

Memoria Anual 2016



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE HACIENDA
Y FUNCIÓN PÚBLICA

SECRETARÍA DE ESTADO
DE HACIENDA

DIRECCIÓN GENERAL
DE ORDENACIÓN DEL JUEGO

Índice

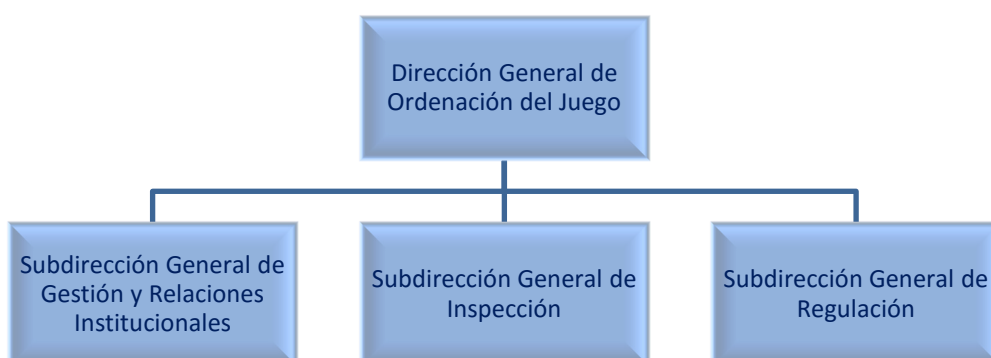
- LA DIRECCIÓN GENERAL DE ORDENACIÓN DEL JUEGO EN 2016
 - 1.1. La Dirección General de Ordenación del Juego
 - 1.2. Licencias y Autorizaciones de juego de la Dirección General de Ordenación del Juego
 - 1.3. Desarrollo normativo
 - 1.4. El control de la actividad del juego
 - 1.5. Expedientes sancionadores
 - 1.6. Relaciones institucionales
 - 1.7. Publicidad del Juego: Acuerdo de corregulación. Código de Conducta sobre Comunicaciones Comerciales de las Actividades de Juego
 - 1.8. Juego responsable
 - 1.9. Información, Transparencia y Buen Gobierno
- EL JUEGO EN ESPAÑA
 - 2.1. El canal presencial
 - 2.2. El canal online
 - 2.3. El mercado de juego por segmentos
 - 2.4. El mercado de juego por operador de loterías
- NOTA METODOLÓGICA Y ANEXOS
 - 3.1. Nota metodológica
 - 3.2. Operadores con licencia general habilitante para modalidades de juego estatal online. Año 2016
 - 3.3. Anexos

1. LA DIRECCIÓN GENERAL DE ORDENACIÓN DEL JUEGO EN 2016

1.1. La Dirección General de Ordenación del Juego

La Dirección General de Ordenación del Juego surge por la necesidad de que sean asumidas por la Administración General del Estado aquellas funciones y competencias de regulación del juego de azar que venían siendo ejercidas por la extinta Entidad Pública Empresarial Loterías y Apuestas del Estado. Así, corresponde a esta Dirección General autorizar, supervisar, controlar y, en su caso, sancionar, el desarrollo, explotación y comercialización de los juegos y demás actividades previstas en el ámbito de aplicación de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, velando por el correcto funcionamiento de los juegos de azar de carácter estatal, en particular los comercializados por el canal online. La actividad también se orienta a la protección de los colectivos vulnerables, en especial los menores de edad, desarrollando o impulsando actuaciones y programas para prevenir el desarrollo de fenómenos de adicción al juego.

Las funciones de la Dirección General de Ordenación del Juego (en adelante DGOJ) se recogen en el artículo 21 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo (LRJ), y en el artículo 6 del Real Decreto 256/2012, de 27 de enero, y se ejercen a través de los órganos con rango de Subdirección General que la componen.



A cierre del ejercicio 2016 desempeñaban su labor profesional en la DGOJ 55 personas, 46 funcionarios (incluyendo el Director General) y 9 trabajadores laborales, manteniéndose la estabilidad en la plantilla, cuya composición en términos medios durante el año 2016 ha sido la siguiente:

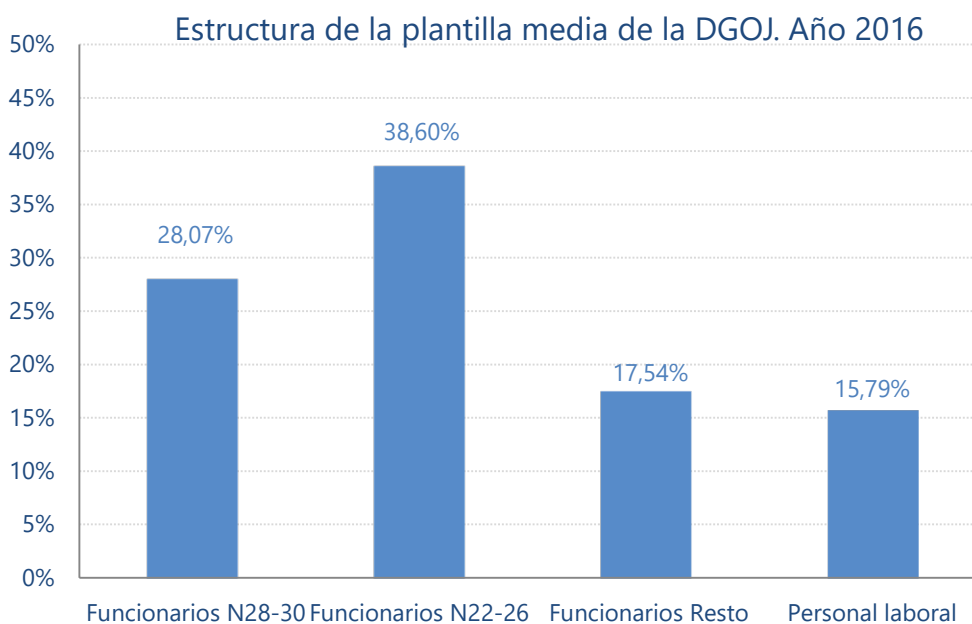


Gráfico 1: Estructura de la plantilla media de la DGOJ. Año 2016

1.2. Licencias y Autorizaciones de juego de la Dirección General de Ordenación del Juego

Solicitud de licencias generales

Durante el año 2016 no ha tenido lugar ningún procedimiento de otorgamiento de licencias generales.

Solicitud y extinción de licencias singulares

Durante el año 2016 se tramitaron 15 solicitudes de licencias singulares (3 que habían sido presentadas en 2015 y 12 presentadas en 2016), todas las cuales se otorgaron, cumplidos los oportunos trámites, mediante las correspondientes resoluciones del Director General de Ordenación del Juego. Estas licencias singulares correspondían a los tipos de juego Máquinas de azar (7), Ruleta (3), Black Jack (2), Punto y Banca (1), Apuestas deportivas de contrapartida (1) y Bingo (1).

Durante los últimos meses de 2016 fue presentada, asimismo, una solicitud de licencia singular del tipo de juego Black Jack, cuya tramitación y eventual otorgamiento tuvo lugar durante 2017.

CUADRO 1: OTORGAMIENTO DE NUEVAS LICENCIAS SINGULARES. OPERADORES CON LICENCIAS GENERALES OTORGADAS EN 2012 Y 2014

LICENCIA GENERAL	LICENCIA SINGULAR	
OTROS JUEGOS	Máquinas de Azar	7
	Black Jack	2
	Bingo	1
	Punto y Banca	1
	Ruleta	3
APUESTAS	Apuesta Deportiva - Contrapartida	1
TOTAL		15

Fuente: Dirección General de Ordenación del Juego.

CUADRO 2: EXTINCIÓN DE LICENCIAS. OPERADORES CON TÍTULO HABILITANTE

Causa de extinción	Renuncia	2016			
		A	B	C	D
LICENCIA GENERAL - OTROS JUEGOS					
Licencia Singular – PÓQUER		4			
Licencia Singular – BINGO		3			
Licencia Singular – BLACK JACK					1
Licencia Singular – JUEGOS COMPLEMENTARIOS	1	1			
LICENCIA GENERAL – APUESTAS					
Licencia Singular – APUESTA HÍPICA (Contrapartida)					1
Licencia Singular – OTRAS APUESTAS (Contrapartida)					
LICENCIA GENERAL - CONCURSOS					
Licencia Singular – Concursos					
	1	8	0	0	2

Fuente: Dirección General de Ordenación del Juego.

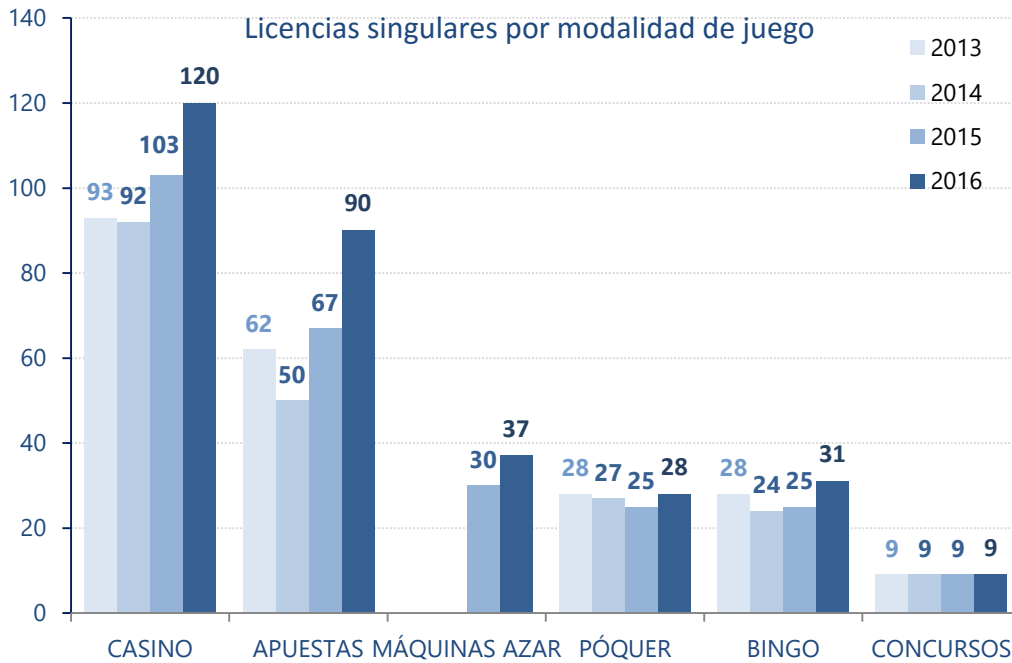
A - Extinción por falta de ejercicio de la licencia singular, durante al menos un año (art. 9.5 Ley 13/2011)

B - Extinción por no obtención de homologación definitiva de la licencia singular (art. 17 RD 1614/2011)

C - Extinción por no renovación de las garantías (art. 42 RD 1614/2011)

D - Extinción por transcurso de plazo de licencia singular, sin haberse solicitado o concedida su renovación (art. 9.5 Ley 13/2011)

Por último, a cierre del ejercicio 2016 se encontraban vigentes 302 licencias singulares, con un total de 315 licencias singulares que han tenido vigencia en algún momento del año (un 21,62% más que en 2015), con la siguiente distribución por modalidad de juego:



Fuente: Dirección General de Ordenación del Juego. Licencias con al menos 1 día de vigencia en el período.

Gráfico 2: Licencias singulares por modalidad de juego

Por otra parte, se ha desarrollado la actividad relativa a las autorizaciones ocasionales de juegos referidas en los cuadros siguientes:

CUADRO 3: AUTORIZACIÓN DE ACTIVIDADES DE JUEGO OCASIONAL

	Autorizadas	Desestimadas	Desistidas	Otros
2013	4		7	
2014	5	3	2	1
2015	5	2	6	2
2016	11	0	1	4

Fuente: Dirección General de Ordenación del Juego.

CUADRO 4: AUTORIZACIÓN DE JUEGOS DE LOTERÍA

<p>ORGANIZACIÓN IMPULSORA DE DISCAPACITADOS (OID) – 2 Solicitudes de juegos no ocasionales ▶ Resolución de desestimación en ambos expedientes</p>
<p>SELAE - Solicitud de juegos de lotería no ocasionales ▶ Informe de los artículos 24 y 25 del RD 1614/2011. 1 solicitud presentada</p>

Fuente: Dirección General de Ordenación del Juego.

CUADRO 5: AUTORIZACIÓN DE MÁQUINAS DE AZAR TIPO B. BUQUES DE PASAJE EN LÍNEA REGULAR

(Buques pasaje línea regular)	Máquinas B			
	2013	2014	2015	2016
Autorización instalación en buques		11	8	17
Autorización por cambio de ubicación	5	4	7	15
Autorización instalación máquinas		3	2	23
Renovación de vigencia	7	1	7	1
Autorización canjes fiscales		8	5	3
TOTAL	12	27	29	59

Fuente: Dirección General de Ordenación del Juego.

1.3. Desarrollo normativo

Seis años después de la aprobación de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, es necesario seguir analizando de forma continuada el marco regulatorio aplicable al juego de ámbito estatal y, en su caso, adaptar la regulación de la actividad de juego para que pueda servir mejor a los objetivos e intereses del mercado de juego en España y conciliar dichas necesidades con la imprescindible protección de la salud pública, los menores de edad y la prevención de conductas adictivas y actividades fraudulentas. No obstante y como ya se ha puesto de manifiesto al comienzo de esta Memoria, el año 2016 se ha caracterizado primordialmente por un parón legislativo y de la acción de gobierno que no ha posibilitado el desarrollo de iniciativas regulatorias. En todo caso, no ha sido ha

sido impedimento para la continua actualización y revisión del sector por parte de la DGOJ que permitirá la realización de las reformas futuras con un mayor grado de acercamiento a la realidad.

En este sentido, tras el trabajo desarrollado durante 2015 relativo a la elaboración del Proyecto del Real Decreto de comunicaciones comerciales de las actividades de juego y de juego responsable, con el objetivo de desarrollar las previsiones de la Ley de regulación del juego en estos ámbitos se ha analizado un nuevo escenario en materia de juego, el de la liquidez internacional, ampliamente demandado por operadores de juego y usuarios, ya que transcurridos más de seis años desde la efectiva implantación del mercado regulado en nuestro país, no puede considerarse que la viabilidad económica de determinados juegos se haya robustecido desde su entrada en vigor, ni que tal viabilidad esté garantizada a medio y largo plazo.

Los intereses generales que preserva la Ley 13/2011 descansan, entre otros, en el correcto funcionamiento del mercado de juego regulado, en términos de racionalidad económica, viabilidad y adecuado retorno fiscal como consecuencia de la actividad que desarrollan los operadores. Según lo anterior, se prevé que en un breve plazo de tiempo la liquidez de determinados juegos desarrollados en España ya no quede limitada a la que resulte de la participación de los usuarios con registro de usuario español.

Respecto de los primeros, se ha considerado que, desde el punto de vista regulatorio de actividad de juego, las apuestas sobre los mismos se encuentran perfectamente reguladas sin necesidad de realizar adaptación alguna. En cambio, respecto a los segundos, fruto de su estudio y análisis se está valorando una posible regulación de esta actividad de juego a fin de poder posibilitar la comercialización de la misma siempre que confluyan las características básicas de cualquier actividad de juego.

1.4. El control de la actividad del juego

Corresponde a la DGOJ velar por la integridad, seguridad, fiabilidad y transparencia de las operaciones de juego, así como por el cumplimiento de la normativa vigente y de las condiciones establecidas para la explotación de las actividades de juego.

En el cumplimiento de su misión, las líneas de actuación básicas para el control de la actividad de juego son:

- Supervisión y control de los juegos no reservados de ámbito estatal.
- Seguimiento y control de los juegos de lotería.
- Persecución del juego ilegal.

La DGOJ, en su función de inspección, ha de vigilar, auditar y controlar todos los aspectos y estándares administrativos, económicos, procedimentales, técnicos, informáticos, telemáticos y de documentación, relativos al desarrollo de las actividades de juego.

La supervisión y control de los juegos no reservados de ámbito estatal

La supervisión y control de los juegos no reservados de ámbito estatal se fundamenta en las siguientes actividades:

- La homologación de los sistemas técnicos de juego y el establecimiento de los requisitos técnicos y funcionales de juego.
- La supervisión permanente de las actividades de juego.
- Los procedimientos de comprobación previos al procedimiento sancionador.

La homologación de los sistemas técnicos de juego y análisis de la solvencia técnica de las nuevas licencias

Los operadores deben utilizar equipos y software de juego debidamente homologados. La homologación de los sistemas técnicos de juego se basa en informes de certificación de adecuación de los sistemas técnicos emitidos por

laboratorios especializados en la certificación de la funcionalidad del software de juego y por entidades especializadas en auditoría de seguridad informática previamente designadas por la DGOJ.

La homologación inicial de los sistemas se realiza en el marco del procedimiento de concesión de licencias generales y singulares. A lo largo del año 2016 se han recibido 12 solicitudes de homologación inicial y se han resuelto favorablemente 57.

CUADRO 6: INDICADORES SOBRE HOMOLOGACIÓN DE LICENCIAS

	2014	2015	2016	Total
Nº de solicitudes de homologación (por licencia)	10	94	12	116
Nº homologaciones concedidas (por licencia)	8	46	57	111
Nº de homologaciones denegadas (por licencia)	2	0	1	3
Nº de homologaciones en curso (por licencia)		48	2	2

Fuente: Dirección General de Ordenación del Juego.

A partir de la homologación inicial, la homologación de los sistemas técnicos de juego se mantiene mediante la autorización previa de los cambios sustanciales en elementos críticos, los informes trimestrales de cambios y las auditorías a realizar cada dos años.

En el marco de los procedimientos de gestión de cambios se han recibido un total de 117 solicitudes, habiéndose autorizado 107 y denegado 4. La naturaleza de los cambios ha versado sobre las siguientes cuestiones:

CUADRO 7: PROCEDIMIENTOS DE GESTIÓN DE CAMBIOS. SOLICITUDES

Tipo	Nº solicitudes
Oferta de juego	78
Otros*	13
Canales de participación	10
Proveedores de SW	6
Cambio mayor de versión	4
CPD	3
Ruleta en vivo	3
TOTAL	117

Fuente: Dirección General de Ordenación del Juego.

Con el objeto de garantizar la calidad en los procedimientos de certificación y la correcta interpretación de los requisitos establecidos en la regulación se lleva a

cabo una constante tarea de coordinación y colaboración con las entidades de certificación y con los operadores de juego.

La supervisión permanente de las actividades de juego

La supervisión del juego autorizado se basa principalmente en el análisis de la información de las actividades realizadas en España. Esta información es obtenida a partir de diversas fuentes:

- Datos de juego en el sistema de monitorización de los operadores (Sistema de Control Interno - SCI) y relativos al registro de usuario, apuestas y premios.
- Consultas realizadas por el operador al servicio web de verificación de jugadores (Registro General de Interdicción de Acceso al Juego y verificación de identidad), ofrecido por la DGOJ.
- Información de carácter técnico, operativo o económico aportado por los operadores a la DGOJ.
- Informes de monitorización de los sitios de juego.
- Datos procedentes de las denuncias y reclamaciones de los usuarios recibidas en la DGOJ.

Para conseguir la máxima eficacia del sistema de información de la DGOJ es fundamental la integridad y calidad de los datos. A tal efecto, cada año se pone en marcha un plan específico de control de calidad del dato con el fin de garantizar la completitud y la fiabilidad de la información reportada por los operadores. El resumen de las actuaciones realizadas se recoge en la siguiente tabla.

CUADRO 8: ACTUACIONES DE SUPERVISIÓN PERMANENTE

Actuación	Número
Comunicaciones realizadas a los operadores	870
Incidencias abiertas a los operadores	1169
Incidencias cerradas	728
Consultas contestadas a los operadores	50

Fuente: Dirección General de Ordenación del Juego.

Durante el 2016 deben tenerse en consideración algunas circunstancias que han supuesto una dedicación especial dentro del citado plan de control:

- La consolidación del modelo de datos que entró en vigor en diciembre de 2015.
- La puesta en marcha de 10 nuevos operadores.
- El cambio de plataforma de juego de 3 operadores.

Asimismo, la DGOJ mantiene la colaboración con la AEAT y con las Fuerzas y Cuerpos de Seguridad del Estado. A lo largo del año se ha colaborado hasta en 40 ocasiones con dichos organismos.

Adicionalmente se han incluido importantes mejoras en los procesos de monitorización de diversos aspectos del juego:

- Las prohibiciones subjetivas recogidas en las letras a) y b) del artículo 6.2 de la Ley 13/2011.
- Los límites de depósito establecidos por la normativa de juego.
- La unicidad de las cuentas de juego.

Cada vez que un operador inicia actividad o comercializa una licencia singular se pone en marcha un procedimiento de chequeo ad hoc del sistema técnico de juego del operador, basándose en un enfoque orientado a riesgos. A lo largo de este año se han acometido 36 estudios; 7 revisiones de licencias generales, y 29 revisiones de licencias singulares.

Los procedimientos de comprobación

En 2016 se han recibido un total de 40 denuncias relativas a operadores con título habilitante. El detalle de las denuncias desde el inicio del mercado regulado se recoge en el cuadro siguiente:

CUADRO 9: DENUNCIAS POR ACTIVIDADES DE JUEGO LEGAL

	2012	2013	2014	2015	2016	Total
Denuncias recibidas	10	39	33	83	40	205
Archivadas	10	16	26	54	74	180
En investigación previa	0	23	30	60	25	25

Fuente: Dirección General de Ordenación del Juego.

Las denuncias recibidas y los procesos propios de supervisión permanente de los operadores han dado lugar al inicio de 7 expedientes de comprobación en 2016. Se han realizado 4 propuestas de inicio de expediente sancionador. El detalle de

los expedientes desde el inicio del mercado regulado se recoge en el cuadro siguiente:

CUADRO 10: EXPEDIENTES DE COMPROBACIÓN DE ACTIVIDADES DE JUEGO DE OPERADORES HABILITADOS

	2012	2013	2014	2015	2016	Total
Expedientes de comprobación iniciados	7	33	9	21	7	77
Expedientes archivados	0	10	2	8	4	24
Propuestas de inicio de procedimiento sancionador	0	17	13	7	5	42
Requerimientos de información	34	69	9	50	50	212

Fuente: Dirección General de Ordenación del Juego.

A lo largo de 2016 se han realizado 50 requerimientos de información y 19 comunicaciones a los operadores.

El seguimiento y control de los juegos de lotería

Respecto a las entidades designadas por la Disposición Adicional Primera para la comercialización de juegos de lotería sujetos a reserva en España, esto es Sociedad Estatal de Loterías y Apuestas del Estado S.M.E., S.A., (SELAE o Loterías y Apuestas del Estado en adelante) y Organización Nacional de Ciegos Españoles (ONCE en adelante):

- La DGOJ ha establecido con SELAE un protocolo de colaboración que permite dar cumplimiento al mandato legal establecido en la Ley 13/2011.
- Respecto a ONCE la disposición adicional segunda de la Ley 13/2011 establece en su apartado Tres:

“Con el fin de preservar el estricto control público de la actividad de juego de la ONCE, las competencias que esta Ley atribuye a la Comisión Nacional del Juego y al titular del Ministerio de Economía y Hacienda en relación con las actividades sujetas a reserva, serán ejercidas en relación con la ONCE por el Consejo del Protectorado, con la salvedad de las competencias que correspondan al Consejo de Ministros”.

La actividad de seguimiento y control de los juegos de lotería incluye la investigación y persecución de las actividades de comercialización o participación en la comercialización de los juegos de loterías sujetos a reserva en España sin contar con la autorización del operador designado (SELAE u ONCE) y de las

actividades de organización o explotación de actividades de juego infringiendo el principio de reserva establecido en el artículo 4 de la Ley 13/2011.

Respecto a la comercialización de loterías no autorizadas el número de denuncias y expedientes realizados se recoge en la siguiente tabla:

CUADRO 11: COMERCIALIZACIÓN DE JUEGOS DE LOTERÍAS NO AUTORIZADAS

	2012	2013	2014	2015	2016	Total
Denuncias recibidas	12	31	31	43	16	133
Expedientes iniciados	9	17	13	7	2	48
Propuestas de inicio de procedimiento sancionador	0	1	7	1	0	9

Fuente: Dirección General de Ordenación del Juego.

