Gasto$$

Donde RTP es la parte que los operadores reparten en premios. Esto significa que por cada unidad monetaria que los jugadores gastan, el volumen de participaciones que se puede hacer, si el jugador no retira los premios, es el resultado de multiplicar esa unidad monetaria por un coeficiente que dependerá del valor del RTP; cuanto mayor sea el RTP mayor, mayor será el multiplicador.

Así por ejemplo, si el RTP tiene un valor de 80% por cada euro de gasto, se podrán hacer de media 5 euros en participaciones. Si el RTP es de 95%, entonces, por cada euro gastado, se podrán hacer participaciones por valor de 20.

RTP (%)	Multiplicador
80	5
90	10
95	20
98	50

Tabla 26. Relación entre RTP y el factor multiplicador del gasto

Cuanto mayor es el retorno en premios a los jugadores y más distribuidos están los premios, mayor es la posibilidad de que los jugadores alarguen su tiempo de juego sin necesidad de volver a depositar, porque los premios no se retiran de la cuenta de juego sino que se destinan a nuevas participaciones. En definitiva, el multiplicador del gasto, que depende del RTP (relación entre cantidades jugadas y premios), señala las veces que, en conjunto, los jugadores pueden "reutilizar" sus depósitos.

**Relación teórica entre gasto, participación y el multiplicador del gasto.**

Supongamos un modelo simplificado de juego en el que se dan las siguientes hipótesis:

- En el momento inicial los jugadores participan en el juego con una determinada cantidad (P).
- El operador detrae una cantidad en concepto de margen de juego y el resto lo reparte en premios (PR). El margen del juego es un porcentaje fijo de la participación (b). Por tanto, el porcentaje de la participación que se reparte en premios será (1-b).
- A partir de la segunda y siguientes rondas de juego, los jugadores dedican los premios recibidos para hacer participaciones hasta agotar sus saldos. En el modelo, no hay nuevas entradas de dinero, ni tampoco retiradas.

En la primera ronda de juego los jugadores participan con P euros. De este importe, el operador se queda con un margen **bP** y el resto **(1-b) P** está destinado a premios para los jugadores.

Puesto que los jugadores destinan el total de los premios a la participación y no hay nuevos depósitos, la participación en la segunda ronda de juego será **(1-b) P**. El margen del operador será **b (1-b) P** y el resto **(1-b)<sup>2</sup> P** será destinado a premios para los jugadores.

En la siguiente ronda, la participación será **(1-b)<sup>2</sup> P**, el margen del operador **b (1-b)<sup>2</sup> P** y los premios obtenidos por los jugadores **(1-b)<sup>3</sup> P**, y así sucesivamente hasta que se agoten los saldos.

Iteración	Participación	Beneficio Operador	Premios
1	P	b P	(1-b) P
2	(1-b) P	b (1-b) P	(1-b) <sup>2</sup> P
3	(1-b) <sup>2</sup> P	b (1-b) <sup>2</sup> P	(1-b) <sup>3</sup> P
4	(1-b) <sup>3</sup> P	b (1-b) <sup>3</sup> P	(1-b) <sup>4</sup> P
.....	.....	.....	.....
n-1	(1-b) <sup>n-2</sup> P	b (1-b) <sup>n-2</sup> P	(1-b) <sup>n-1</sup> P
n	(1-b) <sup>n-1</sup> P	b (1-b) <sup>n-1</sup> P	(1-b) <sup>n</sup> P

A partir de estos datos calcularemos la participación total, los premios totales y el gasto.

- a) La **participación total** (PT) a lo largo del periodo será la suma de las participaciones de cada una de las rondas.

$$PT = \sum_{i=1}^n P_i = P + (1-b)P + \dots + (1-b)^{n-1}P$$

La participación total es la suma de una serie geométrica de n términos, de razón (1-b) y con término inicial P.