En lo relativo a la organización de juegos de loterías infringiendo el principio de reserva, la actividad realizada se recoge en la siguiente tabla:

CUADRO 12: REALIZACIÓN DE ACTIVIDADES DE JUEGO INFRINGIENDO EL PRINCIPIO DE RESERVA

	2012	2013	2014	2015	2016	Total
Denuncias recibidas	8	22	51	44	15	140
Expedientes iniciados	1	0	4	4	2	11
Propuestas de inicio de procedimiento sancionador	0	1	0	1	0	2

Fuente: Dirección General de Ordenación del Juego.

En 2016 se han recibido 15 denuncias sobre "Realización de actividades de juego infringiendo el principio de reserva", relativas la gran mayoría a la actividad de un mismo operador.

La persecución del juego ilegal

Como consecuencia de la promulgación de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego y de la concesión de títulos habilitantes a los operadores de juego en junio de 2012, los sitios web operados por entidades que no hubieran obtenido título habilitante en España han de cesar su actividad en territorio español.

Con el fin de detectar posibles incumplimientos en la implementación de dicho cese de actividades y de preservar el marco legal establecido, la DGOJ desarrolla diversas actuaciones tendentes a la erradicación en el mercado español de las actividades de juego online realizadas sin título habilitante. Dichas actuaciones

girar en torno a dos grandes ejes dando continuidad a la estrategia establecida en el año 2013:

- Mantenimiento de un censo de sitios web de juego que permitan el acceso desde dispositivos conectados mediante direcciones IP asignadas a la red de internet española (conexiones desde territorio español).
- Procedimientos de comprobación previos a la propuesta de inicio de un procedimiento sancionador, a los sitios web que hubieran sido objeto de denuncia, queja, reclamación, simple mención ante la DGOJ, o por investigación en los buscadores de internet, las redes sociales o diversos sitios web.

Elaboración de un censo de sitios web cuya conexión es posible desde territorio español

Una de las principales actuaciones en relación a las actividades de juego sin título habilitante es la formación de un censo de sitios web que sean accesibles para jugadores conectados desde territorio español con el fin de identificar toda la oferta de juego no autorizado, conocer el alcance de dicha oferta y su posicionamiento de mercado. En dicho censo se integra la información referida al operador del sitio web, la naturaleza de la actividad ofrecida y su inclusión o no en el ámbito de aplicación de la LRJ, el índice de posicionamiento en el mercado de juego online (Índice Alexa), los idiomas vehiculares del sitio web (en particular el idioma español) y la admisión o no de jugadores desde territorio español (se identifiquen, o no, como residentes en España).

Además, una vez se ha censado un sitio web, éste es objeto de un seguimiento periódico a fin de constatar su actividad en España y, en su caso, el inicio de un expediente de información previa.

La elaboración del censo es una actuación muy dinámica, objeto de constantes añadiduras y modificaciones, albergando, a finales del periodo 2016, 735 sitios web que actualmente no están operativos como resultado de las actuaciones inspectoras efectuadas que se reseñan a continuación o por el propio devenir comercial de éstas.

CUADRO 13: NÚMERO DE PÁGINAS WEB CERRADAS

	2012	2013	2014	2015	2016	Total
Sin apertura de expediente por DGOJ	56	104	184	234	91	669
Con apertura de expediente por DGOJ	0	13	28	35	46	122
TOTAL	56	117	212	269	137	791

Fuente: Dirección General de Ordenación del Juego.

Procedimientos de comprobación previos a la propuesta de inicio de un procedimiento sancionador

Cuando un sitio web es objeto de denuncia, queja o reclamación, bien por parte de un usuario o bien por parte de cualquier ciudadano u organización interesada en el funcionamiento legal, seguro y responsable del mercado de juego online en España, así como cuando las actividades de control del censo de sitios web de juego ilegal ponen de manifiesto la relevancia en el mercado de juego español de la actividad realizada por un determinado sitio web que carece de título habilitante, se inicia un procedimiento de actuaciones de información previa. Dicho procedimiento consta de las siguientes etapas principales:

- Constatación, mediante la incoación de acta de evidencias electrónicas por parte del personal inspector de la DGOJ, de la posibilidad de acceso desde dispositivos ubicados dentro del territorio español a la oferta de juego de un determinado sitio web no autorizado. Dicha oferta de juego se ha de ajustar a la definición establecida en el art. 3.a) de la LRJ. El acta evidenciará identificación del operador de juego que realiza dicha actividad, posicionamiento de mercado del sitio web (Índice Alexa), idioma vehicular, formalización de un registro de usuario en el mismo, posibilidad de constituir un depósito para participar en la oferta de juego y participación en alguna de las modalidades de juego ofertadas en la web.
- Remisión al operador, normalmente transfronterizo, de una comunicación con los hechos constatados, información de las posibles consecuencias jurídicas de la realización de actividades de juego online en territorio español sin la posesión de título habilitante y solicitud, en caso de que dicha actividad de juego no esté licenciada, de inhabilitación de acceso desde territorio español a la oferta de juego del sitio web operado.
- Incoación de nueva acta de evidencias con el fin de constatar la posible implementación por parte del operador de la inhabilitación de acceso desde territorio español solicitada por la DGOJ.

- Propuesta de apertura de procedimiento sancionador contra el operador del sitio web, teniendo en cuenta los antecedentes de hecho constatados durante el procedimiento de información previa y el comportamiento del operador tras recibir la solicitud de inhabilitación de acceso desde territorio español. Cabe señalar que dentro de un mismo expediente, puede haber más de un sitio web que sea objeto de inspección.

El detalle de los expedientes de información previa desde el inicio del mercado regulado se recoge en el cuadro siguiente:

CUADRO 14: EXPEDIENTES DE JUEGO ILEGAL

	2012	2013	2014	2015	2016	Total
Expedientes iniciados	17	50	49	30	24	170
Propuestas de inicio de procedimiento sancionador	17	16	20	20	13	86
Acuerdos de archivo	0	4	13	3	6	26

Fuente: Dirección General de Ordenación del Juego.

En las 13 propuestas de inicio de procedimiento sancionador se han englobado un total de 51 portales web de juego ilegal.

Aunque es muy difícil la cuantificación del volumen de juego ilegal, puesto que estamos en un mercado online que por su propia naturaleza es un entorno sumamente amplio y dinámico, la DGOJ desde el primer momento ha realizado una permanente labor de inspección centrada inicialmente en las webs de mayor relevancia en el ámbito de internet (utilizando el índice Alexa como referencia) y las que han sido objeto de denuncia por parte de usuarios, operadores o asociaciones de juego, y los resultados obtenidos ponen de manifiesto que la lucha contra el juego ilegal está obteniendo una respuesta positiva, con un alto grado de efectividad entre los operadores del espacio europeo, aunque no tanto respecto a los que se ubican en otros territorios.

La actividad inspectora es una actividad que continúa y evoluciona en el tiempo y que está siendo complementada con el bloqueo de páginas web efectuada por los operadores de acceso a la red.

Adicionalmente, en el ámbito del soporte a la actividad sancionadora se han realizado las siguientes actuaciones:

CUADRO 15: ACTUACIONES DE SOPORTE DE LA ACTIVIDAD SANCIONADORA

Actuaciones de soporte a la actividad sancionadora	Total
Actas de verificación de interrupción de la comercialización de la actividad de juego por parte del operador	10
Informes de verificación del bloqueo de acceso a los portales web en los proveedores de servicios de la información	3

Fuente: Dirección General de Ordenación del Juego.

1.5. Expedientes sancionadores

Ejercen la potestad sancionadora recogida en la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, la Dirección General de Ordenación del Juego y, cuando se trate de infracciones calificadas como muy graves, el titular del Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas, si bien la Orden HAP/1335/2012, de 14 de junio, de delegación de competencias, determina en su artículo 1 que se delega en los titulares de las Secretarías de Estado de Hacienda, de Presupuesto y Gastos, y de Administraciones Públicas la resolución de los expedientes y asuntos propios de la competencia de los centros directivos dependientes o adscritos a los mismos y cuya decisión o autorización esté atribuida al Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas por el ordenamiento jurídico.

Decidido el inicio de un expediente administrativo sancionador por infracciones contempladas en la Ley de regulación del juego, su tramitación corresponde a la Dirección General de Ordenación del Juego, en virtud de lo dispuesto en Real Decreto 256/2012, de 27 de enero, por el que se desarrolla la estructura básica del Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas.

En 2016 se iniciaron 19 expedientes sancionadores:

CUADRO 16: EXPEDIENTES INICIADOS DURANTE EL EJERCICIO

Expedientes iniciados por el Secretario de Estado de Hacienda y A. Públicas				
Infracción tipificada de muy grave contra la Ley 13/2011, de regulación del juego				
(Previsión del importe de las sanciones ► 11.100.000€)				
	2013	2014	2015	2016
Infracción del Art. 39.a) La organización, celebración o explotación de las actividades incluidas en el ámbito de aplicación de esta Ley careciendo del título habilitante correspondiente	15	20	20	13
Infracción del Art. 39.g) La realización de actividades de juego Infringiendo la reserva establecida en el artículo 4 de esta Ley	1	1	1	
Expedientes iniciados por el Director General de Ordenación del Juego				
Infracción tipificada de grave contra la Ley 13/2011, de regulación del juego				
(Previsión del importe de las sanciones ► 1.647.000€)				
	2013	2014	2015	2016
Infracción del Art. 40.a) El incumplimiento de los requisitos y condiciones fijados en el título habilitante y, en particular, de los deberes de control para garantizar la seguridad de los juegos.	15		2	1
Infracción del Art. 40.b) Permitir el acceso a la actividad de juego a las personas que lo tienen prohibido, de conformidad con el artículo 6 de esta Ley, siempre que la entidad explotadora de juegos conozca o deba conocer la concurrencia de tales prohibiciones.		12		
Infracción del Art. 40.d) Efectuar la promoción, patrocinio y publicidad de los juegos objeto de esta Ley, o actuaciones de intermediación, cuando quienes lo realicen carezcan de título habilitante o se difundan con infracción de las condiciones y límites fijados en el mismo o infringiendo las normas vigentes en esta materia, cualquiera que sea el medio que se utilice para ello.		2	4	3
Infracción del Art. 40.j) El incumplimiento de los requisitos técnicos de los reglamentos o del pliego de bases relativos al software y a los sistemas de comunicación.	2			
Infracción del Art. 40.l) La fabricación, comercialización, mantenimiento o distribución de material de juego propiedad de los operadores que desarrollen actividades de juego objeto de reserva en el artículo 4 de esta Ley sin la debida autorización.		7	1	
Infracción del Art. 40.m) El impago de los premios que correspondieren a los participantes en los juegos.			1	
Infracción del Art. 41.a) Participación en actividades de juego contraviniendo las prohibiciones establecidas en el artículo 6.2. letras c), d), e), f), g) y h) de esta ley.			2	2

De los 19 expedientes sancionadores iniciados en 2016, en ese mismo ejercicio se dictó resolución para todos, con el siguiente resultado:

CUADRO 17: EXPEDIENTES INICIADOS Y RESUELTOS EN EL EJERCICIO

	2013		2014		2015		2016	
Resoluciones sancionadoras	4	400.000 €	11	28.600.000 €	7	850.000 €	5	1.747.000 €
Resolución sancionadora de multa e inhabilitación	6	1.000.000 €	6	6.000.000 €	6	7.000.000 €	11	11.000.000 €
Resoluciones que declaran la no existencia de infracción con archivo de expediente	3		3			-	3	
Resoluciones con sanción de apercibimiento			4			-		

Fuente: Dirección General de Ordenación del Juego.

Durante el primer semestre de 2016 se resolvieron todos los procedimientos pendientes iniciados en 2015, 16 procedimientos, con el siguiente resultado:

CUADRO 18: EXPEDIENTES RESUELTOS EN EL EJERCICIO DE LOS INICIADOS EN UN EJERCICIO ANTERIOR

	2013		2014		2015		2016	
Resolución de archivo	7		1				1	
Resoluciones de multa e inhabilitación	2	2.000.000 €	2	400.000 €	2	9.000.000 €	3	4.500.000 €
Resoluciones sancionadoras con cierre voluntario de página web de juego ilegal	7	700.000 €	5	500.000 €	2	200.000 €	7	700.000 €
Resolución sancionadora con cierre parcial de página web de juego ilegal			1	800.000 €	1	800.000 €		
Resolución sancionadora con multa (infrac. muy grave)			1	500.000 €			5	1.604.834 €
Resoluciones sancionadoras por infracciones graves			14	373.475 €	13	1.110.269 €		

Fuente: Dirección General de Ordenación del Juego.

De conformidad con lo previsto en el artículo 47.3 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, a lo largo del año 2016, se han realizado 18 requerimientos a los operadores de telecomunicaciones más significativos para que adopten las medidas oportunas en orden a interrumpir el servicio de resolución de nombres de dominio para las consultas originadas en territorio español relacionadas con las entidades sancionadas que siguen realizando actividad ilegal de juego en España.

1.6. Relaciones institucionales

Ámbito nacional

Consejo de Políticas del Juego

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

El Consejo está integrado por los Consejeros que desempeñen las responsabilidades en materia de juego de todas las comunidades y ciudades autónomas y por un número paritario de representantes de la Administración General del Estado. La presidencia del Consejo corresponde al titular del Ministerio de Hacienda y Función Pública, si bien, mediante Orden HAP/588/2012, de 22 de marzo y posteriormente por Orden HAP/1335/2012, de 14 de junio, se delegan en el titular de la Secretaría de Estado de Hacienda sus funciones, asistencia y voto. La Secretaría permanente corresponde a la Dirección General de Ordenación del Juego según se estableció en la sesión constitutiva del Consejo que tuvo lugar el día 27 de junio de 2011.

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

Con objeto de impulsar la participación y coordinación de las comunidades y ciudades autónomas y el Estado en materia de juego, el Consejo se organiza en tres Grupos de Trabajo:

- Grupo de Trabajo Regulatorio
- Grupo de Trabajo relativo a registros, estudios e informes
- Grupo de Trabajo relativo a cuestiones de carácter técnico

El Consejo de Políticas del Juego a lo largo del año 2016 ha venido continuando con los trabajos desarrollados en el año 2015. A este respecto, el 12 de junio de 2016 tuvo lugar una reunión conjunta de los Grupos de Trabajo regulatorio, técnico y de registros en la que, en primer lugar, se retomaron los trabajos en materia de cooperación entre la Administración General del Estado y las comunidades autónomas en relación con la interconexión de los distintos registros de interdicciones de acceso al juego, de conformidad con lo acordado en el pleno del Consejo de Políticas del Juego en su reunión de 7 de mayo de 2015 y en la reunión conjunta de los Grupo de Trabajo regulatorio, técnico y de registros de 5 de noviembre de 2015.

En este sentido, en la reunión se presentaron los principales datos de los cuestionarios en materia de registros que en mayo de 2015 se habían remitido a las comunidades autónomas para su cumplimentación, al objeto de realizar un análisis detallado desde el punto de vista normativo y de gestión de los distintos registros autonómicos, procediendo a la publicación en el portal de la DGOJ (<http://www.ordenacionjuego.es/es/ccaa-rgiaj-ficha>) de los datos más relevantes en cuanto a la distinta configuración de los mismos desde el punto de vista de la afectación a los posibles usuarios de los mismos. Asimismo, se procedió a presentar y analizar una propuesta de aproximación normativa y técnica de interconexión de registros de prohibidos, y de un procedimiento transitorio a aplicar previo a la implementación de aquéllos.

También se abordó en la reunión la cooperación en relación con los terminales físicos accesorios de juego online de ámbito estatal, analizando conjuntamente el estado de la cuestión en esta materia y explorando posibles vías de colaboración entre las diferentes administraciones. Por otra parte, se deliberó acerca del estado de la implementación de los acuerdos de aproximación regulatoria incluidos en la declaración institucional del Consejo de Políticas del Juego de 17 de diciembre de 2014 en el contexto del Programa de Racionalización Normativa y Unidad de Mercado en el sector del juego.

Ámbito internacional

Unión Europea

Desde el prisma internacional, la DGOJ ha desplegado una prolija actividad en el seno de la Unión Europea:

➤ **Comisión Europea: Grupo de Expertos en materia de juego online**

Se ha participado en las cuatro reuniones de este Grupo de Expertos celebradas a lo largo de 2016 en Bruselas (19 de febrero, 25 de mayo, 29 de septiembre y 16 de diciembre) en las que se han tratado asuntos de diversa índole, como el estudio del establecimiento de mecanismos de lucha contra el amaño de partidos (*match-fixing*), en particular, la posibilidad de que la Comisión Europea elabore una Recomendación al respecto, o la identificación de las mejores prácticas en relación con los requerimientos técnicos exigidos por cada uno de los Estados miembros a la hora de conceder sus títulos habilitantes a los operadores de juego.

Asimismo, se ha estado trabajando en la elaboración de un posible mandato al CEN/CENELEC en relación con un posible estándar europeo sobre los sistemas de reporte de los operadores de juego.

Por otra parte, en el contexto del Acuerdo de Cooperación Administrativa entre las autoridades regulatorias de juego en línea de los distintos Estados miembros al objeto de intercambiar información sobre distintos aspectos relacionados con su actividad regulatoria y administrativa, se ha mejorado la estructura de la plataforma CIRCABC, que es el medio a través del cual las autoridades regulatorias podrán tener acceso a la información actualizada de los regímenes jurídicos y datos de mercado de cada uno de los países del Espacio Económico Europeo.

➤ **Consejo de Europa**

La DGOJ participa en los trabajos desarrollados en el marco del Acuerdo parcial ampliado sobre deportes, *Enlarged Partial Agreement on Sport* (EPAS), cuyo objetivo primordial es preservar la integridad del deporte y evitar el amaño de apuestas deportivas.

En este contexto, el Convenio del Consejo de Europa sobre Manipulación de las Competiciones Deportivas fue firmado por el Estado español el 7 de julio de 2015, y todavía está pendiente de ratificación.

La DGOJ forma parte del Grupo de Trabajo creado a instancia de la Secretaría del Convenio para fomentar la implantación de las plataformas nacionales contra la manipulación de competiciones deportivas en los diferentes Estados. Estas plataformas tienen por finalidad, entre otras, el recibir, centralizar y analizar información sobre apuestas irregulares y sospechosas realizadas en relación con competiciones deportivas que tengan lugar en el territorio de la Parte y, cuando proceda, emitirá las correspondientes alertas; y cooperar con todas las organizaciones y autoridades pertinentes, a escala nacional e internacional, incluidas las plataformas nacionales de otros Estados.

Al margen de las líneas de actuación mencionadas anteriormente, la DGOJ es el punto de conexión desde una perspectiva regulatoria entre el órgano regulador del juego español y las autoridades regulatorias de otros países, tanto de ámbito comunitario, como no comunitario, con las que mantiene un flujo de información constante de sus actividades regulatorias en materia de juego.

En concreto en el año 2016 ha participado en las reuniones celebradas en Viena del 16 al 18 de marzo con distintos reguladores del juego (Francia, Reino Unido, Portugal, Italia, Alemania y Austria) con la finalidad de incrementar la cooperación y el intercambio de experiencias; y en la reunión celebrada en París el día 29 de noviembre con los reguladores del juego de Francia, Italia y Portugal para tratar cuestiones de interés común como liquidez internacional y estándares de juego. Por otra parte, se han mantenido encuentros bilaterales con distintos reguladores europeos: KSA – *Kansspelautoriteit*- (regulador holandés) y *Lotteri Inspektionen* (regulador sueco)-

Asimismo la DGOJ ha participado activamente en distintos foros internacionales a lo largo del año 2016 destacando el *5th Annual European Online Gaming Regulatory Bootcamp*, organizado por C5, el día 1 de febrero en Londres; el *ICE Totally Gaming* el día 2 de febrero en Londres; la reunión anual del GREF los días 1 y 2 de junio; el *I-Gaming Forum* celebrado los días 13 y 14 de abril en Estocolmo; o el Congreso Juegos Miami del 31 de mayo al 2 de junio.

➤ Otras actividades institucionales

La DGOJ ha participado en la III Cumbre Iberoamericana del Juego, celebrada en Ciudad de México, y en distintos eventos en el ánimo de reconocer la labor de otras instituciones y estrechar los vínculos profesionales con éstas.

Entre otros actos, aquí se encuentran el X Congreso de Acencas, el XVII Congreso Nacional de FEJAR, el XX Congreso Nacional de COFAR, el II Femara Open Forum, el I Foro Nacional de bingo, o distintos eventos organizados por otras administraciones u organismos públicos como el Workshop sobre Juego Responsable organizado por el regulador de juego francés (Arjel) o la presencia en las Jornadas Nacionales de Competencia organizadas por la Autoridad Vasca de la Competencia y el IV Congreso sobre Derecho de la Competencia y Regulación. Cuestiones actuales de la Ley de Garantía de Unidad de Mercado desarrolladas en la Comisión Nacional de los Mercados y de la Competencia. Por otra parte, la Dirección General de Ordenación del Juego ha participado como miembro del jurado del III Certamen Internacional de Juego Responsable convocado bianualmente por la ONCE.

1.7. Publicidad del Juego: Acuerdo de corregulación. Código de Conducta sobre Comunicaciones Comerciales de las Actividades de Juego

La Dirección General de Ordenación del Juego participa en la Comisión Mixta de Seguimiento del Código de Conducta sobre comunicaciones comerciales de las actividades de juego, cuya presidencia además ostenta.

La referida comisión es la encargada, entre otras cuestiones, de evaluar periódicamente la aplicación del Código en relación con los objetivos planteados, realizar las propuestas de mejora y revisión del Código que considere oportunas así como conocer periódicamente los informes que le presente Autocontrol acerca del cumplimiento del Código.

A lo largo del año 2016, la Comisión Mixta se ha reunido de forma presencial en cuatro ocasiones, el 21 de enero, el 27 de abril, el 14 de julio y el 2 de noviembre. En cada una de las reuniones Autocontrol ha presentado un informe trimestral de la actividad realizada en el control, aplicación y cumplimiento de las normas legales y deontológicas que rigen la publicidad del juego.

Conviene destacar que en la sesión de la Comisión Mixta del día 21 de enero de 2016 se aprueba la propuesta de la DGOJ de criterio interpretativo del Código de Conducta sobre comunicaciones comerciales de las actividades de juego en relación con el alcance del apartado 3 de la norma ética 8.

La norma ética 8 del Código de Conducta establece los principios de autorregulación de las comunicaciones comerciales en los servicios de comunicación audiovisual. Además de respetar las disposiciones aplicables sobre comunicaciones comerciales y de autopromoción contenidas en la Ley 7/2010, de 31 de marzo, General de la Comunicación Audiovisual, y, en particular, las previsiones del artículo 7 sobre los derechos del menor, se presta especial atención al horario de emisión de las comunicaciones comerciales y autopromociones de la actividad de juego y se tienen en cuenta aquellos programas o bloques de programación destinados específica o primordialmente al público infantil junto a los que se emite o se inserte la misma.

Ninguno de los apartados (1 a 5) de la referida norma ética, que contienen las especificidades aplicables a tales comunicaciones comerciales en materia de comunicación audiovisual y en particular las reglas horarias y de emisión dentro o junto a programas dirigidos a niños, distinguiendo distintos tipos de intensidades según los diferentes juegos, recoge expresamente las loterías presorteadas. La falta de inclusión expresa de las loterías presorteadas en ninguno de estos apartados de la norma ética 8, única modalidad o tipo de juego en tal situación, no responde, teniendo en cuenta la finalidad tuitiva del Código de Conducta y la aplicabilidad del resto de previsiones contenidas en el mismo a las loterías presorteadas, a la voluntad de dejar de incluir este juego en ninguno de los supuestos específicos en materia de comunicación audiovisual que para los distintos juegos establecen dichos apartados.

En consideración a lo anteriormente señalado y dado que el marco jurídico actual, legal o reglamentario, no establece precisión o distinción alguna en relación con el régimen a aplicar a ambos tipos de lotería, en particular en materia de comunicaciones comerciales, la Dirección General de Ordenación del Juego propuso que las loterías presorteadas deben considerarse incluidas en el apartado 3 de la norma ética 8 del Código de Conducta sobre comunicaciones comerciales de las actividades de juego, en el que dicho apartado consigna expresamente la regla aplicable a las loterías de efecto diferido, el cual, se transcribe a continuación:

“8 Principios de autorregulación de las comunicaciones comerciales en los servicios de comunicación audiovisual.

(...)

3. Las comunicaciones comerciales y autopromociones de concursos incluidos en un programa cuya calificación por edades no sea “no recomendado para menores de dieciocho años”, de loterías con efecto diferido, de juegos complementarios y de rifas no tendrán restricciones horarias siempre y cuando no sean emitidas junto o insertadas en programas dirigidos específica o primordialmente al público infantil.

1.8. Juego responsable

El juego responsable se corresponde con la elección racional y sensata de las opciones de juego según la situación y características personales del jugador, impidiendo que esta actividad se convierta en un problema personal, familiar o socioeconómico. La concreción efectiva del concepto de juego responsable recae en la acción y participación conjunta de organismos reguladores, operadores de juego y consumidores, con el objetivo de consolidar una acción eficiente, común y coordinada en esta materia.

Desde una perspectiva de la protección de la salud pública y de los consumidores la normativa estatal vigente en materia de juego de azar persigue diversos objetivos fundamentales, entre los que destacan: la protección de los menores de edad y de personas o grupos vulnerables, la prevención de las conductas adictivas y la mitigación de los posibles efectos perjudiciales que pueda producir el juego de azar, así como la salvaguarda de los derechos de los consumidores en esta actividad. Además, la consecución de esos objetivos mediante la puesta en marcha de políticas de juego responsable, definidas en el artículo 8 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, supone la aplicación de acciones y medidas preventivas, de sensibilización, intervención y de control, entre las que se destacan las siguientes:

Estrategia de juego responsable y Consejo Asesor de Juego Responsable

La Dirección General de Ordenación del Juego, en coordinación con el Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad, a través de la Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas, lanzó en noviembre de 2012 una iniciativa

dirigida a establecer una estrategia común de juego responsable con la participación de la industria del juego, de las asociaciones de ayuda a los afectados por la adicción al juego, los centros de tratamiento y expertos en la ludopatía, los responsables autonómicos y la Administración del Estado.

El Consejo Asesor de Juego Responsable se creó a principios de 2013 y está formado por representantes de la industria del juego, de las asociaciones de afectados por la adicción al juego y por expertos en la problemática del juego. Su principal función es asesorar a la DGOJ en el diseño y aplicación de una estrategia que aborde el fenómeno del juego desde perspectivas muy distintas, estableciendo líneas de acción y mecanismos de prevención eficaces, y durante 2016 se ha celebrado una reunión (http://www.ordenacionjuego.es/es/consejo_asesor)

JugarBIEN.es 

La página web <http://www.jugarbien.es> comenzó formalmente su actividad en el año 2015 como compromiso de esta Dirección General con el juego responsable. Su objetivo es convertirse en un punto de encuentro en esta materia entre los distintos usuarios del mercado de juego: Administraciones Públicas, consumidores y empresas, siendo la DGOJ el gestor de los contenidos. JugarBIEN.es fue galardonada con el premio *Egaming* 2015 a la mejor iniciativa de juego responsable.

Dentro de su contenido se encuentra un apartado dedicado al juego seguro, y que ofrece información detallada sobre los fundamentos de la actividad de juego en Internet vinculada a parámetros de seguridad: juego justo, íntegro, fiable y transparente.



También se han incorporado durante el ejercicio dos vídeos relacionados con el juego responsable con el objetivo de contribuir a la difusión de la información: *el juego y la autoexclusión* y *el juego y los menores de edad*. Dentro de la campaña de promoción de contenidos se han transmitido los mismos a través de distintas redes sociales: *Youtube, Twitter y Facebook*.

Por último, durante 2016 a través de JugarBIEN.es se han resuelto 61 consultas realizadas por distintos usuarios.

Estudio sobre prevalencia, comportamiento y características de los usuarios de juegos de azar

En 2016 se publicó el *Estudio sobre prevalencia, comportamiento y características de los usuarios de juegos de azar en España* (<http://www.ordenacionjuego.es/es/estudio-prevalencia>), coordinado por la Dirección General de Ordenación del Juego. El cuestionario inicial fue diseñado por un equipo de especialistas dirigido por D. Francisco Labrador Encinas, el trabajo de campo se llevó a cabo por la empresa *IKERFEL, Investigaciones de Mercado y Marketing Estratégico*, y la empresa *Análisis e Investigación* fue la encargada de realizar el análisis de la información obtenida.

En el estudio base a población residente en España mayor de 18 años de edad se realizaron 6.816 cuestionarios presenciales, con 305 cuestionarios presenciales adicionales a población residente en España entre 15 y 17 años de edad. Por otra parte, se realizaron 503 cuestionarios a través de medios telemáticos a población residente en España mayor de 18 de edad, mientras que la población residente en España mayor de 18 de edad que ha jugado con apuesta económica en la modalidad en línea en los dos meses anteriores a la captura de los datos ha realizado telemáticamente 500 cuestionarios.

Los resultados mostraron un índice de prevalencia en la población española es del 0,9% para personas catalogadas como jugadores patológicos y del 1% en personas catalogadas como jugadores con problemas, valores que se reducen a 0,3 % y 0,6 %, respectivamente, si se trabaja con los resultados vinculados al juego en el último año. Asimismo, un 76% de personas afirmaron haber participado en juegos de azar en el último año.

Estudio clínico

Como continuación de los estudios coordinados por la DGOJ se ha encargado a investigadores del Hospital Bellvitge de Barcelona un estudio clínico con el objetivo de profundizar en el conocimiento de la adicción al juego en personas que han pasado o están pasando por esta situación. Con este objetivo se diseñó un cuestionario que ha sido remitido a distintas entidades que trabajan en este campo para su cumplimentación por personas voluntarias que reunían el perfil objetivo. Por parte del equipo investigador se ha procedido al análisis de los datos muestrales y se espera su publicación a la mayor brevedad posible.

Sistema de Verificación de Jugadores (SVJ): Sistema de Verificación de Identidad y RGIAJ

Los controles de acceso al juego tienen como objetivo la protección de colectivos vulnerables, en especial los menores de edad y los inscritos en el Registro General de Interdicciones de Acceso al Juego (RGIAJ). Puesto que ambos colectivos no pueden acceder a juegos de azar, ya sea por imperativo legal, por cuestión de salud pública o por el ejercicio de una decisión individual, para que una persona pueda acceder a cualquier juego en línea es obligatorio para los operadores realizar un proceso previo de verificación de la identificación del jugador y utilizar mecanismos de acreditación seguros. La DGOJ pone a disposición de los operadores de juego online los medios necesarios para realizar de forma electrónica ambas comprobaciones:

A los efectos de facilitar a los operadores la comprobación de la identidad de los participantes, la DGOJ facilita a aquellos un Sistema de Verificación de Identidad, basado en los datos contenidos en el registro del Ministerio del Interior, que permite la verificación en tiempo real de los datos de los solicitantes que empleen para su identificación el documento nacional de identidad (DNI) o el número de identificación de extranjeros (NIE); en el año 2016 se han realizado 3.925.557 peticiones de verificación, aproximadamente un 1% menos que en 2015. De esas peticiones el 73,71% han sido positivas (84,71% el año 2015). En el proceso de utilización de este sistema por parte de los operadores habilitados se han atendido un total de 268 consultas.

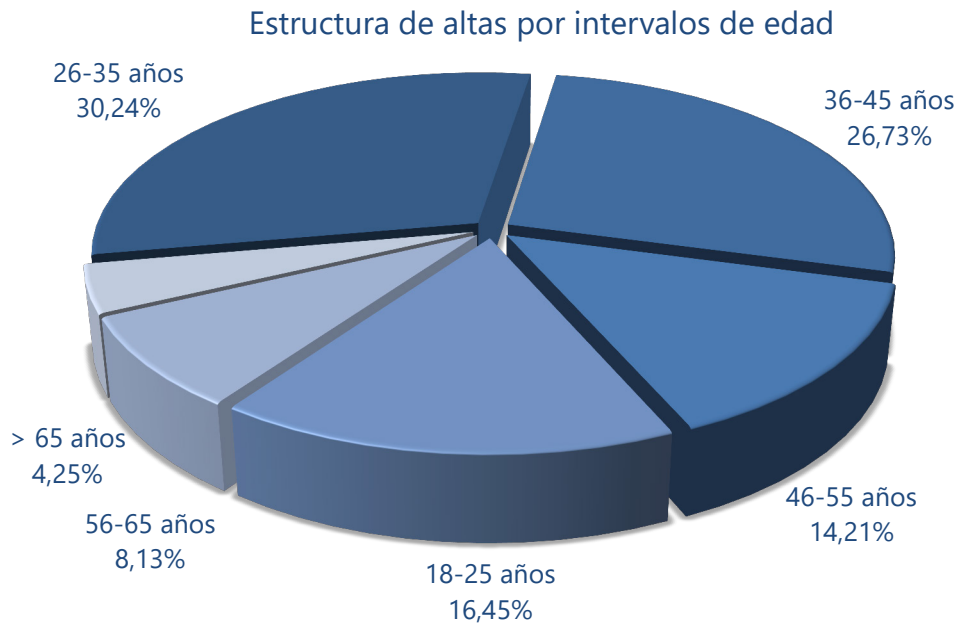
Por otra parte, con anterioridad a permitir a un usuario el acceso al juego online el operador de juego está obligado a comprobar su posible inscripción en el RGIAJ,

dependiente de la DGOJ, que se encarga de su funcionamiento y control. Este registro, en el que se puede inscribir a petición propia o bien por resolución judicial, permite excluir la participación en los juegos que requieran esta comprobación (tanto no presenciales como presenciales) en todo el territorio nacional. La inscripción en el RGIAJ puede realizarse a través de la utilización de un formulario presencial presentado en un registro público de cualquier Administración Pública o en la propia sede electrónica de la DGOJ, teniendo efectos inmediatos cuando se hace a través de ese medio. A 31 de diciembre de 2016 el RGIAJ contaba con 37.749 personas en alta, un 7,37% más que las existentes a cierre del ejercicio anterior.



Fuente: Dirección General de Ordenación del Juego.

Gráfico 3: Personas dadas de alta en el RGIAJ a cierre del período



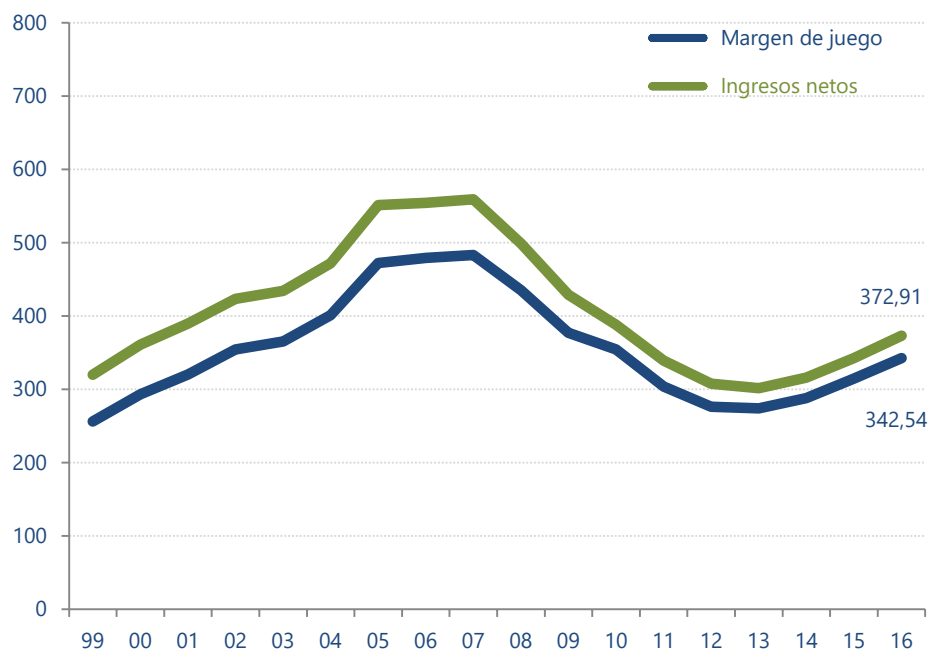
Fuente: Dirección General de Ordenación del Juego. Año 2016.

Gráfico 4: Estructura de altas por intervalos de edad

Tal y como ocurría en ejercicios previos, la práctica totalidad de las altas en el RGIAJ en 2016 lo son por decisión propia del usuario, siendo Andalucía la comunidad autónoma desde la que se han solicitado más altas durante el ejercicio (23,91% del total), seguida de Madrid (14,96% del total), Aragón (10,79% del total), Comunidad Valenciana (9,09%) y Cataluña (7,36%).

En 2016, las nuevas altas han sido mayoritariamente hombres (80,52%) frente a mujeres (19,48%), en términos similares a los datos de años anteriores. En cuanto a la distribución por edad, de nuevo predominan en este año las nuevas altas en los segmentos de 26 a 35 años y de 36 a 45 años, si bien hay cada vez un mayor peso de los menores de 26 años frente a los mayores de esta edad.

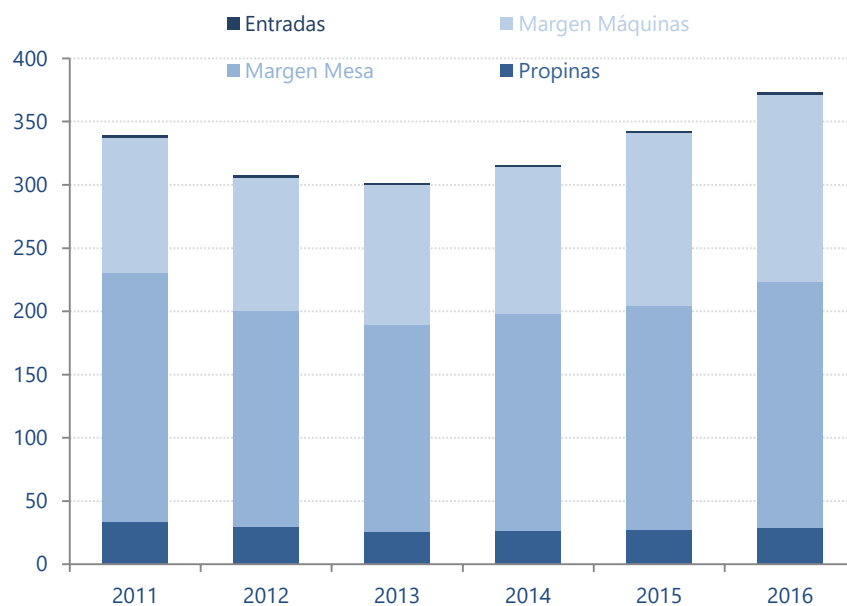
Margen de juego e Ingresos netos de la actividad



Fuente: Ministerio del Interior. Millones de euros.

Gráfico 27: Margen de juego e Ingresos netos de la actividad: mesas, máquinas ,propinas y entradas

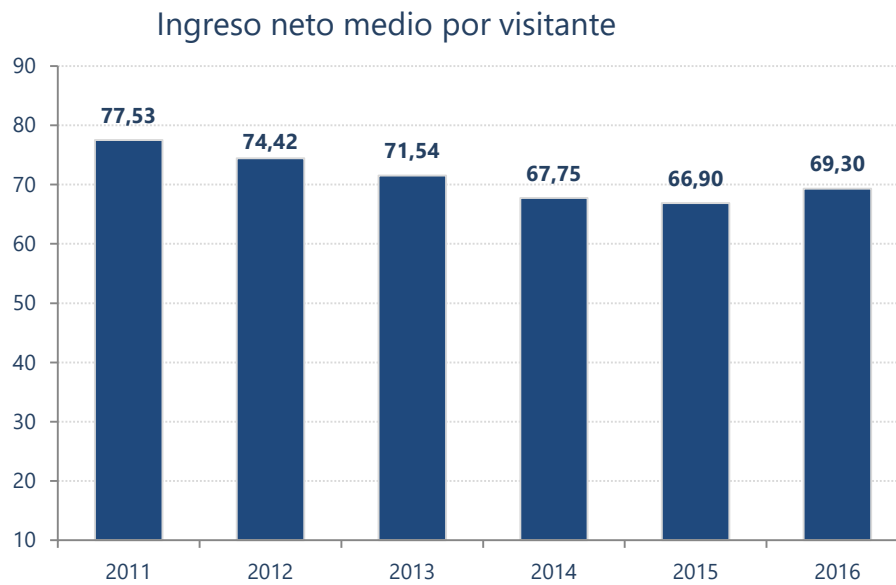
Ingreso neto por tipo de fuente



Fuente: Ministerio del Interior.

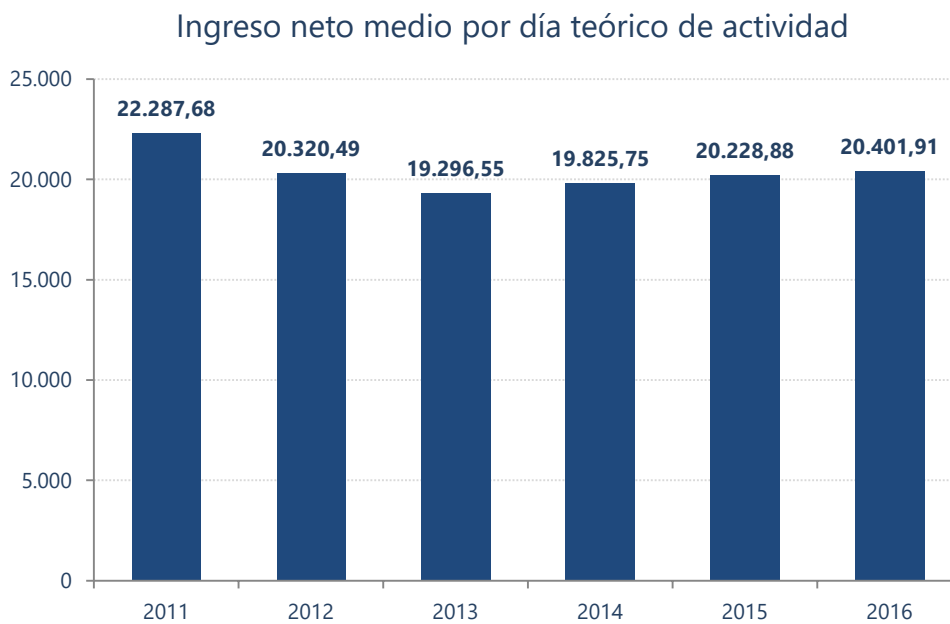
Gráfico 28: Ingreso neto por tipo de fuente en casinos. Millones de euros.

El ingreso neto medio por visitante ha cambiado la tendencia encontrada en los últimos años, observándose asimismo una ligera evolución positiva del ingreso neto medio por día de actividad.



Fuente: elaboración propia con datos del Ministerio del Interior. Euros.

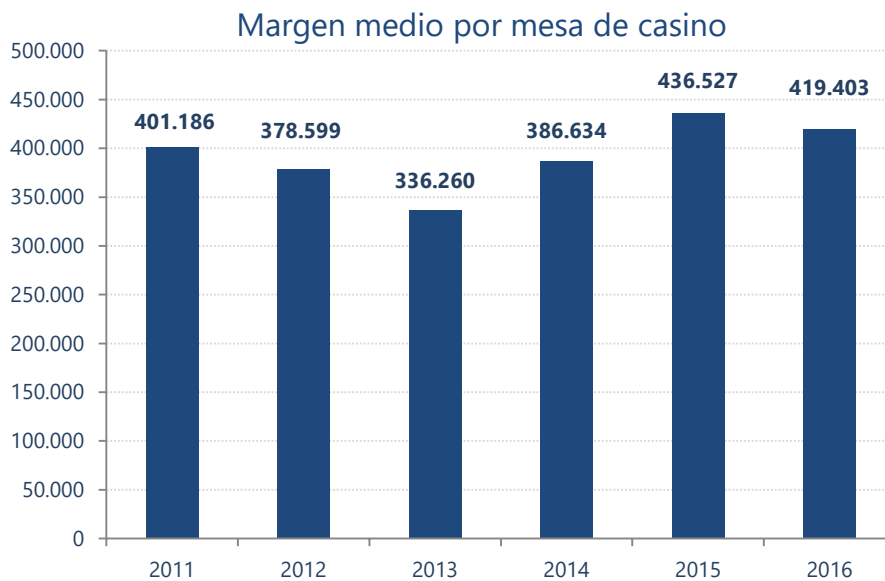
Gráfico 29: Ingreso neto medio por visitante



Fuente: Elaboración propia con datos del Ministerio del Interior. Euros.

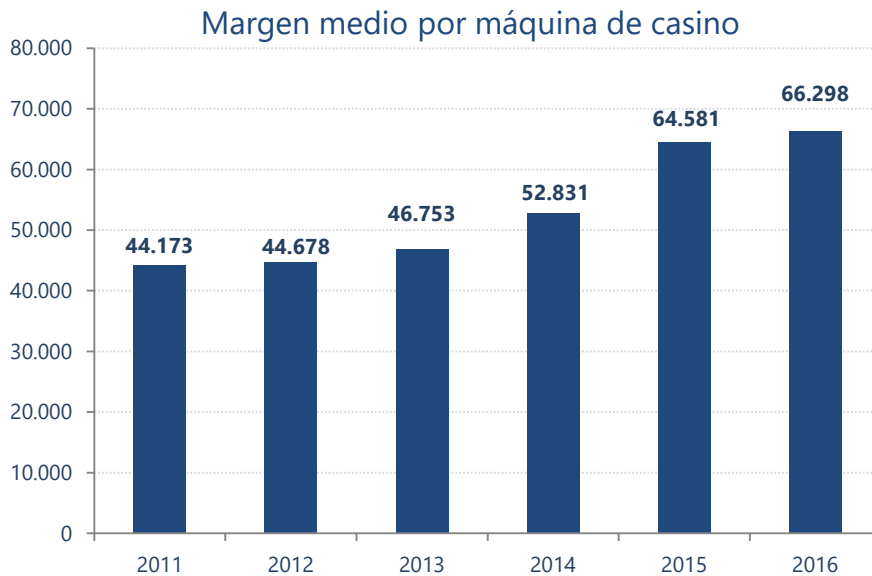
Gráfico 30: Ingreso neto medio por día teórico de actividad

En cuanto al número de mesas de juego contabilizadas, se habría producido un incremento hasta alcanzar las 465 (14,25%) –nótese la evolución de establecimientos-, que junto a un incremento del 9,77% en el margen de juego han llevado a que el margen por mesa de juego en 2016 haya descendido un 3,92%, con un valor promedio de 419.403,14 euros por mesa. Por su parte, en cuanto a las máquinas “C”, el parque de unidades habría aumentado un 5,00%, mientras que el margen lo habría hecho un 7,79%, dando lugar a un ingreso neto medio en el ejercicio de 66.298,20 euros por máquina (64.581,45 euros en 2015).



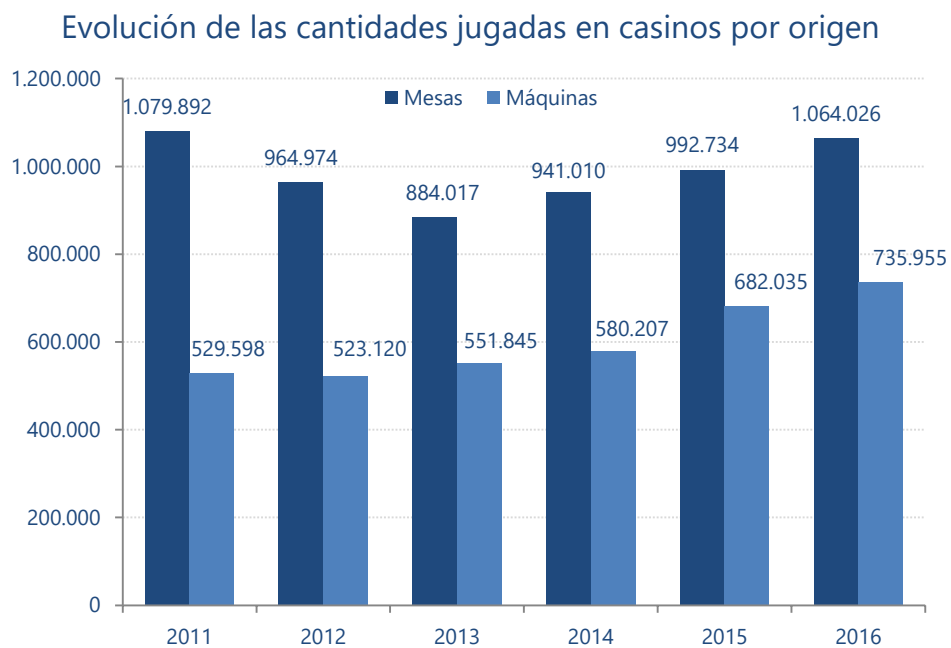
Fuente: elaboración propia con datos del Ministerio del Interior. Euros.

Gráfico 31: Evolución del margen medio por mesa de casino



Fuente: elaboración propia con datos del Ministerio del Interior. Euros.