Por tanto, cuando n tiende a infinito, la participación total se puede expresar de la siguiente manera

$$PT = \frac{P}{b}$$

- b) El mismo análisis para los **premios totales** (PRT) será

$$PRT = \sum_{i=1}^n PR_i = (1-b)P + (1-b)^2P + \dots + (1-b)^nP$$

$$PRT = \frac{(1-b)P}{b}$$

- c) Y, por tanto, el gasto (G) realizado, que vendrá determinado por la diferencia entre las participaciones y los premios, será

$$G = PT - PRT = P$$

Esto es congruente con las hipótesis de partida del modelo, según las cuales no ha habido ni depósitos ni retiradas, y el saldo final es cero porque los jugadores continúan apostando hasta agotar su saldo. Con todo ello podemos colegir que el gasto (G) de los jugadores es igual que la participación inicial (P).

Lo que nos permite expresar la participación total de la siguiente manera

$$PT = \frac{G}{b}$$

O lo que es lo mismo, en términos de porcentaje de premios

$$PT = \frac{G}{1 - (1-b)}$$

El término (1-b), que es el porcentaje del volumen de participaciones que retorna a los jugadores en forma de premios, recibe el nombre de **RTP** (Return to Player), por lo que también podemos expresar la participación total (PT) de esta otra manera:

$$PT = \frac{1}{1 - RTP} G$$



# Anexo II. Tablas de participación media, premios medios

## Datos Globales

<b>Datos totales</b>		<i>Participación anual media en €</i>					
<b>Género</b>	<b>€ Part. de 18 a 25 años</b>	<b>€ Part. de 26 a 35 años</b>	<b>€ Part. de 36 a 45 años</b>	<b>€ Part. de 46 a 55 años</b>	<b>€ Part. de 56 a 65 años</b>	<b>€ Part. de más de 65 años</b>	<b>Total € Particip.</b>
Hombres: Participación media	4.496	8.489	11.100	11.711	11.567	14.546	8.165
Hombres (% Particip. s/total)	15,0%	38,1%	25,0%	9,0%	3,0%	1,3%	91,4%
Mujeres: Participación media	2.899	4.578	7.003	5.957	8.667	9.047	5.128
Mujeres (% Particip. s/total)	1,2%	2,7%	2,2%	1,3%	0,8%	0,4%	8,6%
<b>Media</b>	<b>4.317</b>	<b>8.035</b>	<b>10.591</b>	<b>10.446</b>	<b>10.813</b>	<b>12.813</b>	<b>7.769</b>
<b>Total (%)</b>	<b>16,2%</b>	<b>40,8%</b>	<b>27,2%</b>	<b>10,3%</b>	<b>3,8%</b>	<b>1,7%</b>	<b>100,0%</b>

<b>Datos totales</b>		<i>Premios anuales medios en €</i>					
<b>Género</b>	<b>€ Premios de 18 a 25 años</b>	<b>€ Premios de 26 a 35 años</b>	<b>€ Premios de 36 a 45 años</b>	<b>€ Premios de 46 a 55 años</b>	<b>€ Premios de 56 a 65 años</b>	<b>€ Premios de más de 65 años</b>	<b>Total € Premios</b>
Hombres: Premios medios	4.370	8.150	10.508	11.085	10.964	13.820	7.810
Hombres (% Premios s/total)	15,2%	38,2%	24,7%	8,9%	3,0%	1,3%	91,3%
Mujeres: Premios medios	2.856	4.422	6.696	5.721	8.339	8.952	4.954
Mujeres (% Premios s/total)	1,3%	2,7%	2,2%	1,3%	0,8%	0,4%	8,7%
<b>Media</b>	<b>4.200</b>	<b>7.718</b>	<b>10.035</b>	<b>9.907</b>	<b>10.281</b>	<b>12.286</b>	<b>7.437</b>
<b>Total (%)</b>	<b>16,5%</b>	<b>40,9%</b>	<b>27,0%</b>	<b>10,2%</b>	<b>3,8%</b>	<b>1,7%</b>	<b>100,0%</b>