Gráfico 32: Margen medio por máquina de casino

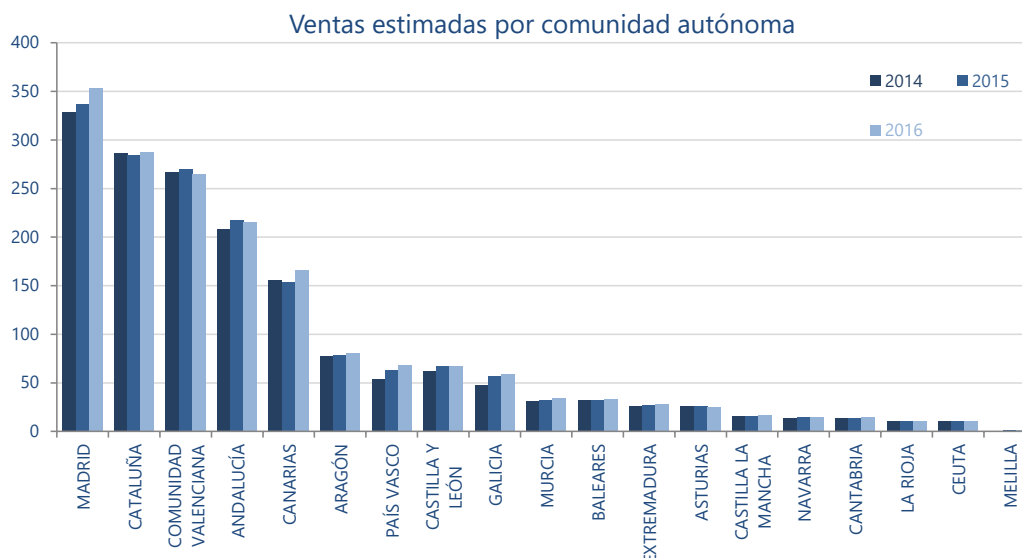


Fuente: Ministerio del Interior y estimaciones propias. Miles de euros

Gráfico 33: Evolución de las cantidades jugadas en casinos por origen

En cuanto a la distribución territorial de las cantidades jugadas, la estructura se mantiene estable en el tiempo, con el 87,55% del total de esta variable repartido entre las 6 primeras comunidades autónomas.

Por comunidades autónomas, de nuevo el peso sobre el total nacional de las ventas presenciales del ejercicio en bingo tradicional se concentra en Madrid (20,19%), Cataluña (16,41%), Comunidad Valenciana (15,12%) y Andalucía (12,32%).



Fuente: Confederación Española de Organizaciones de Empresarios del Juego del Bingo. Millones de euros.

Gráfico 39: Ventas estimadas por comunidad autónoma

En lo que se refiere al bingo electrónico, éste ha tenido actividad en Madrid, Comunidad Valenciana, Cataluña, Aragón, Castilla y León, País Vasco, Extremadura, Castilla la Mancha y Cantabria. Las estimaciones en ventas de 2016 son de 151,89 millones de euros, un 17,66% más que las del ejercicio anterior, con un porcentaje estimado de premios del 85,6%.

2.2. El canal online

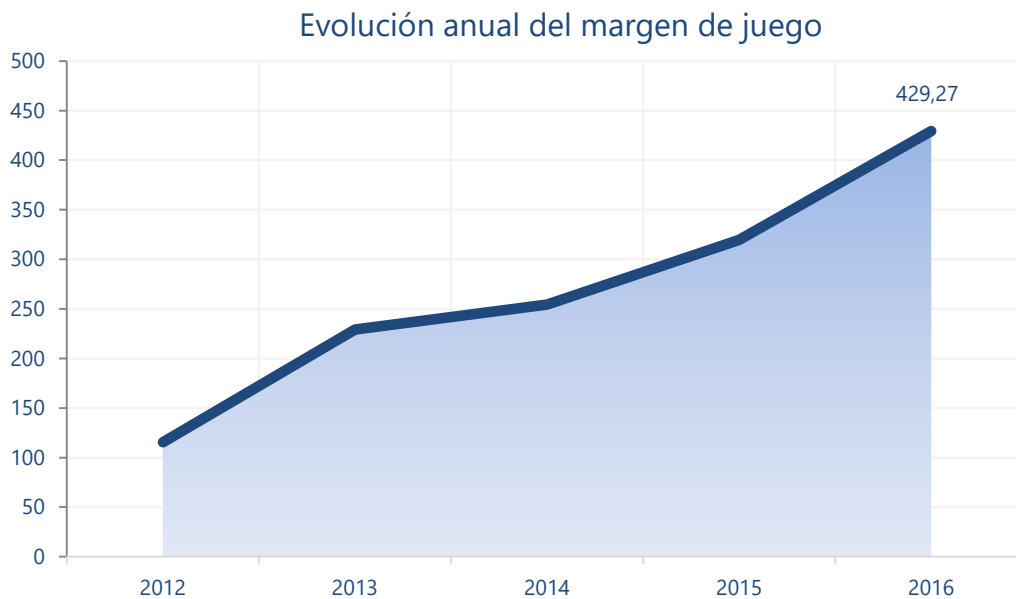
El juego online regulado en España se estructura en tres ramas: el juego online estatal, regulado por la Ley 13/2011 y sujeto al control de la Dirección General de Ordenación del Juego, el juego online que se desarrolla o pueda desarrollarse en cada comunidad autónoma en el ejercicio de sus competencias y el juego online de entidades habilitadas para la venta de lotería.

2.2.1. El sector de juego online estatal

2.2.1.1. Datos generales

El juego online estatal mantiene una dinámica creciente en las cantidades jugadas y el margen de juego, mientras que el número de jugadores activos y el número de nuevos jugadores registrados también han mostrado comportamientos positivos. A cierre de 2016 un total de 51 operadores estaban habilitados para ofrecer actividades de juego regulado.

En este segmento de actividad se han repartido premios por importe de 10.456,60 millones de euros, con un margen en el ejercicio de 429,27 millones de euros, un 34,32% superior al del año anterior. El margen de juego ha supuesto así un 3,94% de las cantidades jugadas, mientras que en 2015 fue del 3,73% y en 2014 del 3,88%.



Fuente: Dirección General de Ordenación del Juego. Millones de euros. Para el año 2012 se computan únicamente los datos a partir de la puesta en marcha del mercado regulado (junio).

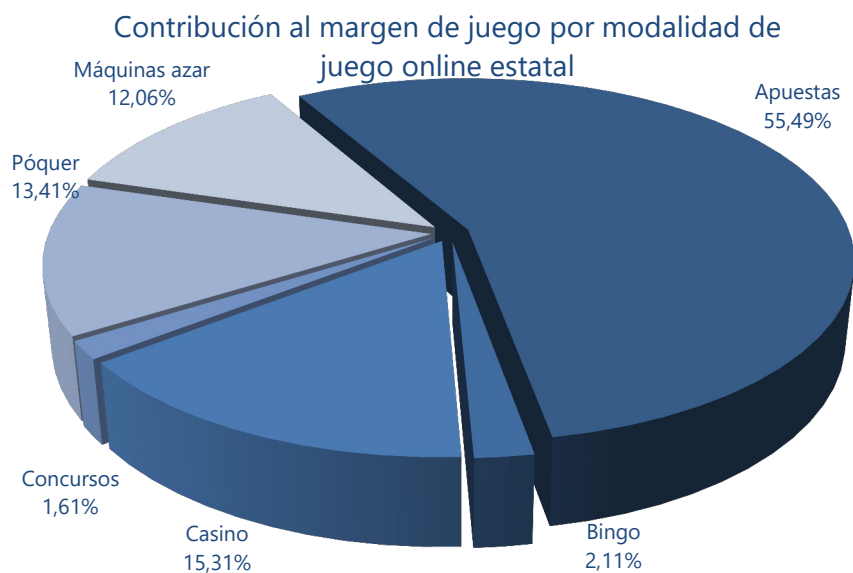
Gráfico 40: Evolución anual del margen de juego online estatal



Fuente: Dirección General de Ordenación del Juego. Millones de euros.

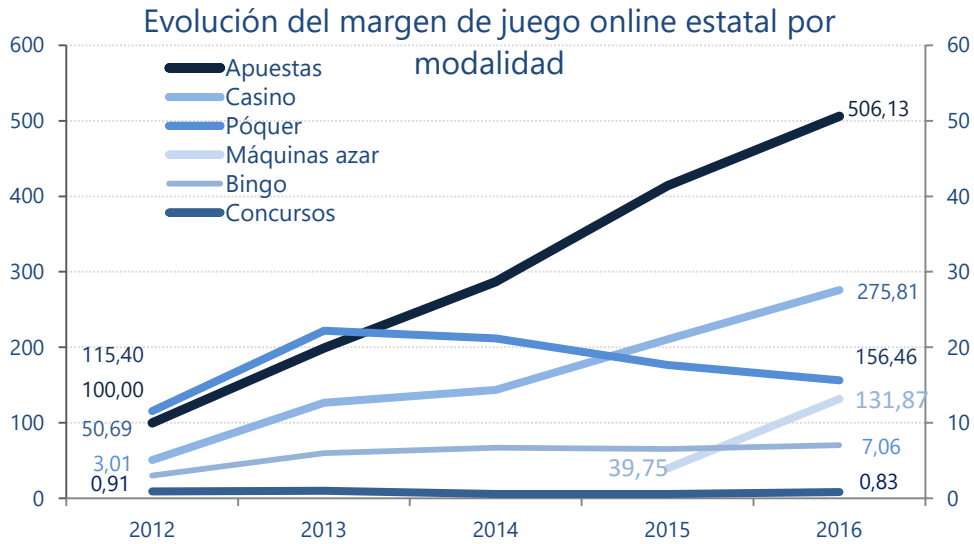
Gráfico 41: Evolución del margen de juego online estatal en cada mes

De nuevo la dinámica del margen de juego es similar a la de las cantidades jugadas, con una mayor importancia de las Apuestas (evolución interanual positiva: 32,49%) y una evolución positiva significativa en Concursos, Casino y Bingo (64,83%, 26% y 17,34%, respectivamente) y un descenso del Póquer (-4,33%).



Fuente: Dirección General de Ordenación del Juego.

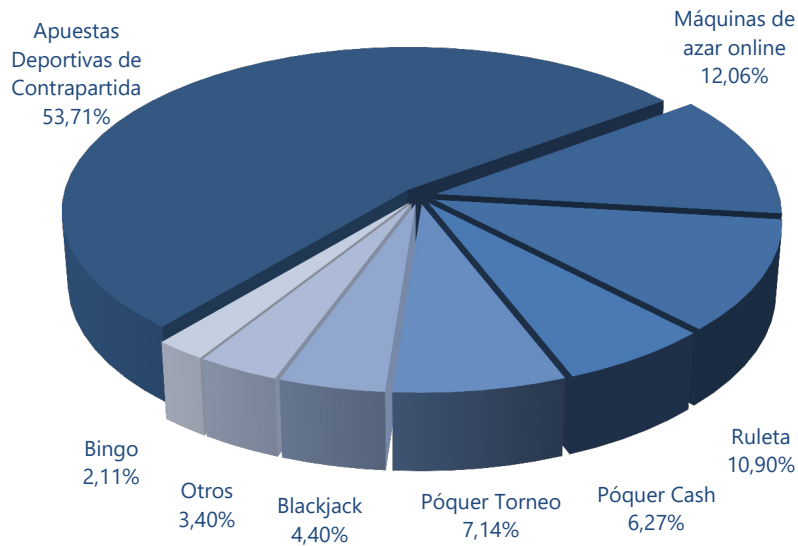
Gráfico 42: Contribución al margen de juego por modalidad de juego online estatal. 2016



Fuente: Dirección General de Ordenación del Juego. Millones de euros. Base 100= Apuestas 2011. Eje izquierdo: apuestas, casino, póquer y máquinas de azar. Eje derecho: bingo y concursos.

Gráfico 43: Evolución del margen de juego online estatal por modalidad

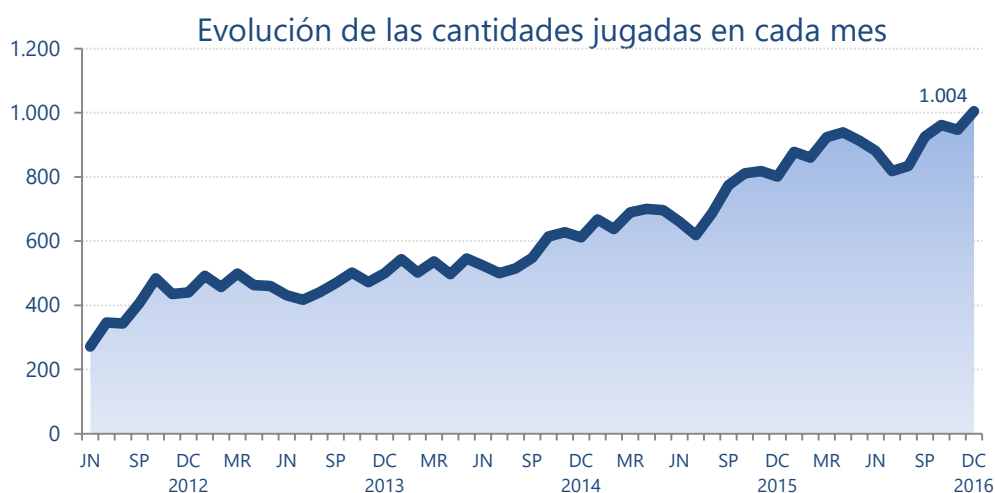
Contribución al margen de juego online estatal global por cada tipo de juego



Fuente: Dirección General de Ordenación del Juego. Otros: Apuestas deportivas mutuas, Apuestas hípcas mutuas, Apuestas hípcas de contrapartida, Apuestas cruzadas, Punto y Banca, Concursos, Juegos Complementarios y Otras apuestas de contrapartida.

Gráfico 44: Contribución al margen de juego online estatal global por cada tipo de juego. 2016

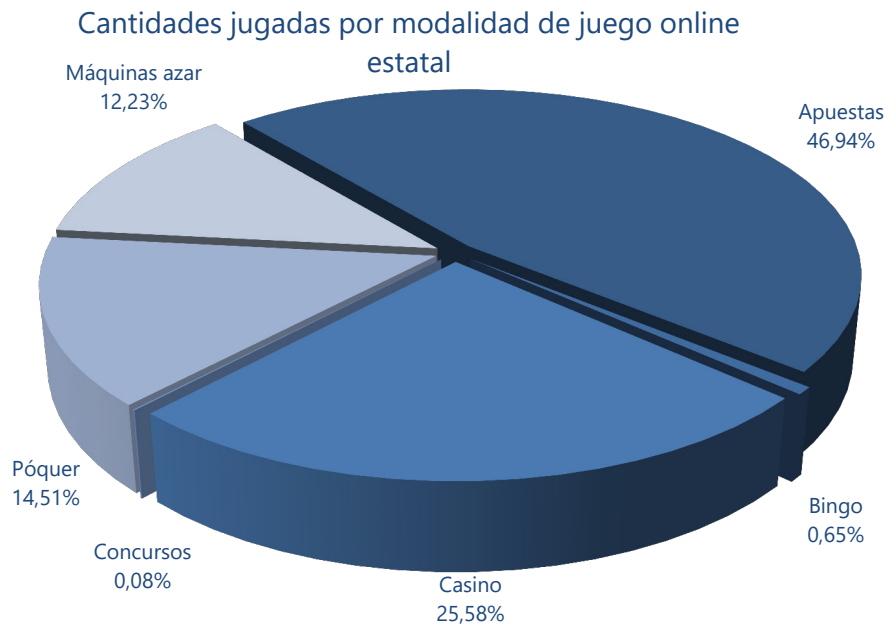
En el ejercicio 2016 las cantidades jugadas han sido de 10.885,88 millones de euros, con una evolución positiva respecto al ejercicio anterior del 27,13% (en 2015, 30,44%). La evolución interanual de este segmento de actividad en cuanto a cantidades jugadas es similar a la de ejercicios anteriores, con un repunte en el último trimestre, donde en 2016 de nuevo se han obtenido los mejores resultados del mercado hasta la fecha de estudio pues en ese período se registraron valores mensuales de cantidades jugadas superiores a los 945 millones de euros.



Fuente: Dirección General de Ordenación del Juego. Millones de euros.

Gráfico 45: Evolución de las cantidades jugadas en cada mes

En cuanto al margen de juego, destaca la importancia en el conjunto de las Apuestas Deportivas de Contrapartida (el 53,71% en 2016); por otra parte, las Apuestas Deportivas de Contrapartida, las modalidades de Póquer, las máquinas de azar online y la Ruleta aglutinan el 90,09% del margen global.



Fuente: Dirección General de Ordenación del Juego.

Gráfico 46: Cantidades jugadas por modalidad de juego online estatal. 2016

Durante el ejercicio 2016 se ha producido un incremento en las cuantías jugadas en prácticamente todas las modalidades, con excepción del Póquer.

Si en 2013 la modalidad de Póquer representó el 40,01% de las cantidades jugadas, en 2016 ha pasado al 14,51%, una vez más gracias al decremento interanual de la propia modalidad (-11,41%) pero también al incremento de la modalidad de Apuestas (22,25%) y la consolidación de las máquinas de azar (231,80%). Respecto a las cantidades jugadas, el segmento de Bingo ha evolucionado positivamente con un 7,83%, el segmento de Casino con un 30,96% y Concursos con un 48,18%.

Desde la perspectiva de las cuantías jugadas el mercado de juego online estatal se concentra en 6 segmentos, de los que destacan especialmente 4 de ellos: las Apuestas Deportivas de Contrapartida, la Ruleta, el Póquer Cash y, en 2016, también las Máquinas de azar online, que representan entre los cuatro el 85,60% de las cantidades jugadas en el ejercicio. Las Apuestas Deportivas de Contrapartida mantienen su importancia con el 45,09% de las cantidades jugadas, con un nuevo descenso de la relevancia en el conjunto de las dos modalidades de póquer: Póquer torneo y Póquer cash.

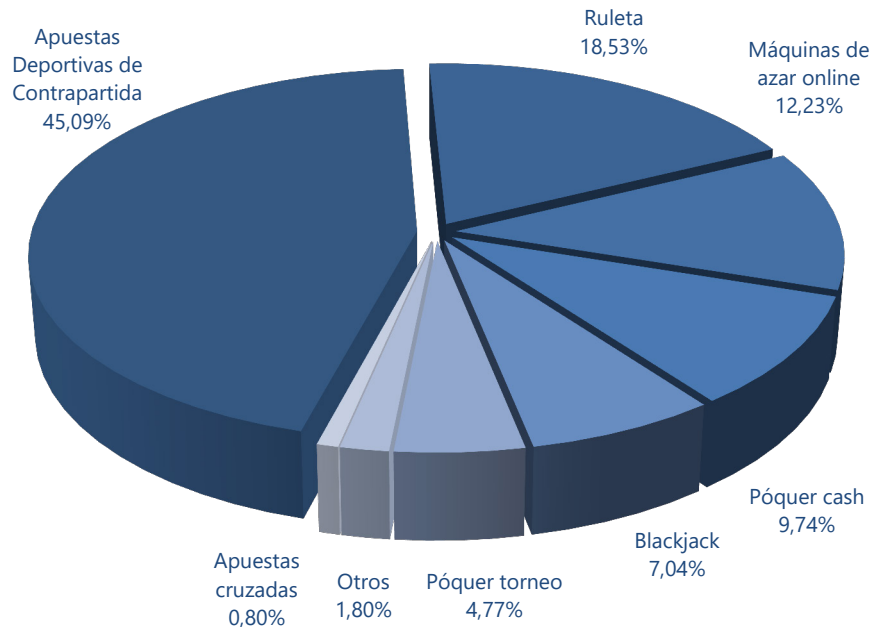
Descienden en su comparación interanual las cantidades jugadas en Apuestas Deportivas Mutuas (-37,84%), Póquer Cash (-13,02%), Póquer Torneo (-7,93%), Juegos Complementarios (-28,89%) y Punto y Banca (-63,19%), prácticamente los mismos tipos de juego que el año anterior. Experimentan un incremento en esta comparación interanual: Apuestas Deportivas de Contrapartida (19,98%), Apuestas Hípicas de Contrapartida (21,91%), Blackjack (25,50%), Ruleta (33,32%), Bingo (7,83%) y Concursos (48,18%), con una mayor evolución en Máquinas de azar online y Apuestas Cruzadas fruto posiblemente de su reciente incorporación al mercado regulado y al comienzo de su actividad a mitad de año. Por su parte, de nuevo el bloque de Otras apuestas de Contrapartida ha experimentado una evolución muy relevante, aunque el peso dentro del conjunto sigue siendo contenido.

CUADRO 24: ESTRUCTURA DE LAS CANTIDADES JUGADAS Y EL MARGEN DE JUEGO POR SEGMENTO

Cantidades jugadas	2016	Margen de juego	2016
Apuestas Deportivas de Contrapart	4.908.794.570	Apuestas Deportivas de Contrapart	230.563.350
Ruleta	2.017.506.318	Máquinas de azar online	51.790.912
Máquinas de azar online	1.331.490.450	Ruleta	46.812.256
Póquer Cash	1.060.823.916	Póquer Torneo	30.629.344
Blackjack	766.253.371	Póquer Cash	26.934.666
Póquer Torneo	518.875.775	Blackjack	18.894.525
Apuestas cruzadas	86.627.006	Bingo	9.072.018
Apuestas Hípicas de Contrapartida	76.870.883	Concursos	6.902.989
Bingo	71.248.462	Apuestas Hípicas de Contrapartida	4.171.069
Otras Apuestas de Contrapartida	37.927.360	Otras Apuestas de Contrapartida	2.929.268
Concursos	8.346.794	Apuestas cruzadas	530.249
Punto y Banca	939.869	Punto y Banca	25.136
Apuestas Deportivas Mutuas	89.065	Apuestas Deportivas Mutuas	14.124
Juegos complementarios	83.227	Juegos complementarios	4.341

Fuente: Dirección General de Ordenación del Juego. Euros.

Cantidades jugadas por tipo de juego. Juego online estatal



Fuente: Dirección General de Ordenación del Juego. Otros: Apuestas deportivas mutuas, Apuestas cruzadas, Apuestas hípcas mutuas, Apuestas hípcas de contrapartida, Punto y Banca, Bingo, Concursos, Juegos Complementarios y Otras apuestas de contrapartida.

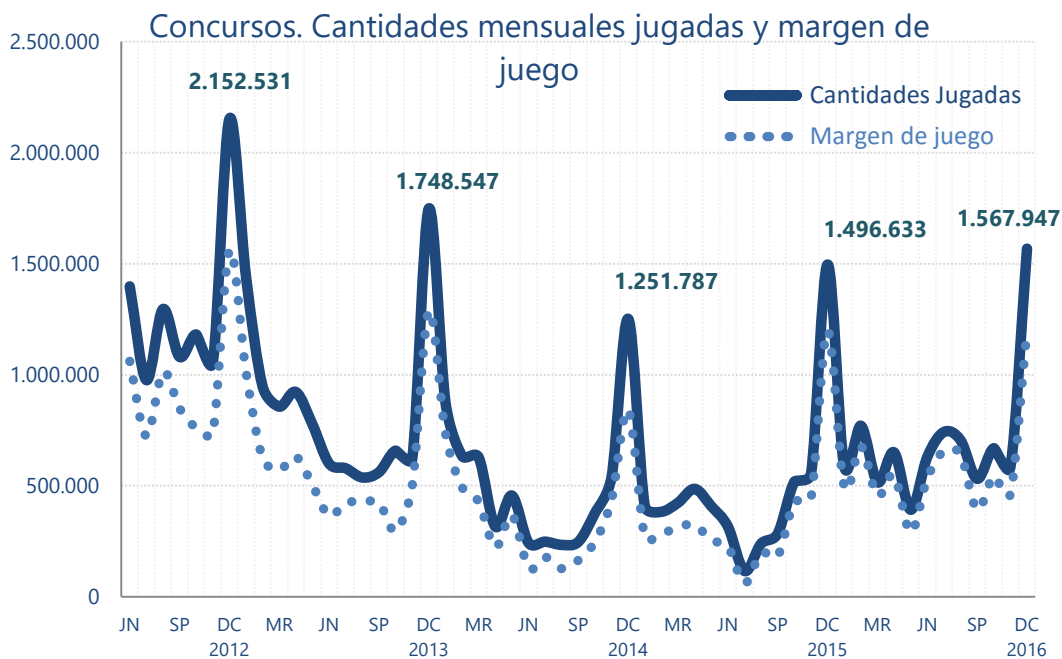
Gráfico 47: Cantidades jugadas por tipo de juego. Juego online estatal. 2016

2.2.1.2. Datos por tipo de juego

Concursos

Modalidad de juego en la que su oferta, desarrollo y resolución se realiza por un medio de una comunicación siempre que la actividad de juego esté conexas o subordinada a la actividad principal y exista un desembolso económico por el participante. El margen de juego se situó en 6.902.989 euros, variable que ha supuesto un 82,70% de las cantidades jugadas (en 2015 fue el 74,35%). Por otra parte, las cantidades jugadas en este segmento supusieron 8.346.794 euros en 2016, con un aumento sobre el ejercicio anterior del 48,18% frente al retroceso de los dos ejercicios anteriores.

La tónica general de este tipo de juego se aprecia en el gráfico siguiente, en el que también puede detectarse el comportamiento estacional de la serie, concentrándose cada vez con más intensidad la actividad en el mes de diciembre (el 18,79% de las cantidades jugadas en el ejercicio en 2016).



Fuente: Dirección General de Ordenación del Juego. Euros.

Gráfico 48: Concursos. Cantidades mensuales jugadas y margen de juego

Apuestas deportivas de contrapartida

Apuesta deportiva en la que el participante apuesta contra el operador de juego, obteniendo derecho a un premio en el caso de acertar el pronóstico sobre el que se apuesta, y siendo aquél el resultante de multiplicar el importe de la participación por el coeficiente que el operador haya validado previamente para el pronóstico realizado. Las apuestas deportivas de contrapartida tuvieron un margen de juego de 230,56 millones de euros, un 32,22% superior al del año anterior, resultando el 4,70% de las cantidades jugadas en 2016. En cuanto a las cantidades jugadas en 2016, se alcanzó la cifra de 4.908,79 millones de euros, con una evolución positiva respecto al ejercicio anterior del 19,98%, mostrando una tendencia positiva, con una estructura de juego similar en la mayor parte del mismo dentro de la comparación entre 2016 y los dos ejercicios anteriores.



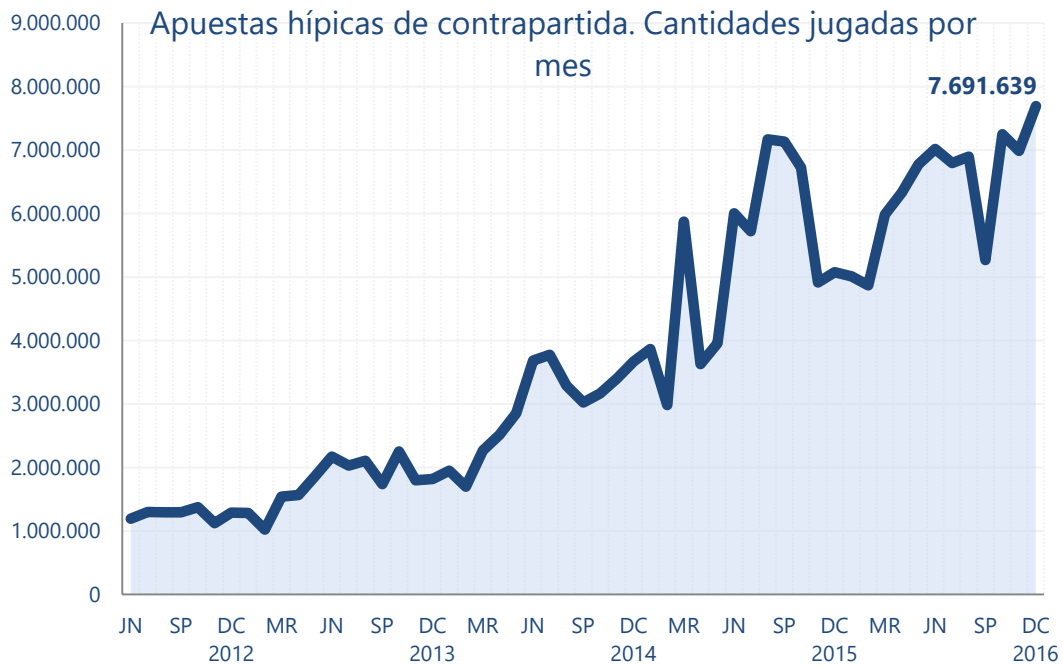
Fuente: Dirección General de Ordenación del Juego. Euros.

Gráfico 49: Apuestas deportivas de contrapartida. Margen de juego por mes



Fuente: Dirección General de Ordenación del Juego. Euros.

Gráfico 50: Apuestas deportivas de contrapartida. Cantidades jugadas por mes



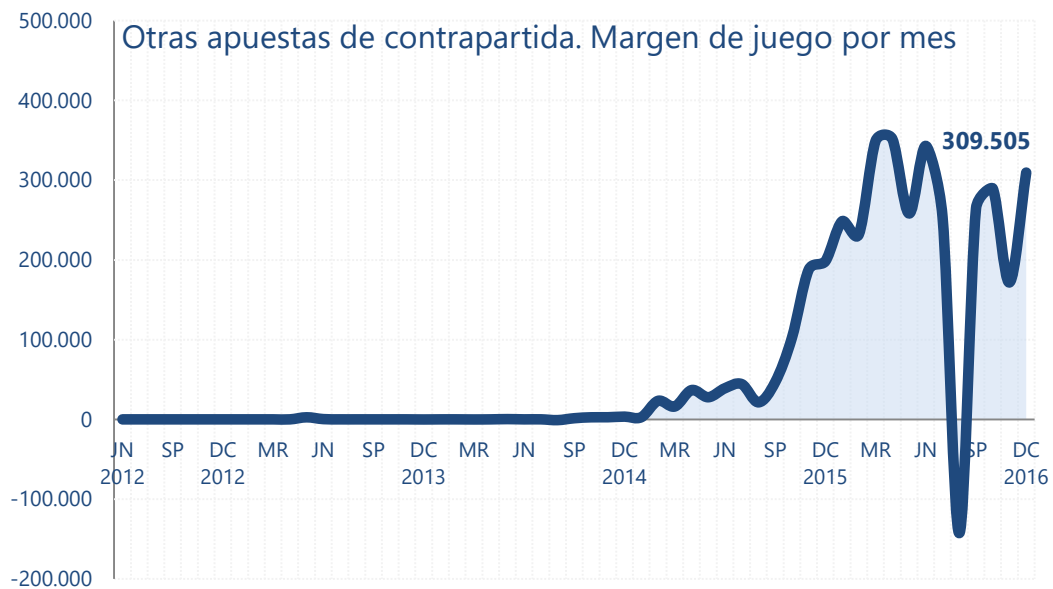
Fuente: Dirección General de Ordenación del Juego. Euros.

Gráfico 52: Apuestas hípicas de contrapartida. Cantidades jugadas por mes

Otras apuestas de contrapartida

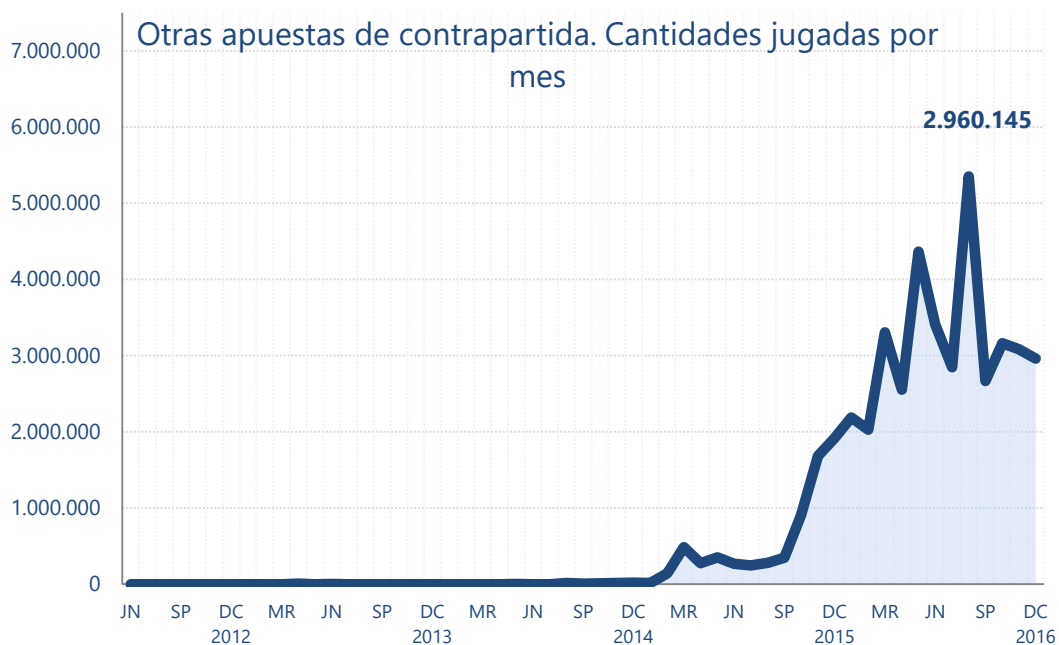
Apuesta en la que el participante apuesta contra el operador de juego, obteniendo derecho a premio si se acierta el pronóstico sobre el que se apuesta, siendo el premio el resultante de multiplicar el importe de la participación por el coeficiente que el operador haya validado previamente para el pronóstico realizado. La apuesta se realiza sobre el resultado de uno o varios eventos incluidos en los programas previamente establecidos por el operador, o sobre hechos o circunstancias que formen parte o se desarrollen en el marco de tales eventos y que hayan sido previamente establecidos en el correspondiente programa por el operador de juego.

El segmento de otras apuestas de contrapartida ha evolucionado positivamente durante el año 2016, con un margen de juego de 2,93 millones de euros y una mayor actividad en el volumen de negocio hasta alcanzar los 37,93 millones de euros en el año, una vez más datos muy superiores a los del año anterior, si bien se incide en que no puede hablarse de verdadera actividad hasta el mes de agosto de 2014.



Fuente: Dirección General de Ordenación del Juego. Euros.

Gráfico 53: Otras apuestas de contrapartida. Margen de juego por mes



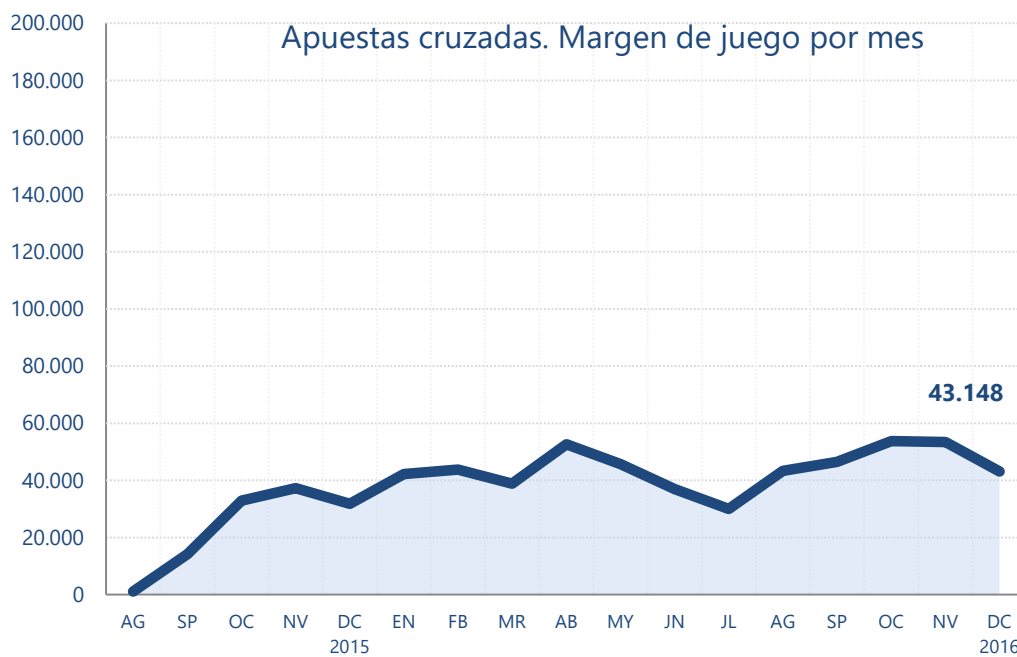
Fuente: Dirección General de Ordenación del Juego. Euros.

Gráfico 54: Otras apuestas de contrapartida. Cantidades jugadas por mes

Apuestas cruzadas

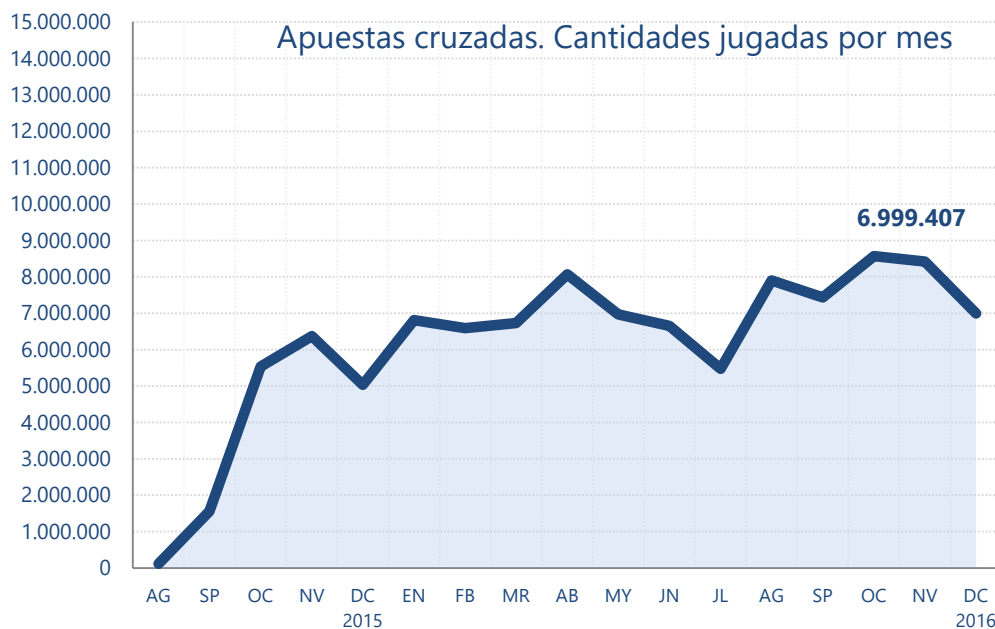
Son las apuestas resultantes de la casación de una oferta de apuesta a favor y de otra oferta de apuesta en contra, ambas emitidas por participantes, sobre un determinado evento y hecho. El operador de juego actúa únicamente como intermediario y garante de las cantidades arriesgadas entre los participantes.

Tras la aprobación de la Orden HAP/1369/2014, de 25 de julio, del Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas, el ejercicio 2016 es el segundo en el que se comercializan en España las apuestas cruzadas, con un margen de juego en el año de 530.249 euros, el 0,61% de las cantidades jugadas, que supusieron 86,63 millones de euros.



Fuente: Dirección General de Ordenación del Juego. Euros.

Gráfico 55: Apuestas cruzadas. Margen de juego por mes



Fuente: Dirección General de Ordenación del Juego. Euros.

Gráfico 56: Apuestas cruzadas. Cantidades jugadas por mes

Apuestas deportivas mutuas

Apuesta deportiva en la que un porcentaje de la suma de las cantidades apostadas, previamente establecido, se distribuye entre aquellos participantes que, de conformidad con el programa de premios, hubieran acertado el resultado del evento deportivo o el hecho o circunstancia del evento sobre el que recaen las apuestas.

Las apuestas deportivas mutuas registran un margen de juego que se ha situado en 14.124,06 euros, produciéndose un nuevo descenso en las cantidades jugadas, del -37,84% entre 2016 y 2015, pasando de 143.276,90 euros a 89.065,08 euros, repitiéndose el descenso significativo en los meses de julio de cada ejercicio.



Fuente: Dirección General de Ordenación del Juego. Euros.

Gráfico 57: Apuestas deportivas mutuas. Margen de juego por mes



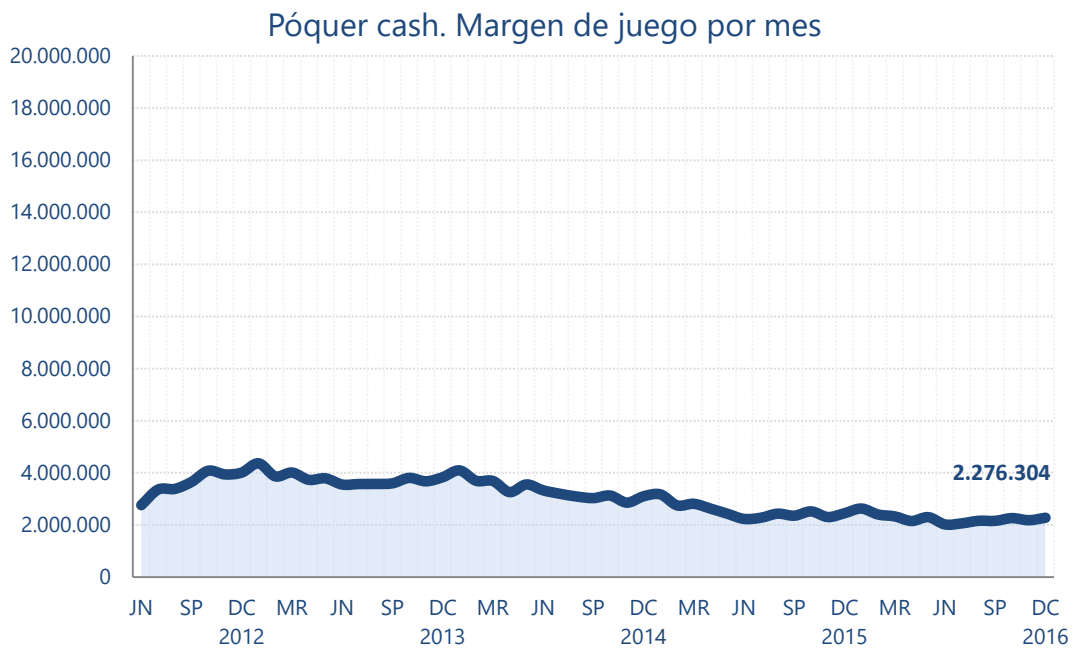
Fuente: Dirección General de Ordenación del Juego. Euros.

Gráfico 58: Apuestas deportivas mutuas. Cantidades jugadas por mes

Póquer cash

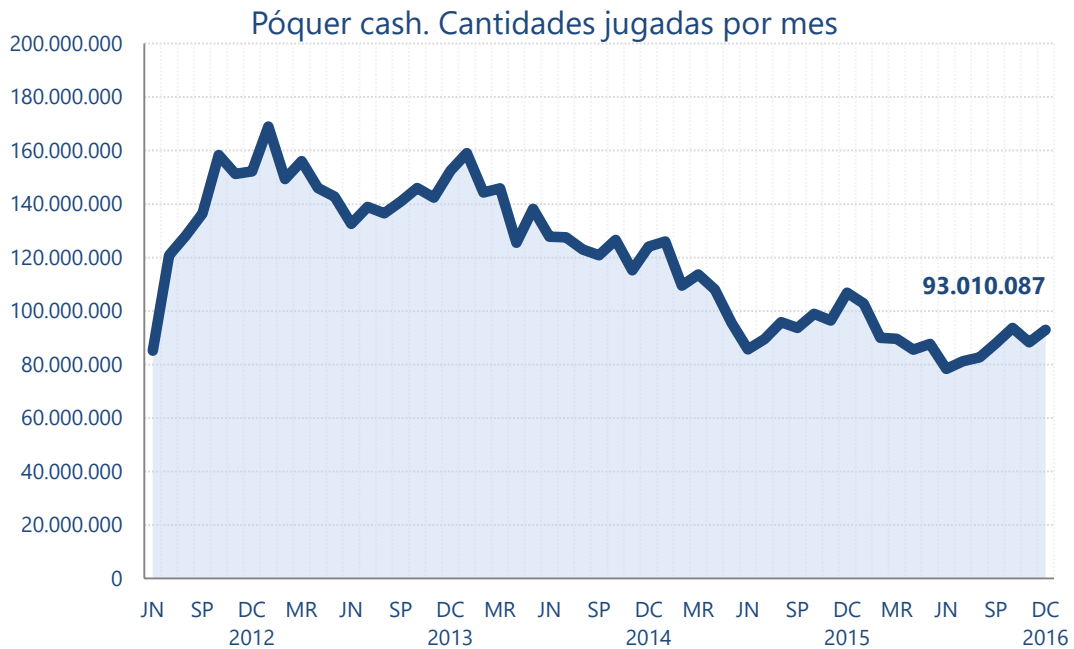
El póquer es un juego de cartas o naipes en el que varios jugadores se enfrentan entre sí con el objeto de obtener alguna de las combinaciones de cartas que, de conformidad con las reglas del juego y su funcionamiento, le permita ganar el fondo del juego o la parte del mismo que pudiera corresponderle. El Póquer cash es una modalidad de póquer en la que el participante podrá entrar o abandonar la partida cuando desee, pudiendo hacer efectivas las ganancias obtenidas en cada una de las manos en las que haya participado hasta el momento en que se produzca su retirada del juego.

En el segmento de póquer cash, el margen de juego tuvo una evolución negativa (-11,32%) hasta alcanzar los 26,93 millones de euros, representando en 2016 el 2,54% de las cantidades jugadas. Por otra parte se han jugado durante 2016 1.060,82 millones de euros, un 13,02% menos que en el ejercicio anterior,



Fuente: Dirección General de Ordenación del Juego. Euros.

Gráfico 59: Póquer cash. Margen de juego por mes



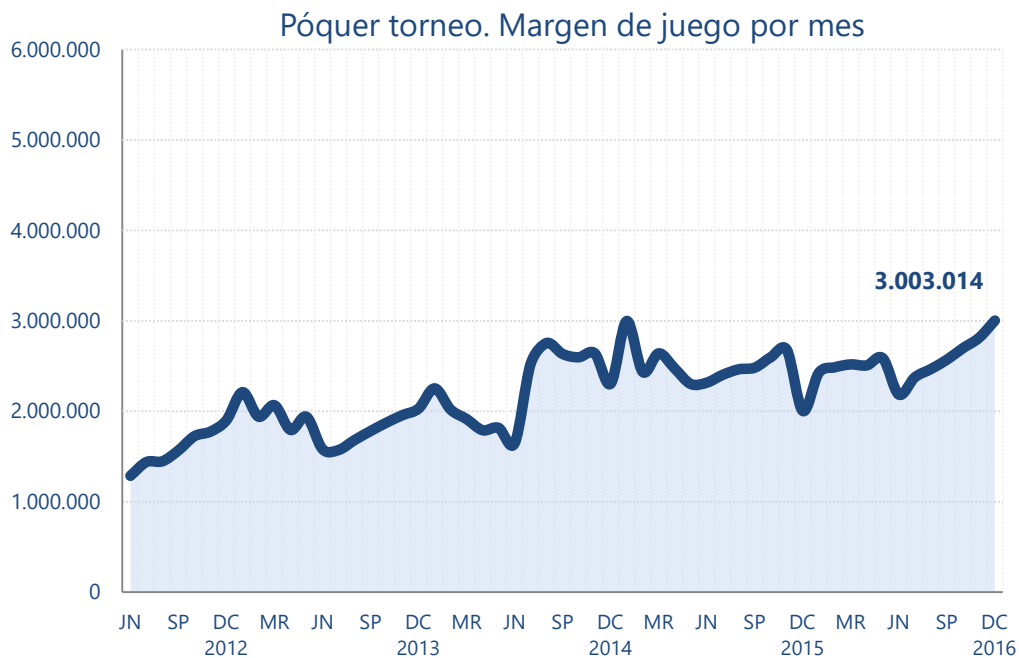
Fuente: Dirección General de Ordenación del Juego. Euros.