## Segmento Apuestas

Apuestas		Participación anual media en €					
Género	€ Part. de 18 a 25 años	€ Part. de 26 a 35 años	€ Part. de 36 a 45 años	€ Part. de 46 a 55 años	€ Part. de 56 a 65 años	€ Part. de más de 65 años	Total € Particip.
Hombres: Participación media	2.766	6.187	9.347	9.432	7.672	9.295	5.905
Hombres (% Particip. s/total)	14,3%	38,9%	28,2%	8,6%	2,2%	0,9%	93,0%
Mujeres: Participación media	2.963	4.129	5.083	4.960	6.072	5.789	4.201
Mujeres (% Particip. s/total)	1,3%	2,5%	1,6%	0,9%	0,5%	0,2%	7,0%
<b>Media</b>	<b>2.782</b>	<b>6.008</b>	<b>8.954</b>	<b>8.668</b>	<b>7.337</b>	<b>8.367</b>	<b>5.743</b>
<b>Total (%)</b>	<b>15,6%</b>	<b>41,4%</b>	<b>29,8%</b>	<b>9,5%</b>	<b>2,6%</b>	<b>1,1%</b>	<b>100,0%</b>

Apuestas		Premios anuales medios en €					
Género	€ Premios de 18 a 25 años	€ Premios de 26 a 35 años	€ Premios de 36 a 45 años	€ Premios de 46 a 55 años	€ Premios de 56 a 65 años	€ Premios de más de 65 años	Total € Premios
Hombres: Premios medios	2.663	5.833	8.737	8.860	7.209	8.645	5.568
Hombres (% Premios. s/total)	14,5%	38,8%	27,9%	8,5%	2,1%	0,9%	92,7%
Mujeres: Premios medios	2.995	4.035	4.880	4.946	6.049	6.255	4.145
Mujeres (% Premios. s/total)	1,4%	2,6%	1,6%	1,0%	0,5%	0,2%	7,3%
<b>Media</b>	<b>2.690</b>	<b>5.676</b>	<b>8.381</b>	<b>8.191</b>	<b>6.966</b>	<b>8.012</b>	<b>5.432</b>
<b>Total (%)</b>	<b>16,0%</b>	<b>41,3%</b>	<b>29,5%</b>	<b>9,5%</b>	<b>2,6%</b>	<b>1,1%</b>	<b>100,0%</b>

## Segmento Casino

Casino		Participación anual media en €					
Género	€ Part. de 18 a 25 años	€ Part. de 26 a 35 años	€ Part. de 36 a 45 años	€ Part. de 46 a 55 años	€ Part. de 56 a 65 años	€ Part. de más de 65 años	Total € Particip.
Hombres: Participación media	2.782	7.303	14.689	21.402	26.435	33.354	8.584
Hombres (% Particip. s/total)	10,2%	27,1%	26,1%	14,5%	6,4%	3,0%	87,3%
Mujeres: Participación media	2.677	5.915	13.903	8.313	15.949	18.927	7.942
Mujeres (% Particip. s/total)	1,0%	3,1%	4,3%	1,9%	1,5%	0,8%	12,7%
<b>Media</b>	<b>2.772</b>	<b>7.130</b>	<b>14.573</b>	<b>18.068</b>	<b>23.497</b>	<b>28.663</b>	<b>8.497</b>
<b>Total (%)</b>	<b>11,3%</b>	<b>30,2%</b>	<b>30,4%</b>	<b>16,4%</b>	<b>7,9%</b>	<b>3,8%</b>	<b>100,0%</b>