Gráfico 60: Póquer cash. Cantidades jugadas por mes

Póquer torneo

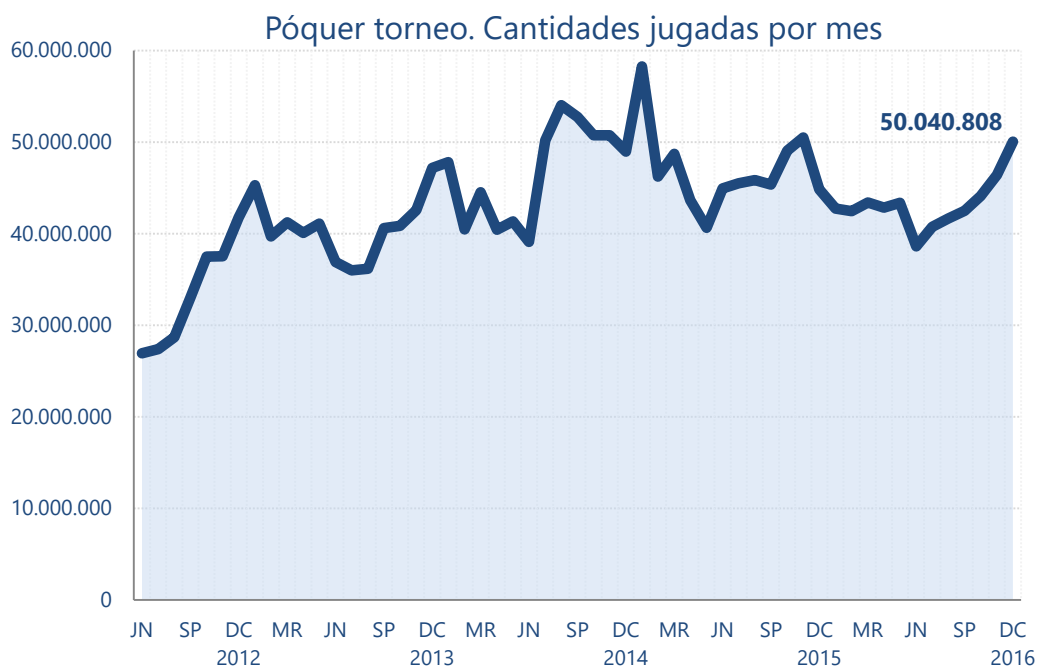
Modalidad de póquer en la que el participante está dispuesto a participar en mesas sucesivas, compitiendo hasta llegar a enfrentarse, si no abandona el juego previamente, a su contrincante o contrincantes finales. Se podrá participar en el torneo tras abonar el correspondiente derecho de inscripción y participación. El fondo de juego se entregará al ganador o se repartirá entre un número preestablecido de finalistas.

En 2016, el segmento de póquer torneo tuvo una evolución positiva del margen de juego (2,80%) cuyo importe fue de 30,63 millones de euros, como consecuencia de haberse jugado 518,88 millones de euros, un -7,93% menos que en 2015.



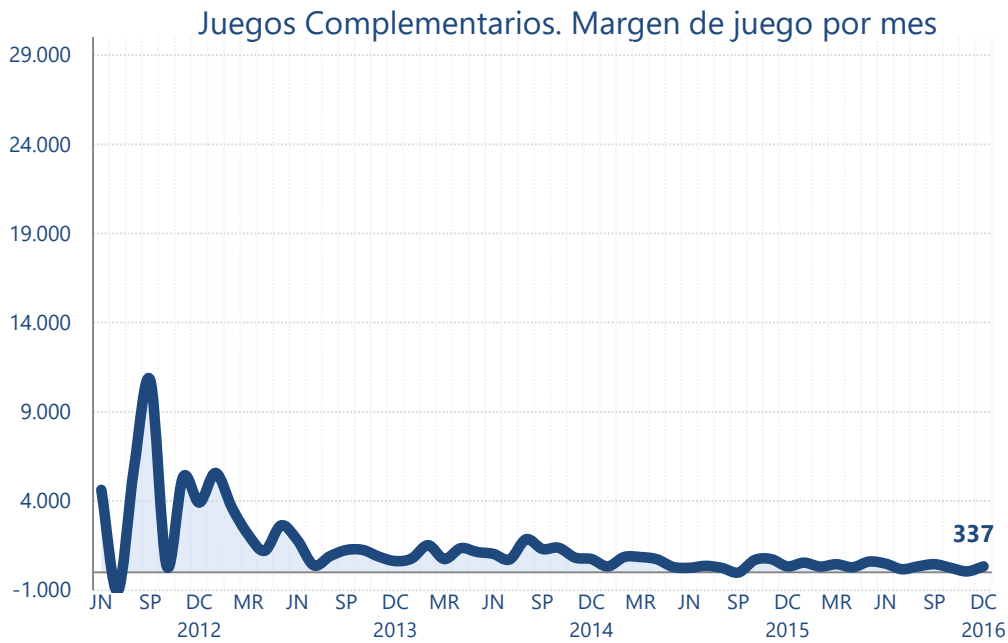
Fuente: Dirección General de Ordenación del Juego. Euros.

Gráfico 61: Póquer torneo. Margen de juego por mes



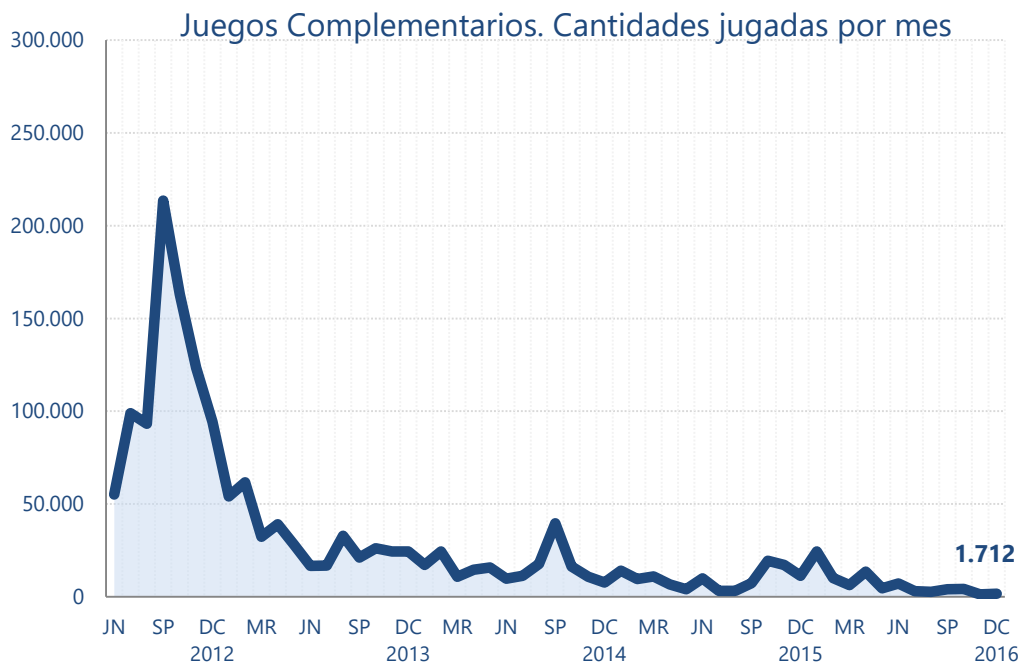
Fuente: Dirección General de Ordenación del Juego. Euros.

Gráfico 62: Póquer torneo. Cantidades jugadas por mes



Fuente: Dirección General de Ordenación del Juego. Euros.

Gráfico 65 Juegos Complementarios. Margen de juego por mes



Fuente: Dirección General de Ordenación del Juego. Euros.

Gráfico 66: Juegos Complementarios. Cantidades jugadas por mes

Punto y banca

Juego de azar practicado con naipes que enfrenta a varios jugadores entre sí. El operador actúa como intermediario y garante de las cantidades apostadas entre terceros, detrayendo las cantidades o porcentajes que previamente hubiera fijado. La posibilidad de ganar del jugador es que su mano de naipes sume nueve puntos o se acerque a ellos sin pasarse y sea superior al valor de la mano que juega la banca.

El margen de juego alcanzó los 25.136 euros, mientras que el importe acumulado en cantidades jugadas en 2016 ha sido de 939.869 euros. El margen de juego supuso un 2,67% de las cantidades jugadas.



Fuente: Dirección General de Ordenación del Juego. Euros.

Gráfico 67: Punto y banca. Margen de juego



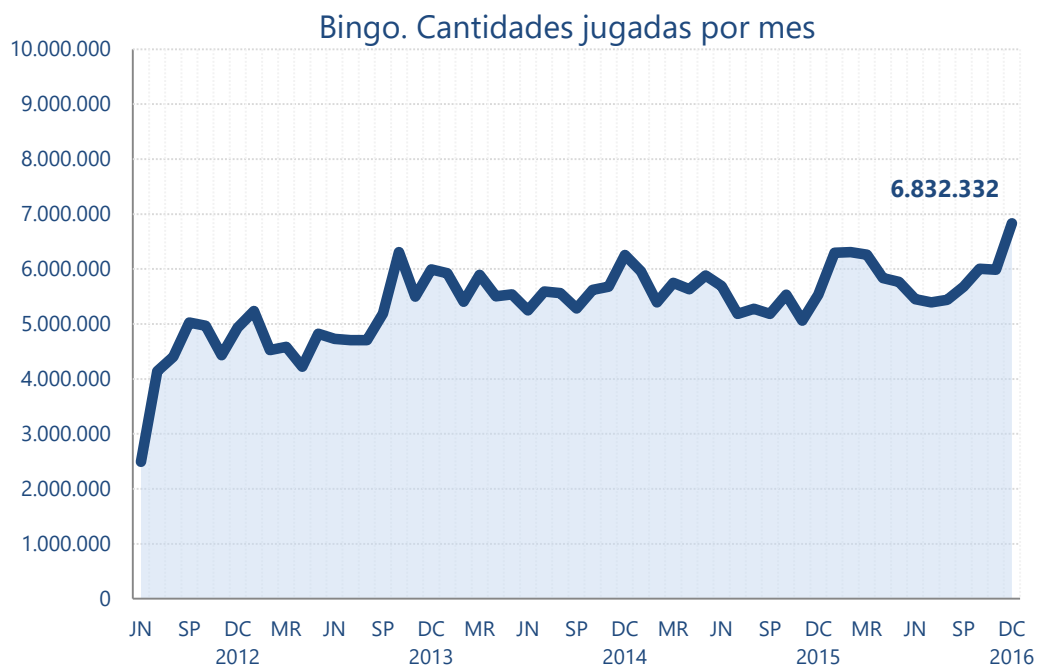
Fuente: Dirección General de Ordenación del Juego. Euros.

Gráfico 68: Punto y banca. Cantidades jugadas

Ruleta

Juego de azar en el que los participantes juegan contra el establecimiento organizador y en el que la posibilidad de ganar depende de la coincidencia de la apuesta realizada con el número, color o ubicación de la casilla en la que se detenga la representación de una bola que se pone en movimiento dentro de la representación de un disco horizontal giratorio sostenido por un eje y dividido en casillas radiales numeradas.

El margen de juego fue de 46,81 millones de euros, un 27,77% superior al de 2015, representando un 2,32% de las cantidades jugadas, que en el año 2016 alcanzaron el importe de 2.017,51 millones de euros, con un incremento respecto al año anterior del 33,32%.



Fuente: Dirección General de Ordenación del Juego. Euros.

Gráfico 72: Bingo. Cantidades jugadas por mes

Máquinas de Azar

Juego en el que, a cambio del precio de la partida, se concede al usuario un tiempo de uso a fin de obtener una combinación de signos o representaciones gráficas que, según las reglas del juego, resulte agraciada con un premio. En su segundo ejercicio de actividad el margen de juego ascendió a 51,79 millones de euros, mientras que las cantidades jugadas han sido 1.331,49 millones de euros.

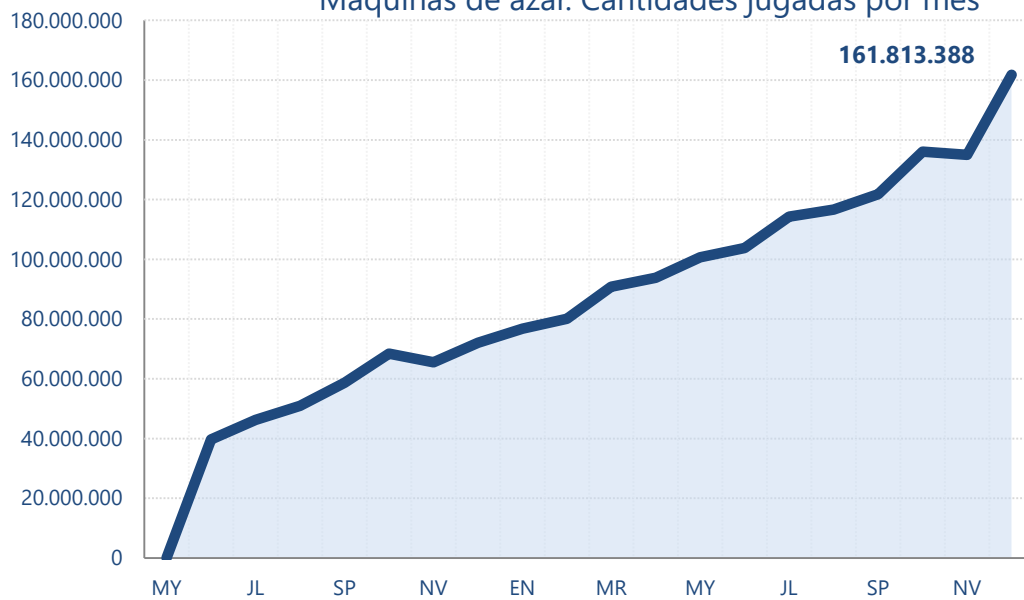
Máquinas de azar. Margen de juego por mes



Fuente: Dirección General de Ordenación del Juego. Euros.

Gráfico 73: Máquinas de azar. Margen de juego por mes

Máquinas de azar. Cantidades jugadas por mes



Fuente: Dirección General de Ordenación del Juego. Euros.

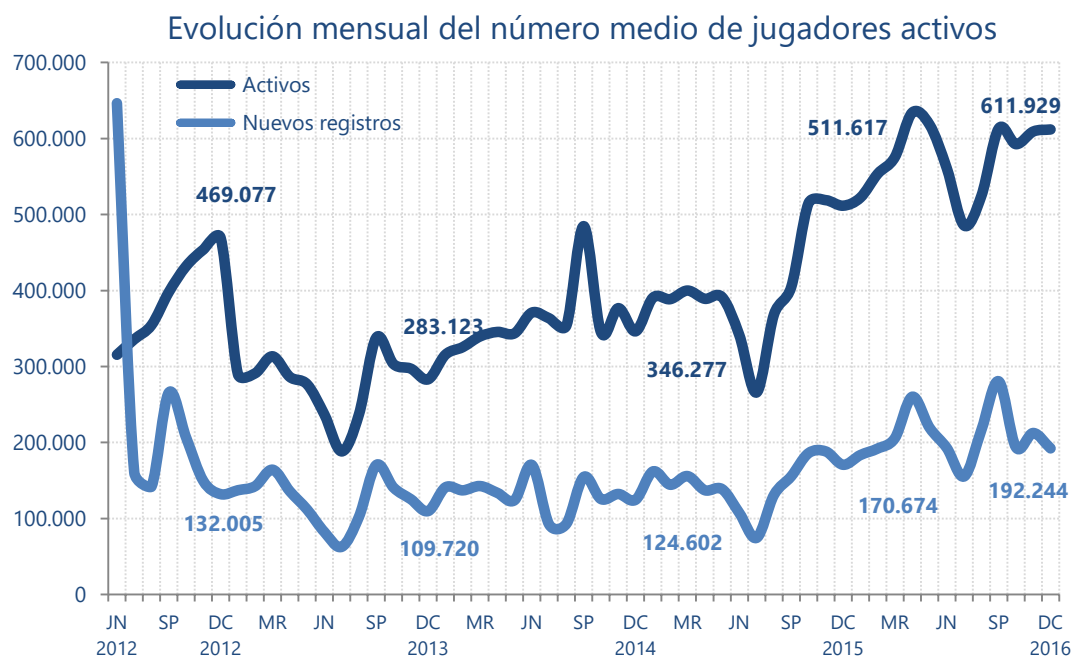
Gráfico 74: Máquinas de azar. Cantidades jugadas por mes

2.2.1.3. Otras variables de negocio

En cuanto al número de jugadores de este segmento de juego, durante 2016 se ha incrementado un 41,29% el número medio mensual de jugadores activos respecto al ejercicio anterior, cerrándose el año con un valor promedio mensual de 611.929 usuarios. En promedio, en los nuevos registros se ha producido un incremento del 43,05% entre los años 2016 y 2015, siendo el número de “nuevas altas” en el ejercicio 2016 de 2.504.356, lo que da lugar a un número acumulado de nuevos registros desde que se reguló el mercado de 9.013.722.

Las cantidades mensuales medias jugadas por jugador activo habrían sido inferiores en 2016 respecto al año anterior, si bien sigue sin detectarse una tendencia bien definida.

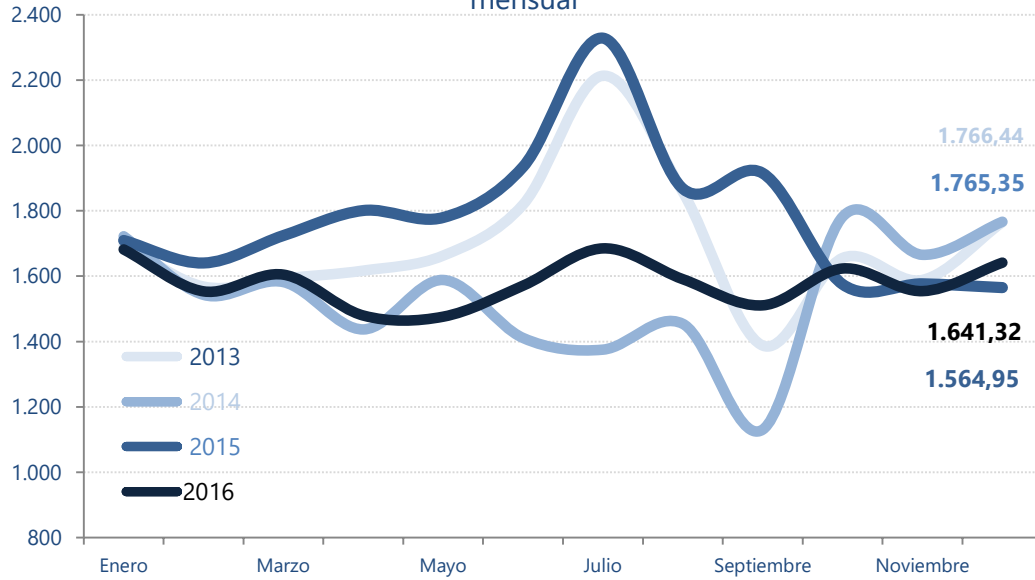
La evolución de los depósitos y de las retiradas de fondos es muy similar, creciente en ambos casos, con una correlación lineal positiva estadísticamente significativa entre ambas variables (0,9878) desde el inicio de la actividad regulada.



Fuente: Dirección General de Ordenación del Juego.

Gráfico 75: Evolución mensual del número medio de jugadores activos

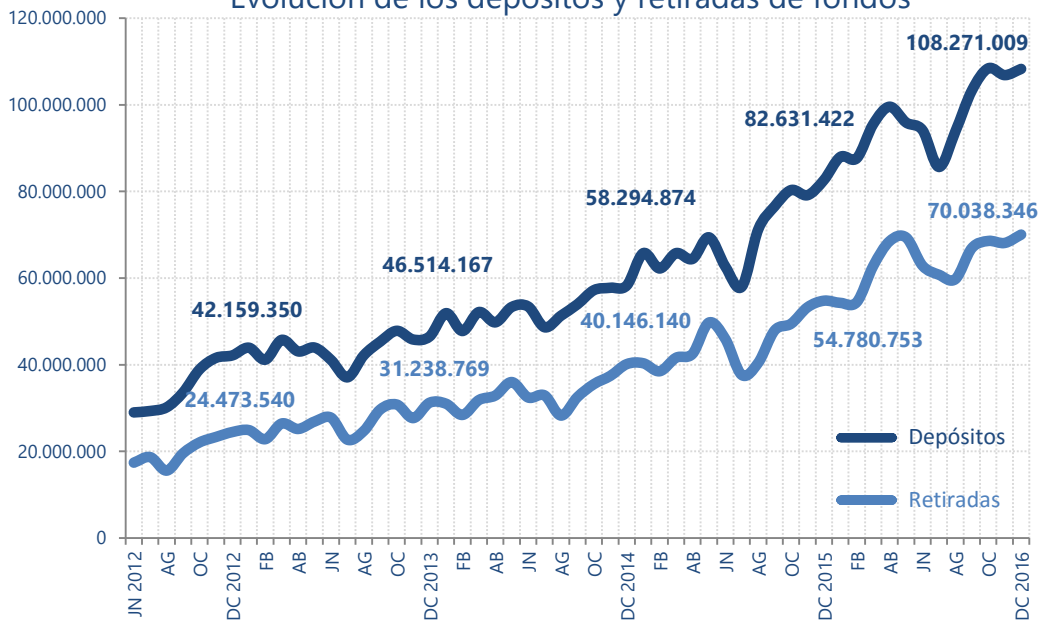
Cantidades jugadas promedio por jugador activo en el período mensual



Fuente: Dirección General de Ordenación del Juego. Euros.

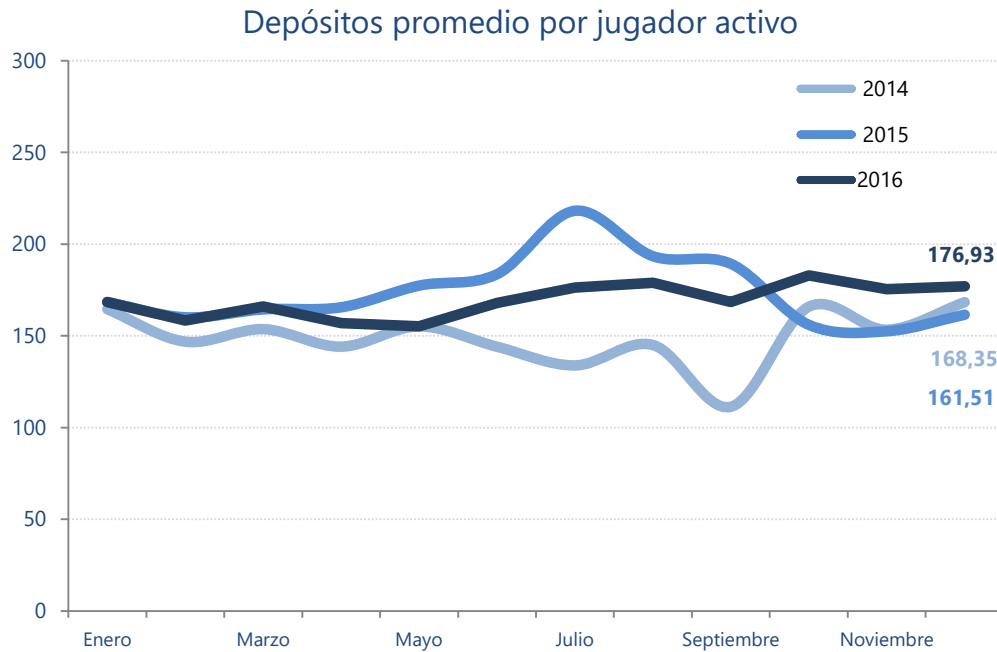
Gráfico 76: Cantidades jugadas promedio por jugador activo en el período mensual

Evolución de los depósitos y retiradas de fondos



Fuente: Dirección General de Ordenación del Juego. Euros.

Gráfico 77: Evolución de los depósitos y retiradas de fondos



Fuente: Dirección General de Ordenación del Juego. Euros.

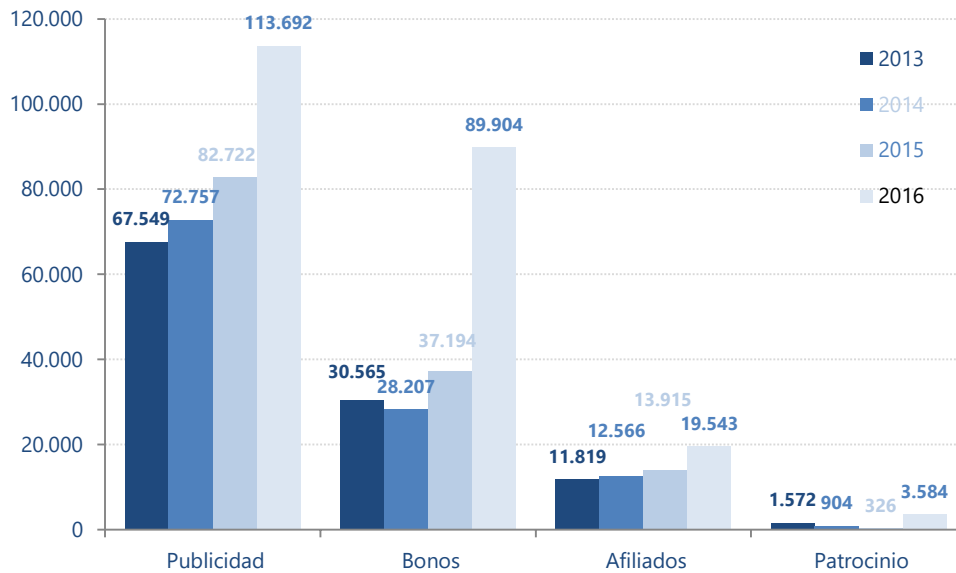
Gráfico 78: Depósitos promedio por jugador activo en el período mensual.