Casino							
Premios anuales medios en €							
Género	€ Premios de 18 a 25 años	€ Premios de 26 a 35 años	€ Premios de 36 a 45 años	€ Premios de 46 a 55 años	€ Premios de 56 a 65 años	€ Premios de más de 65 años	Total € Premios
Hombres: Premios medios	2.700	7.098	14.290	20.825	25.702	32.492	8.346
Hombres (% Premios. s/total)	10,2%	27,1%	26,1%	14,5%	6,4%	3,0%	87,3%
Mujeres: Premios medios	2.606	5.786	13.636	8.100	15.513	18.410	7.760
Mujeres (% Premios. s/total)	1,1%	3,2%	4,3%	1,9%	1,5%	0,8%	12,7%
<b>Media</b>	<b>2.691</b>	<b>6.934</b>	<b>14.194</b>	<b>17.584</b>	<b>22.848</b>	<b>27.913</b>	<b>8.267</b>
<b>Total (%)</b>	<b>11,2%</b>	<b>30,2%</b>	<b>30,4%</b>	<b>16,4%</b>	<b>7,9%</b>	<b>3,8%</b>	<b>100,0%</b>

## Segmento Póquer

Póquer							
Participación anual media en €							
Género	€ Part. de 18 a 25 años	€ Part. de 26 a 35 años	€ Part. de 36 a 45 años	€ Part. de 46 a 55 años	€ Part. de 56 a 65 años	€ Part. de más de 65 años	Total € Particip.
Hombres: Participación media	4.338	6.829	6.439	5.177	4.898	5.626	5.870
Hombres (% Particip. s/total)	19,9%	45,6%	20,0%	5,7%	1,8%	0,7%	93,6%
Mujeres: Participación media	1.943	3.015	3.148	2.958	4.359	4.790	2.862
Mujeres (% Particip. s/total)	1,1%	2,4%	1,2%	0,9%	0,5%	0,2%	6,4%
<b>Media</b>	<b>4.067</b>	<b>6.428</b>	<b>6.067</b>	<b>4.716</b>	<b>4.767</b>	<b>5.376</b>	<b>5.502</b>
<b>Total (%)</b>	<b>21,0%</b>	<b>47,9%</b>	<b>21,3%</b>	<b>6,6%</b>	<b>2,3%</b>	<b>0,9%</b>	<b>100,0%</b>

Póquer							
Premios anuales medios en €							
Género	€ Premios de 18 a 25 años	€ Premios de 26 a 35 años	€ Premios de 36 a 45 años	€ Premios de 46 a 55 años	€ Premios de 56 a 65 años	€ Premios de más de 65 años	Total € Premios
Hombres: Premios medios	4.261	6.669	6.107	4.759	4.435	5.174	5.674
Hombres (% Premios. s/total)	20,2%	46,1%	19,7%	5,4%	1,7%	0,6%	93,7%
Mujeres: Premios medios	1.863	2.880	2.944	2.781	4.174	4.626	2.720
Mujeres (% Premios. s/total)	1,1%	2,3%	1,2%	0,8%	0,5%	0,2%	6,3%
<b>Media</b>	<b>3.990</b>	<b>6.271</b>	<b>5.750</b>	<b>4.348</b>	<b>4.372</b>	<b>5.010</b>	<b>5.313</b>
<b>Total (%)</b>	<b>21,3%</b>	<b>48,4%</b>	<b>20,9%</b>	<b>6,3%</b>	<b>2,2%</b>	<b>0,9%</b>	<b>100,0%</b>

## Segmento Bingo

Bingo		Participación anual media en €					
Género	€ Part. de 18 a 25 años	€ Part. de 26 a 35 años	€ Part. de 36 a 45 años	€ Part. de 46 a 55 años	€ Part. de 56 a 65 años	€ Part. de más de 65 años	Total € Particip.
Hombres: Participación media	170	440	1.056	1.553	1.460	2.030	683
Hombres (% Particip. s/total)	2,6%	10,1%	15,1%	9,3%	3,3%	1,8%	42,2%
Mujeres: Participación media	371	1.137	2.421	3.229	3.774	1.968	1.807
Mujeres (% Particip. s/total)	2,2%	12,3%	17,2%	15,8%	8,3%	2,1%	57,8%
<b>Media</b>	<b>226</b>	<b>663</b>	<b>1.510</b>	<b>2.306</b>	<b>2.599</b>	<b>1.997</b>	<b>1.066</b>
<b>Total (%)</b>	<b>4,8%</b>	<b>22,3%</b>	<b>32,3%</b>	<b>25,1%</b>	<b>11,5%</b>	<b>3,9%</b>	<b>100,0%</b>

Bingo		Premios anuales medios en €					
Género	€ Premios de 18 a 25 años	€ Premios de 26 a 35 años	€ Premios de 36 a 45 años	€ Premios de 46 a 55 años	€ Premios de 56 a 65 años	€ Premios de más de 65 años	Total € Premios
Hombres: Premios medios	150	382	904	1.331	1.262	1.718	588
Hombres (% Premios. s/total)	2,7%	10,2%	15,0%	9,3%	3,3%	1,8%	42,2%
Mujeres: Premios medios	314	983	2.081	2.805	3.223	1.677	1.557
Mujeres (% Premios. s/total)	2,2%	12,3%	17,2%	15,9%	8,2%	2,0%	57,8%
<b>Media</b>	<b>195</b>	<b>574</b>	<b>1.295</b>	<b>1.993</b>	<b>2.227</b>	<b>1.696</b>	<b>918</b>
<b>Total (%)</b>	<b>4,9%</b>	<b>22,5%</b>	<b>32,2%</b>	<b>25,2%</b>	<b>11,5%</b>	<b>3,8%</b>	<b>100,0%</b>

# Anexo III. Tabla de relación entre juegos y jugadores

Nº Juegos	Juego(s)	% Nº de Jugadores	Nº de Jugadores
1	ADC	69,1%	313.424
1	POT	18,7%	84.664
1	BNG	4,5%	20.211
1	POC	4,0%	18.204
1	RLT	2,7%	12.426
2	POC POT	57,1%	129.788
2	RLT ADC	10,9%	24.734
2	ADC AHC	9,5%	21.514
2	POT ADC	5,2%	11.927
2	BLJ ADC	3,3%	7.428
2	RLT BNG	2,9%	6.626
2	POC ADC	2,9%	6.575
3	POC POT ADC	33,4%	26.164
3	RLT BLJ ADC	12,0%	9.408
3	POC POT RLT	11,6%	9.123
3	POC POT BLJ	9,1%	7.103
3	RLT BLJ BNG	5,1%	3.967
3	RLT ADC BNG	4,3%	3.347
3	RLT ADC AHC	4,1%	3.193
3	POC POT BNG	2,4%	1.855
3	POT RLT ADC	2,2%	1.755
3	POC RLT ADC	2,0%	1.584
4	POC POT RLT BLJ	30,7%	12.225
4	POC POT RLT ADC	16,0%	6.397
4	POC POT BLJ ADC	9,1%	3.613
4	POC POT ADC AHC	7,8%	3.123
4	RLT BLJ ADC BNG	7,3%	2.923
4	RLT BLJ ADC AHC	4,8%	1.895
4	POC RLT BLJ ADC	3,6%	1.443
4	POT RLT BLJ ADC	3,1%	1.234
4	POC POT RLT BNG	2,6%	1.019