2.2.1.4. Gastos en promoción

Los gastos en promoción realizados por los operadores de juego en línea en este segmento de actividad durante 2016 han sido 226,72 millones de euros, un 69,00% superiores a los correspondientes al ejercicio anterior, siendo la partida más importante la correspondiente a los gastos de publicidad (113,69 millones de euros), seguida de los gastos en bonos (89,90 millones de euros) y gastos en afiliados (19,54 millones de euros), ocupando el último lugar los gastos en patrocinio (3,58 millones de euros). Como en años anteriores, la dinámica temporal de gasto dentro del ejercicio no ha sido uniforme.

En el ejercicio 2016 se ha intensificado el coste en publicidad, patrocinio y en afiliados respecto al ejercicio anterior, especialmente, en bonos y patrocinio

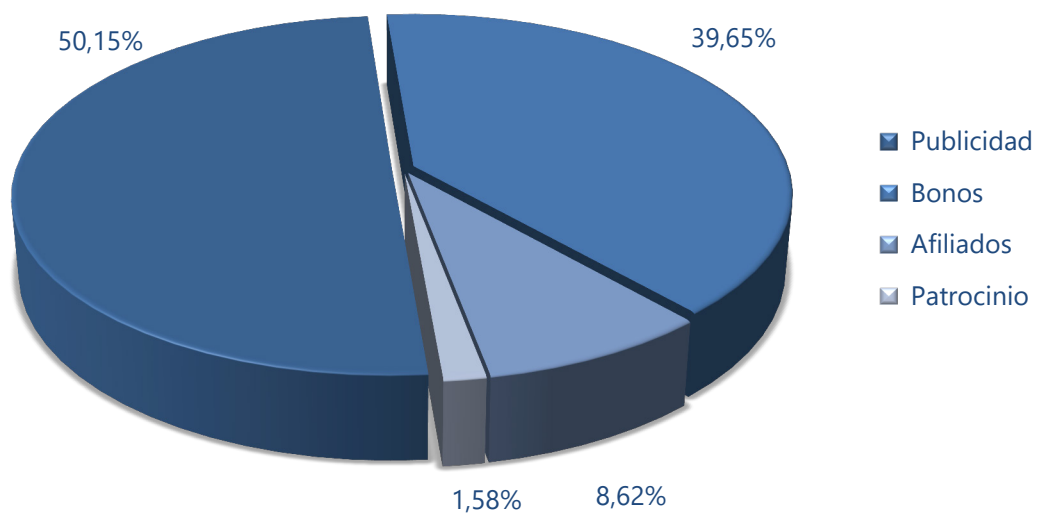
Gastos de promoción por clase. Ejercicios 2013 a 2016



Fuente: Dirección General de Ordenación del Juego. Miles de euros.

Gráfico 79: Gastos de promoción por clase. Ejercicios 2013 a 2016

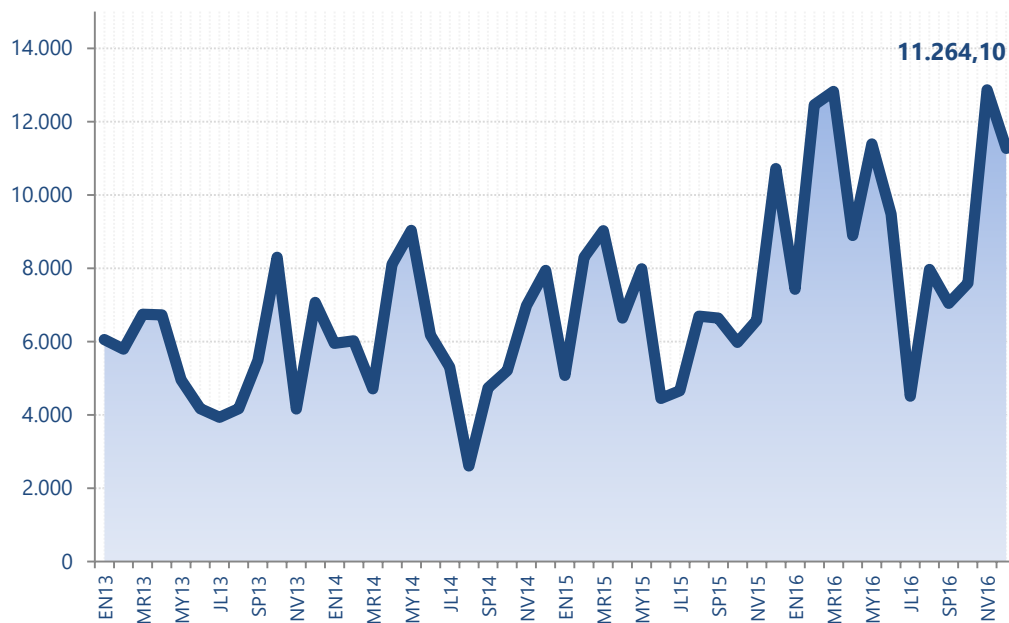
Estructura de gastos de promoción. Ejercicio 2016



Fuente: Dirección General de Ordenación del Juego.

Gráfico 80: Estructura de gastos de promoción. Ejercicio 2016

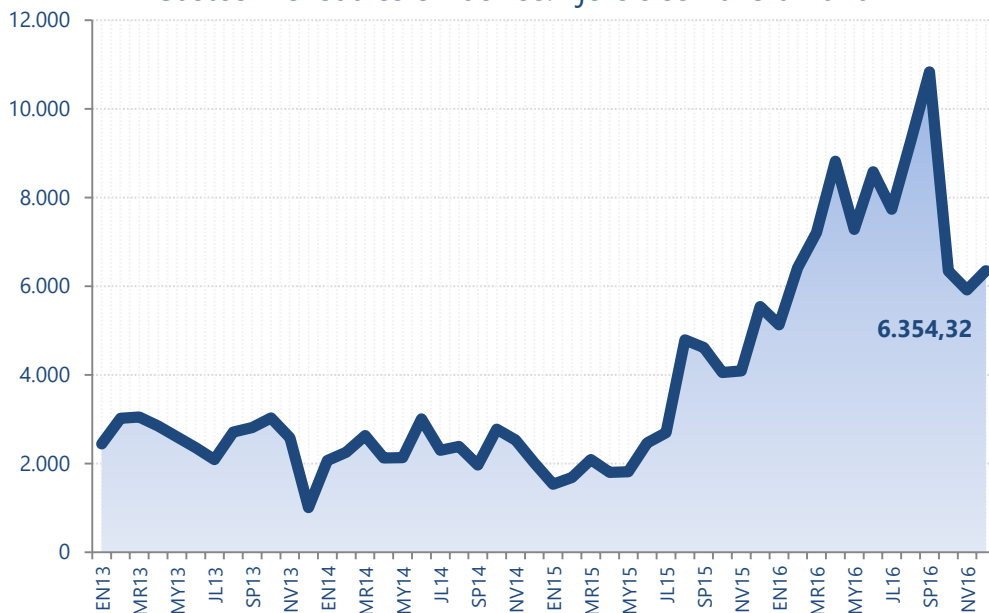
Gastos mensuales en publicidad. Ejercicios 2013 a 2016



Fuente: Dirección General de Ordenación del Juego. Miles de euros.

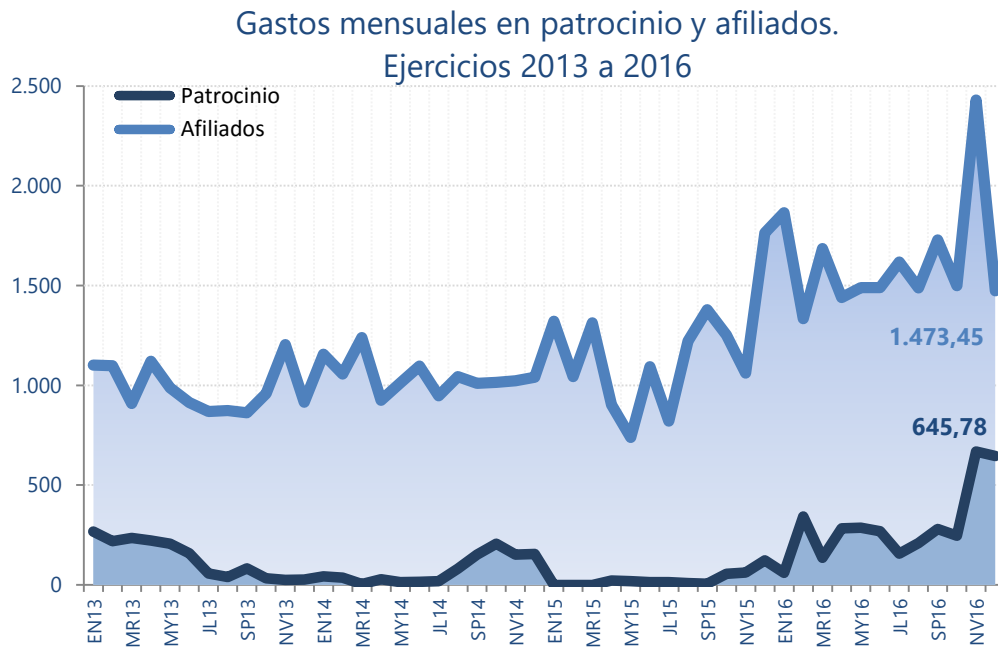
Gráfico 81: Gastos mensuales en publicidad. Ejercicios 2013 a 2016

Gastos mensuales en bonos. Ejercicios 2013 a 2016



Fuente: Dirección General de Ordenación del Juego. Miles de euros.

Gráfico 82: Gastos mensuales en bonos. Ejercicios 2013 a 2016



Fuente: Dirección General de Ordenación del Juego. Miles de euros.

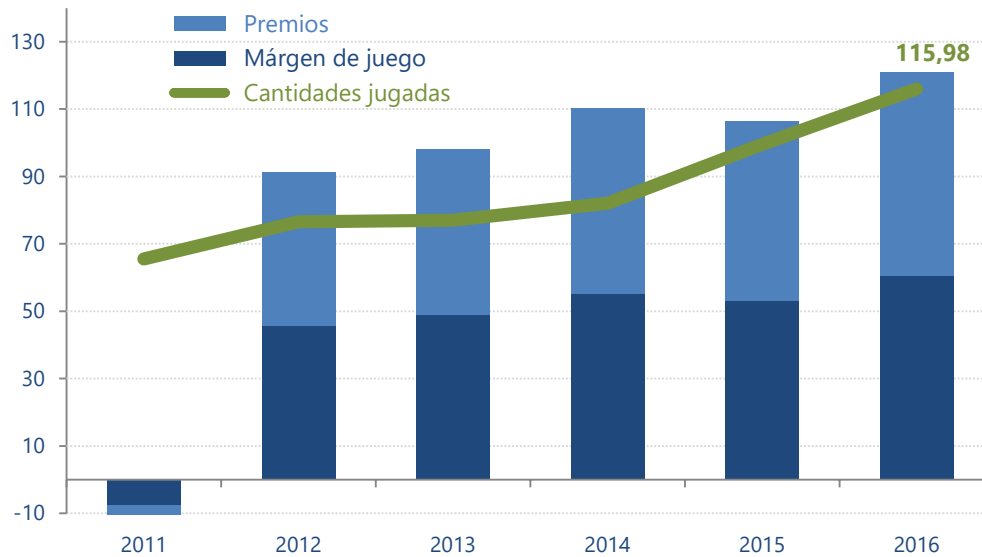
Gráfico 83: Gastos mensuales en patrocinio y afiliados. Ejercicios 2013 a 2016

2.2.2. Operadores de juego estatal de loterías en el canal online

2.2.2.1. Sociedad Estatal Loterías y Apuestas del Estado

El juego online en la Sociedad Estatal Loterías y Apuestas del Estado, con 115,98 millones de euros en ventas en 2016, representó el 1,32% del volumen total de las mismas en el ejercicio. Su evolución con respecto a 2015 ha sido positiva (16,50%), como también lo ha sido la del margen de juego: 13,49%. Este margen de juego (60,40 millones de euros) representó, en promedio de los cinco últimos ejercicios, el 59,16% de las ventas del operador en este canal.

Datos del canal online. SELAE



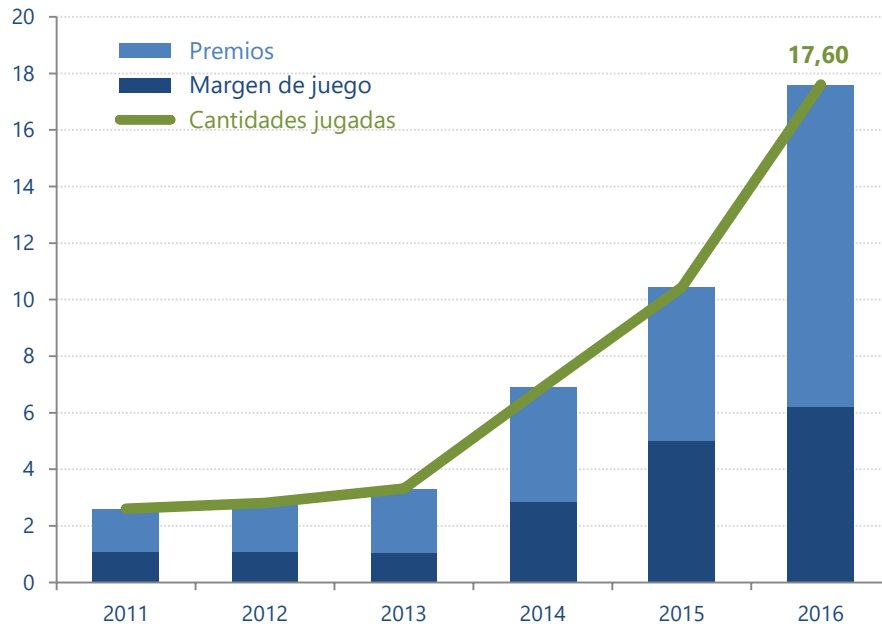
Fuente: elaboración propia con datos de Sociedad Estatal Loterías y Apuestas del Estado. Millones de euros.

Gráfico 84: Datos del canal online. SELAE

2.2.2.2. Organización Nacional de Ciegos Españoles

El juego online en la Organización Nacional de Ciegos Españoles representó en 2016 el 0,92% del total de ventas, con 17,60 millones de euros. Su crecimiento con respecto al año anterior ha sido nuevamente significativo (68,57%), con una evolución positiva también en el margen de juego: 24,05%. Este margen (6,22 millones de euros para 2016) representa, en promedio de los últimos cinco ejercicios, el 39,02% de las ventas en este canal.

Datos del canal online. ONCE



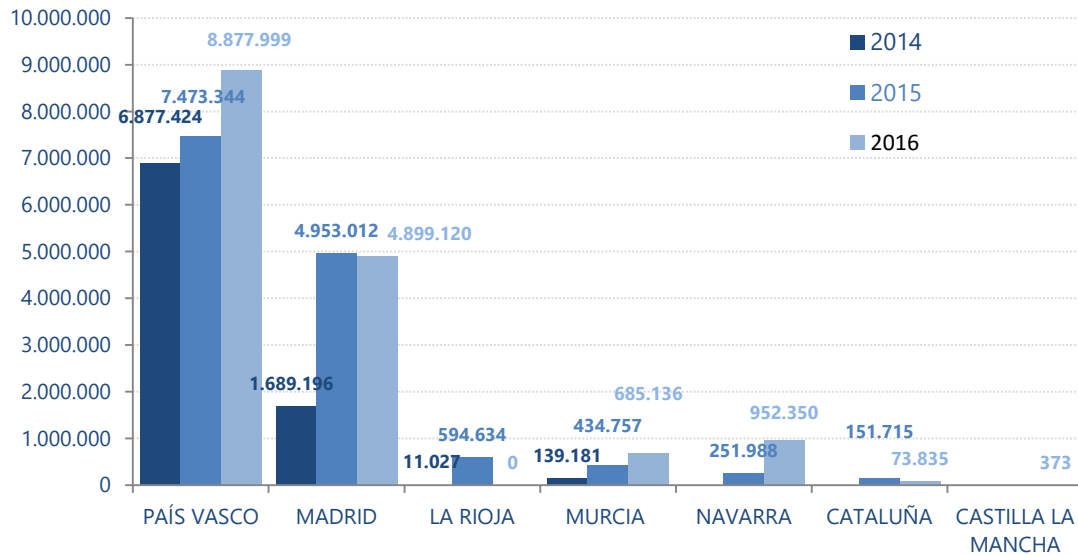
Fuente: elaboración propia con datos de la Organización Nacional de Ciegos Españoles. Millones de euros.

Gráfico 85: Datos del canal online. ONCE

2.2.3. El juego online de carácter autonómico

En el ejercicio de sus competencias las comunidades autónomas pueden autorizar juego online dentro de su territorio. En el ejercicio 2016 los datos que provienen de Cataluña, Castilla La Mancha, Madrid, Murcia, Navarra y el País Vasco han supuesto un volumen de cantidades jugadas de 203,09 millones de euros, con unos premios de 187,60 millones de euros y un margen de juego de 15,49 millones de euros. En este ejercicio el peso de esta actividad a nivel autonómico en términos de cantidades jugadas se ha concentrado en el País Vasco (51,19%) y en Madrid (39,43%), siendo el margen de juego sobre las cantidades jugadas dispar según cada territorio: Madrid (6,12%), Murcia (10,01%), Navarra (7,98%), País Vasco (8,54%) y Cataluña (30%), si bien este último dato se corresponde a las loterías autonómicas vendidas por el canal online, modalidad de juego no comercializada en el resto de espacios geográficos.

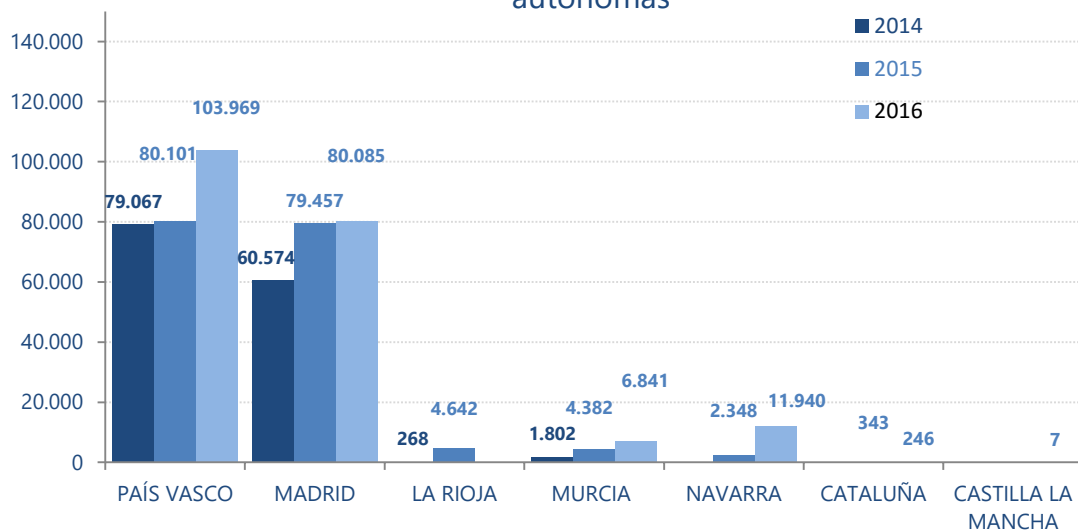
Margen de juego en el canal online de las comunidades autónomas



Fuente: comunidades autónomas. Información parcial. Euros. La comunidad autónoma de La Rioja no ha informado datos de juego online para 2016. Euros.

Gráfico 86: Margen de juego en el canal online de las comunidades autónomas

Cantidades jugadas en el canal online de las comunidades autónomas



Fuente: comunidades autónomas. Miles de euros. La comunidad autónoma de La Rioja no ha informado datos de juego online para 2016.

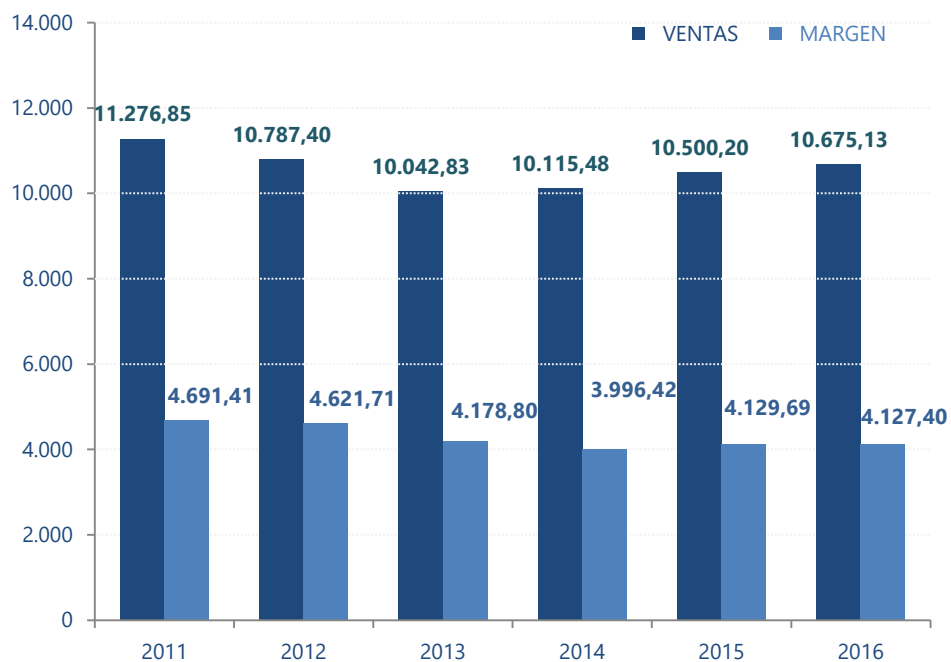
Gráfico 87: Cantidades jugadas en el canal online de las comunidades autónomas

2.3. El mercado de juego por segmentos

2.3.1. Loterías

El mercado de loterías en España, formado por SELAE, ONCE y EAJA, ha evolucionado positivamente respecto al ejercicio anterior, con un incremento del 1,67%, si bien el margen de juego se ha mostrado prácticamente estable, con un ligero descenso interanual (-0,06%). El peso por operador en el total de cantidades jugadas y margen de juego se ha mantenido estable en los tres últimos ejercicios.

Evolución del segmento de juego de Loterías



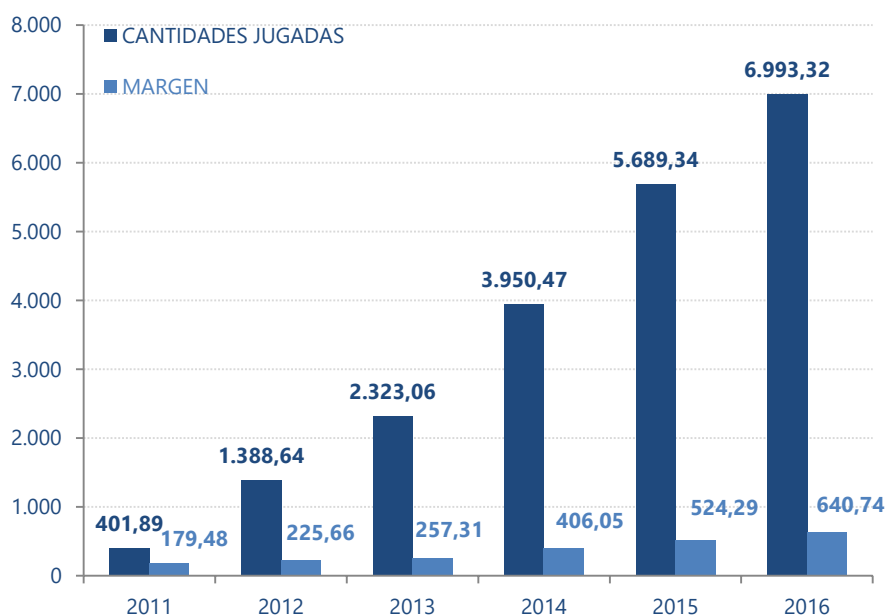
Fuente: elaboración propia con datos de SELAE, ONCE y, para las loterías autonómicas: 2014 y 2016, Dirección General de Tributos y Juego de la Comunidad Autónoma de Cataluña; 2015, Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de Cataluña. Millones de euros.