Tabla 27. Relación entre juegos en función del número de juegos



## Índice de ilustraciones

ILUSTRACIÓN 1. CUENTA DE JUEGO .....	13
ILUSTRACIÓN 2. EVOLUCIÓN DEL REGISTRO DE JUGADORES Y USUARIOS TOTALES .....	19
ILUSTRACIÓN 3. EVOLUCIÓN MENSUAL DE LOS JUGADORES Y USUARIOS ACTIVOS .....	21
ILUSTRACIÓN 4. JUGADORES Y USUARIOS ACTIVOS POR NÚMERO DE MESES .....	23
ILUSTRACIÓN 5. DISTRIBUCIÓN DE JUGADORES POR NÚMERO DE REGISTROS Y GÉNERO .....	25
ILUSTRACIÓN 6. DISTRIBUCIÓN DE JUGADORES POR GÉNERO Y EDAD .....	26
ILUSTRACIÓN 7. VOLUMEN ACUMULADO DE JUGADORES POR EL NÚMERO DE JUEGOS .....	28
ILUSTRACIÓN 8. RELACIÓN DEL PÓQUER CASH CON EL RESTO DE JUEGOS.....	32
ILUSTRACIÓN 9. RELACIÓN DEL PÓQUER TORNEO CON EL RESTO DE JUEGOS.....	33
ILUSTRACIÓN 10. RELACIÓN DE LA RULETA CON EL RESTO DE JUEGOS .....	34
ILUSTRACIÓN 11. RELACIÓN DEL BLACK JACK CON EL RESTO DE JUEGOS .....	34
ILUSTRACIÓN 12. RELACIÓN DE APUESTAS DEPORTIVAS DE CONTRAPARTIDA CON EL RESTO DE JUEGOS .....	35
ILUSTRACIÓN 13. RELACIÓN DE APUESTAS HÍPICAS DE CONTRAPARTIDA CON EL RESTO DE JUEGOS .....	36
ILUSTRACIÓN 14. RELACIÓN DEL BINGO CON EL RESTO DE JUEGOS.....	36
ILUSTRACIÓN 15. DEPÓSITOS Y RETIRADAS EN LA CUENTA DE JUEGO .....	38
ILUSTRACIÓN 16. INTERVALOS POR IMPORTE Y FRECUENCIA DEL DEPÓSITO .....	41
ILUSTRACIÓN 17. INTERVALOS POR IMPORTE Y FRECUENCIA DE LA RETIRADA.....	42
ILUSTRACIÓN 18. EVOLUCIÓN DIARIA DEL NÚMERO DE OPERACIONES DE DEPÓSITO Y RETIRADA.....	43
ILUSTRACIÓN 19. EVOLUCIÓN DIARIA DEL IMPORTE DE LAS OPERACIONES DE DEPÓSITO Y RETIRADA .....	44
ILUSTRACIÓN 20. DISTRIBUCIÓN HORARIA DEL Nº DE OPERACIONES DE DEPÓSITO Y RETIRADA .....	46
ILUSTRACIÓN 21. DISTRIBUCIÓN HORARIA DEL IMPORTE DE OPERACIONES DE DEPÓSITO Y RETIRADA .....	46
ILUSTRACIÓN 22. DISTRIBUCIÓN SEMANAL DEL Nº DE OPERACIONES DE DEPÓSITO Y RETIRADA .....	47
ILUSTRACIÓN 23. DISTRIBUCIÓN SEMANAL DE LOS IMPORTES EN OPERACIONES DE DEPÓSITO Y RETIRADA.....	48
ILUSTRACIÓN 24. DISTRIBUCIÓN MENSUAL DEL Nº DE OPERACIONES DE DEPÓSITO Y RETIRADA .....	50
ILUSTRACIÓN 25. DISTRIBUCIÓN MENSUAL DEL IMPORTE DE OPERACIONES DE DEPÓSITO Y RETIRADA .....	50
ILUSTRACIÓN 26. PARTICIPACIONES Y PREMIOS EN LA CUENTA DE JUEGO .....	51
ILUSTRACIÓN 27. NÚMERO DE JUGADORES POR SEGMENTO DE JUEGO Y EDAD .....	55
ILUSTRACIÓN 28. PARTICIPACIÓN MEDIA POR SEGMENTO DE JUEGO Y EDAD .....	56
ILUSTRACIÓN 29. % PARTICIPACIÓN SOBRE TOTAL POR EDAD Y JUEGO.....	57
ILUSTRACIÓN 30. CUENTA DE JUEGO. CÁLCULO DEL GASTO .....	59
ILUSTRACIÓN 31. GASTO MEDIO ANUAL POR GÉNERO Y EDAD .....	60
ILUSTRACIÓN 32. DISTRIBUCIÓN DE JUGADORES SEGÚN PÉRDIDA/GANANCIA ANUAL .....	62

## Índice de tablas

TABLA 1. USUARIOS Y JUGADORES REGISTRADOS EN EL 2014.....	18
TABLA 2. USUARIOS Y JUGADORES QUE HAN ESTADO ACTIVOS POR MESES .....	20
TABLA 3. JUGADORES Y TIEMPO MEDIO DE ACTIVIDAD.....	22
TABLA 4. JUGADORES MULTIOOPERADOR .....	24
TABLA 5. DISTRIBUCIÓN DE JUGADORES POR GÉNERO Y EDAD .....	25
TABLA 6. NÚMERO DE JUGADORES EN FUNCIÓN DE LOS JUEGOS EN QUE HA PARTICIPADO .....	28
TABLA 7. JUEGOS MÁS HABITUALES DE LOS JUGADORES QUE SOLO PARTICIPAN EN UN JUEGO.....	29
TABLA 8. JUEGOS MÁS HABITUALES DE LOS QUE PARTICIPAN EN DOS JUEGOS .....	29
TABLA 9. JUEGOS MÁS HABITUALES DE LOS QUE PARTICIPAN EN TRES JUEGOS .....	30
TABLA 10. JUGADORES EN CADA UNO DE LOS JUEGOS Y SU PARTICIPACIÓN EN OTROS JUEGOS .....	31
TABLA 11. IMPORTE DE PARTICIPACIÓN EN CADA JUEGO EN RELACIÓN CON LA PARTICIPACIÓN DE LOS MISMOS JUGADORES EN OTROS JUEGOS.....	32
TABLA 12. RESUMEN DE OPERACIONES DE DEPÓSITO Y RETIRADAS EN 2014 .....	39
TABLA 13. DISTRIBUCIÓN DE LOS JUGADORES SEGÚN EL IMPORTE MEDIO DE LOS DEPÓSITOS Y SU PERIODICIDAD .....	40
TABLA 14. DISTRIBUCIÓN DE LOS JUGADORES SEGÚN EL IMPORTE MEDIO DE LAS RETIRADAS Y SU PERIODICIDAD .....	41
TABLA 15. DISTRIBUCIÓN DE LAS OPERACIONES DE DEPÓSITO Y RETIRADA A LO LARGO DEL DÍA.....	45
TABLA 16. DISTRIBUCIÓN DE LAS OPERACIONES DE DEPÓSITO Y RETIRADA A LO LARGO DE LA SEMANA .....	47
TABLA 17. DISTRIBUCIÓN DE LAS OPERACIONES DE DEPÓSITO Y RETIRADA A LO LARGO DEL MES.....	49
TABLA 18. PRINCIPALES MAGNITUDES DE JUEGO POR SEGMENTOS .....	53
TABLA 19. PRINCIPALES MAGNITUDES DE JUEGO POR SEGMENTOS Y SEXO DE LOS JUGADORES .....	54
TABLA 20. NÚMERO DE JUGADORES POR SEGMENTO Y GRUPOS DE EDAD .....	54
TABLA 21. PARTICIPACIÓN MEDIA POR GRUPOS DE EDAD.....	56
TABLA 22. % PARTICIPACIÓN S/TOTAL POR GRUPOS DE EDAD.....	57
TABLA 23. GASTO MEDIO NETO ANUAL POR GÉNERO Y EDAD.....	60
TABLA 24. DISTRIBUCIÓN DE JUGADORES SEGÚN PÉRDIDA/GANANCIA ANUAL.....	61
TABLA 25. PERCENTILES DEL PÉRDIDAS/GANANCIAS ANUAL.....	63
TABLA 26. RELACIÓN ENTRE RTP Y EL FACTOR MULTIPLICADOR DEL GASTO .....	68
TABLA 27. RELACIÓN ENTRE JUEGOS EN FUNCIÓN DEL NÚMERO DE JUEGOS.....	75



GOBIERNO  
DE ESPAÑA

MINISTERIO  
DE HACIENDA  
Y ADMINISTRACIONES PÚBLICAS

CENTRO  
DE PUBLICACIONES