Gráfico 88: Evolución del segmento de juego de Loterías

2.3.2. Apuestas

El segmento de juego de *Apuestas* considerado como tal en este epígrafe sigue con una evolución positiva de nuevo gracias a las modalidades de juego online estatal, si bien el crecimiento positivo de las cantidades jugadas es generalizado ya que se habría dado en los resultados de Sociedad Estatal Loterías y Apuestas del Estado (1,79% en el canal online), en las apuestas online vinculadas a la Dirección General de Ordenación del Juego (22,25% de variación interanual) y en los canales presencial y online de las comunidades autónomas (32,61% y 37,57% respectivamente). En 2016 los datos autonómicos sobre apuestas habrían supuesto 1.630,35 millones de euros en cantidades jugadas (1.225,18 millones de euros en 2015 y 778,30 millones en 2014) y 1.340,65 millones de euros en premios.

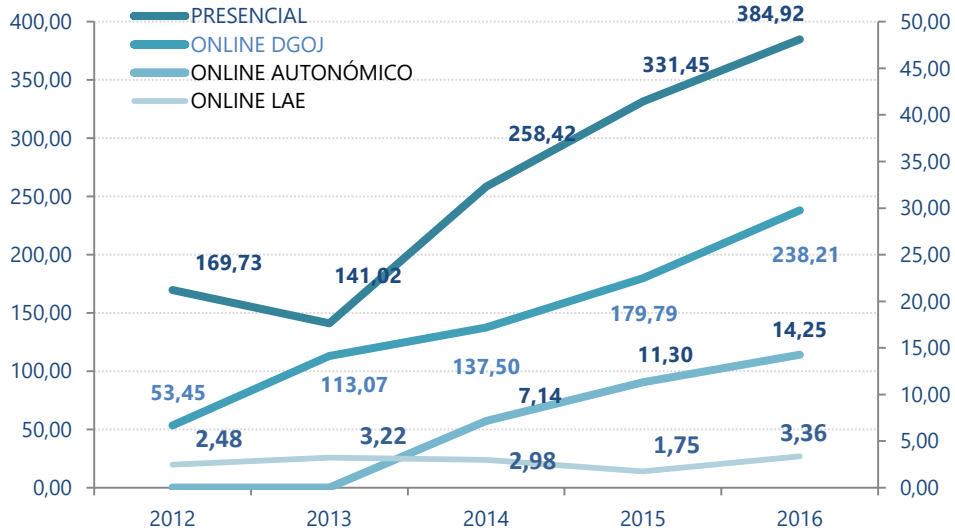
Evolución del segmento de juego de Apuestas



Fuente: elaboración propia con datos de Sociedad Estatal Loterías y Apuestas del Estado, comunidades y ciudades autónomas y Dirección General de Ordenación del Juego. Millones de euros.

Gráfico 89: Evolución del segmento de juego de Apuestas

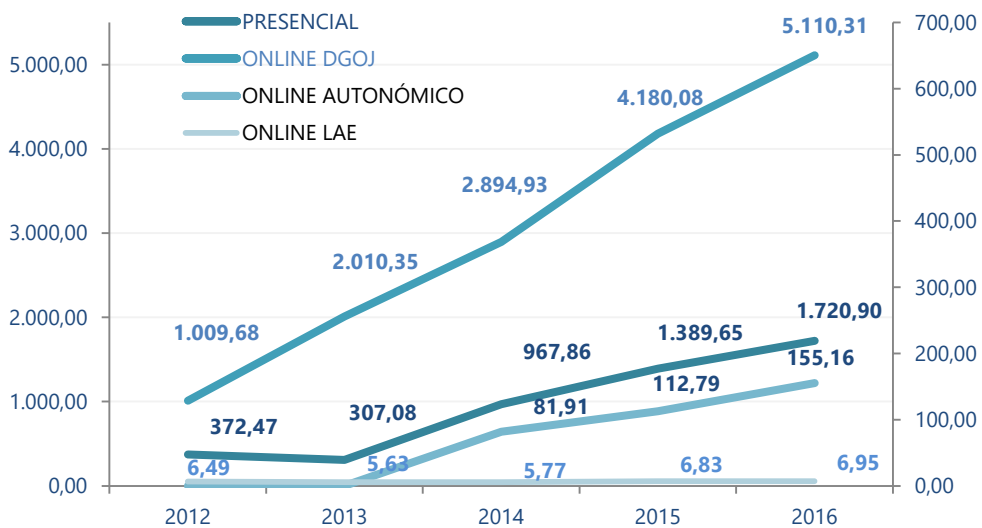
Margen de juego por canal. Apuestas



Fuente: elaboración propia con datos de Sociedad Estatal Loterías y Apuestas del Estado, comunidades y ciudades autónomas y Dirección General de Ordenación del Juego. Millones de euros. Datos de juego online autonómico y de SELAE en eje derecho.

Gráfico 90: Margen de juego por canal. Apuestas

Cantidades jugadas por canal. Apuestas

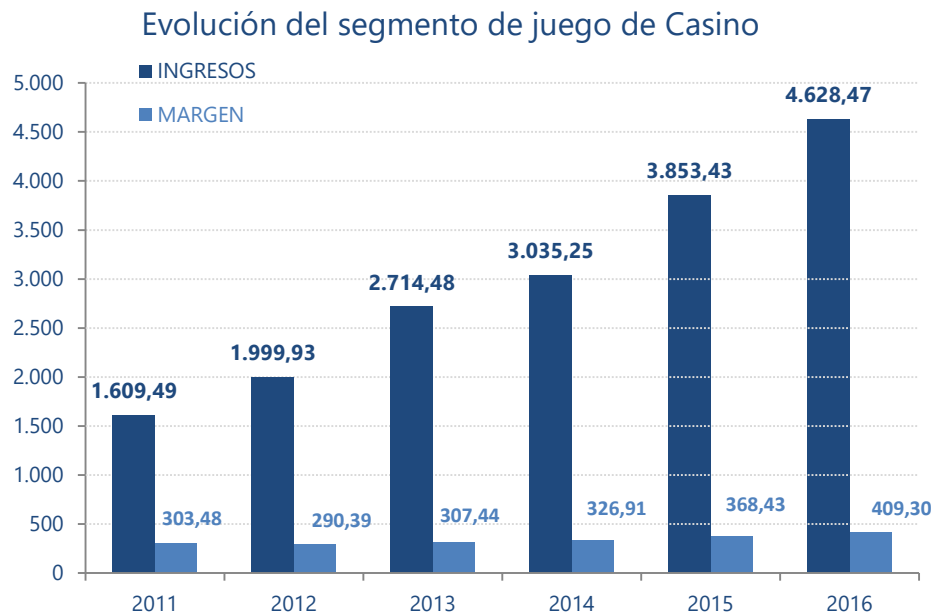


Fuente: elaboración propia con datos de Sociedad Estatal Loterías y Apuestas del Estado, comunidades y ciudades autónomas y Dirección General de Ordenación del Juego. Millones de euros. Datos de juego online autonómico y de SELAE en eje derecho.

Gráfico 91: Cantidades jugadas por canal. Apuestas

2.3.3. Casino

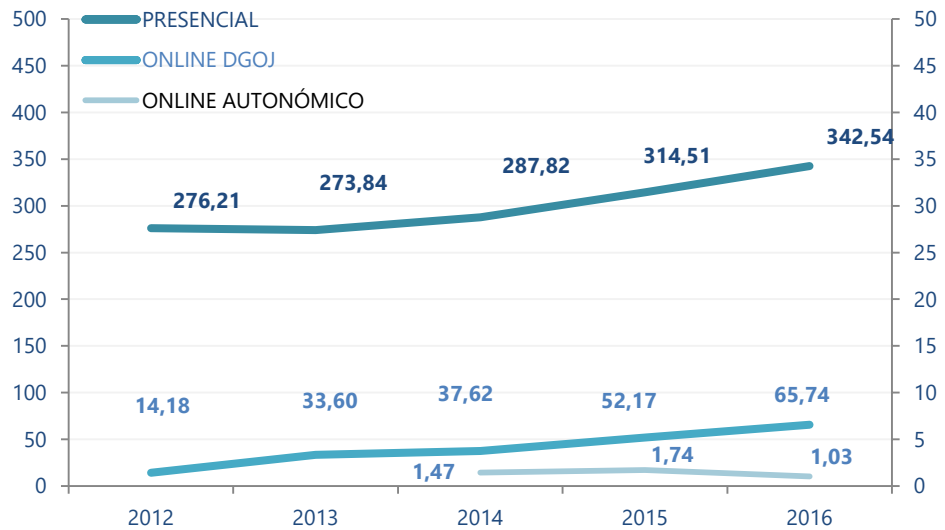
La evolución del segmento global de *Casinos* según se define en este informe se apoya en un comportamiento positivo tanto para el canal en línea como para el presencial, dando lugar a una evolución anual conjunta del 20,11% en cantidades jugadas hasta alcanzar los 4.628,47 millones de euros. En cuanto al margen de juego, la evolución positiva del conjunto nacional respecto a 2015 habría sido del 11,09%.



Fuente: elaboración propia con datos del Ministerio del Interior, Comunidad de Madrid y Dirección General de Ordenación del Juego. Millones de euros.

Gráfico 92: Evolución del segmento de juego de Casino

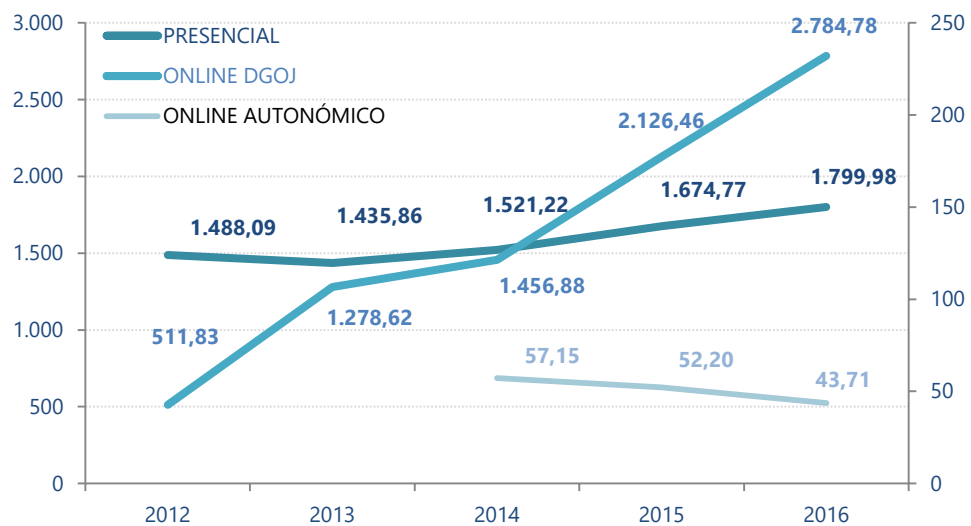
Margen de juego por canal. Casino



Fuente: elaboración propia con datos del Ministerio del Interior, Comunidad de Madrid y Dirección General de Ordenación del Juego. Millones de euros. Datos de juego online autonómico en eje derecho.

Gráfico 93: Margen de juego por canal. Casino

Cantidades jugadas por canal. Casino

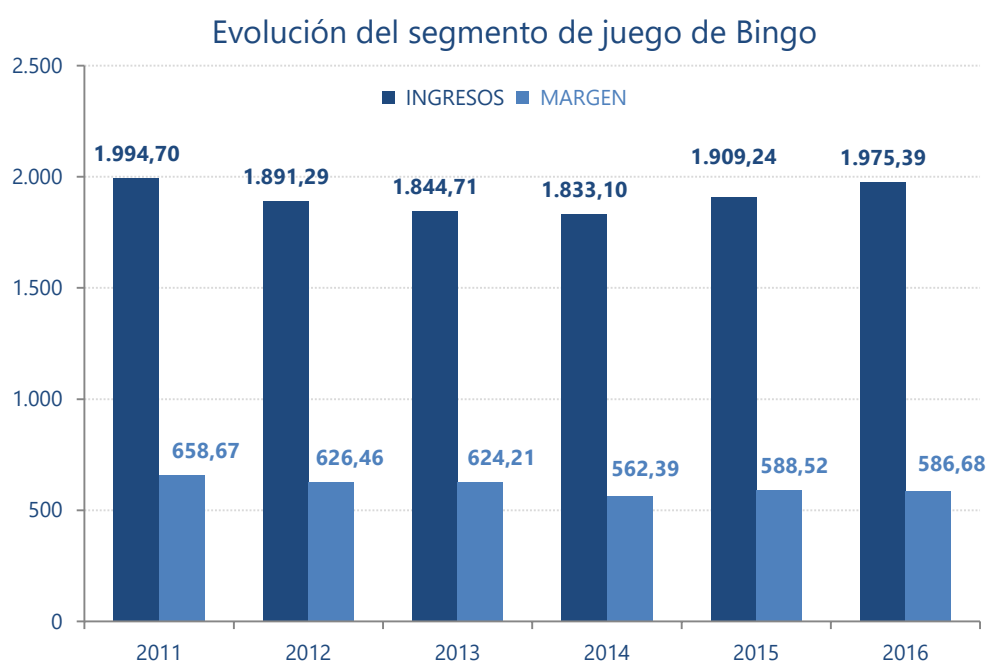


Fuente: elaboración propia con datos del Ministerio del Interior, Comunidad de Madrid y Dirección General de Ordenación del Juego. Millones de euros. Datos de juego online autonómico en eje derecho.

Gráfico 94: Cantidades jugadas por canal. Casino

2.3.4. Bingo

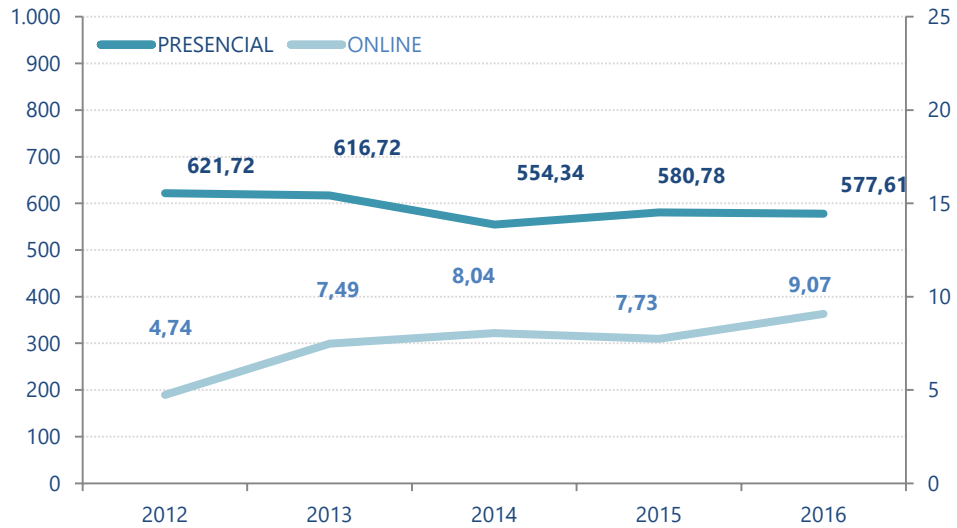
La dinámica del *Bingo* se basa principalmente en el juego tradicional (96,39% del total de las cantidades jugadas). En conjunto, las cantidades jugadas se habrían incrementado en 2016 en un 3,46%, alcanzando los 1.975,39 millones de euros, con un margen de juego que representa el 29,70% de las cantidades jugadas en el ejercicio.



Fuente: elaboración propia con estimaciones de la Confederación Española de Organizaciones de Empresarios del Juego del Bingo y datos de la Dirección General de Ordenación del Juego. Millones de euros. La fuente privada ha modificado los datos ofrecidos para el ejercicio 2015.

Gráfico 95: Evolución del segmento de juego de Bingo

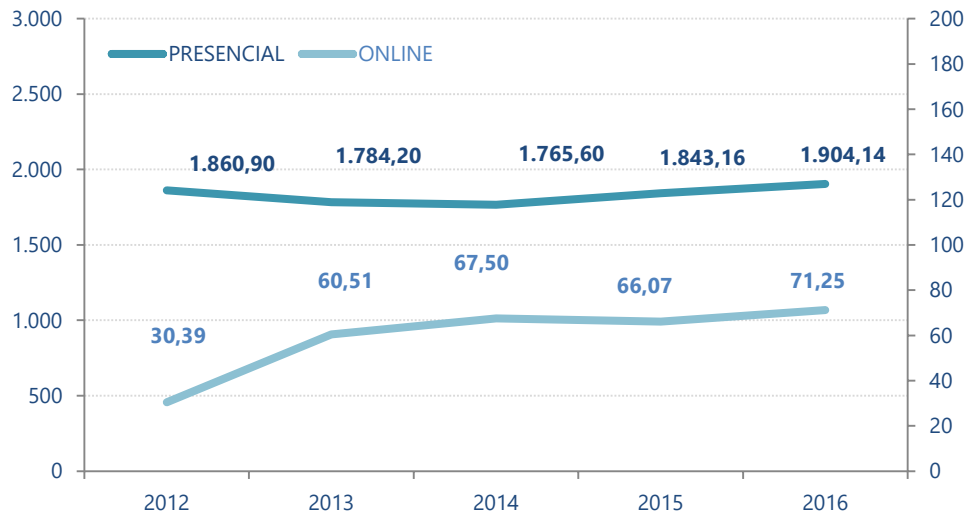
Margen por canal. Bingo



Fuente: elaboración propia con estimaciones de la Confederación Española de Organizaciones de Empresarios del Juego del Bingo y datos de la Dirección General de Ordenación del Juego. Millones de euros. Datos de juego online en eje derecho.

Gráfico 96: Margen por canal. Bingo

Cantidades jugadas por canal. Bingo



Fuente: elaboración propia con estimaciones de la Confederación Española de Organizaciones de Empresarios del Juego del Bingo y datos de la Dirección General de Ordenación del Juego. Millones de euros. Datos de juego online autonómico en eje derecho.

Gráfico 97: Cantidades jugadas por canal. Bingo

2.4. El mercado de juego por operador de loterías

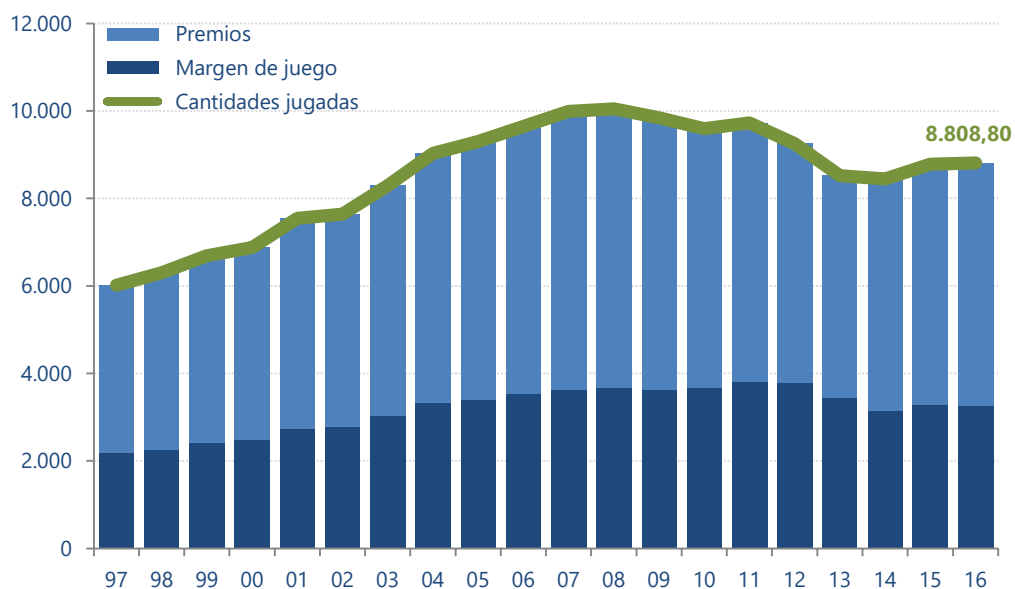
En líneas generales el margen de juego se ha mantenido estable durante el ejercicio 2016, con diferentes incrementos en el volumen de ventas según cada operador.

2.4.1. Sociedad Estatal Loterías y Apuestas del Estado

En 2016 Sociedad Estatal Loterías y Apuestas del Estado ha registrado unas ventas por todas las modalidades de juego de 8.808,80 millones de euros, cantidad un 0,33% superior a la del ejercicio anterior (en 2013 la variación interanual negativa fue de -7,93%, mientras que en 2015 fue del 3,95%).

El margen de juego en 2016 ha sido de 3.270,61 millones de euros frente a los 3.287,01 millones de euros del año 2015, es decir, un descenso del -0,50%.

Evolución del negocio de juego



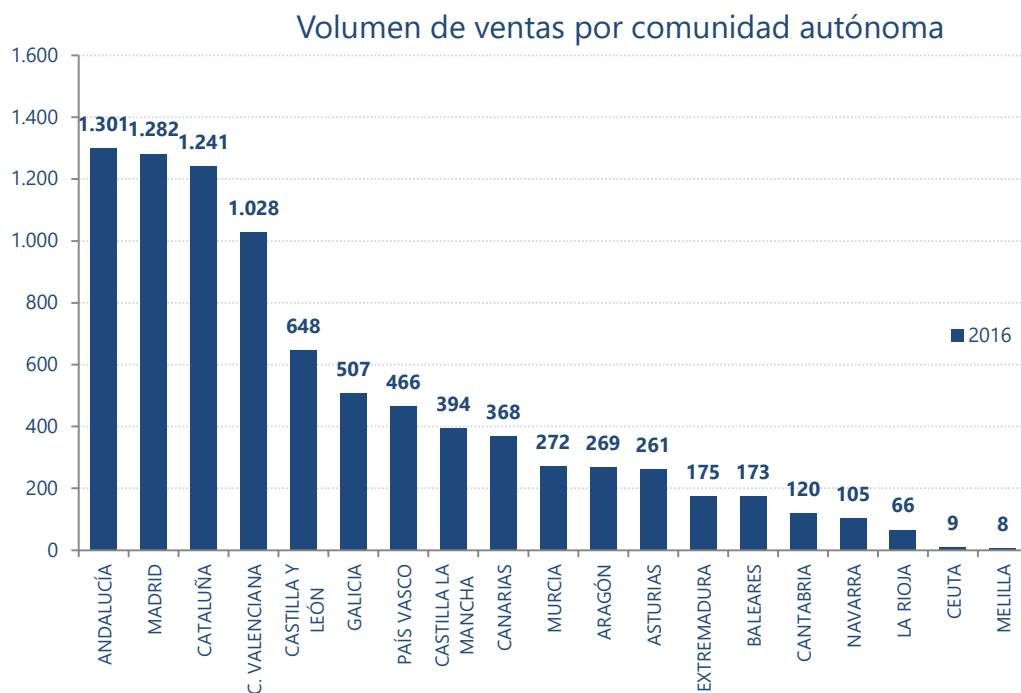
Fuente: elaboración propia con datos de Sociedad Estatal Loterías y Apuestas del Estado. Millones de euros.

Gráfico 98: Evolución del negocio de juego. SELAE

El mercado de juego por operador de loterías

En 2016 la *Lotería Nacional* obtuvo ventas por importe de 4.976,23 millones de euros, con una evolución del 2,72% respecto a 2015. En la *Lotería Primitiva* y afines, las ventas fueron de 3.579,91 millones de euros (-1,95% respecto a 2015). Las *Apuestas Deportivas* supusieron 248,18 millones de euros en ventas, un 11,23% menos que en el ejercicio anterior. Finalmente, en las *Apuestas Hípicas* las ventas fueron 4,47 millones de euros, un 0,63% menos que en 2015.

Por comunidades autónomas en líneas generales se mantiene la estructura de ventas presenciales habitual, con un mayor volumen sobre el total en Andalucía (14,96%), Madrid (14,75%) y Cataluña (14,28%), y dentro de una tónica general ascendente, las mayores subidas en ventas interanuales se habrían registrado en Andalucía (2,53%), Castilla La Mancha (1,77%) y Murcia (1,37%).

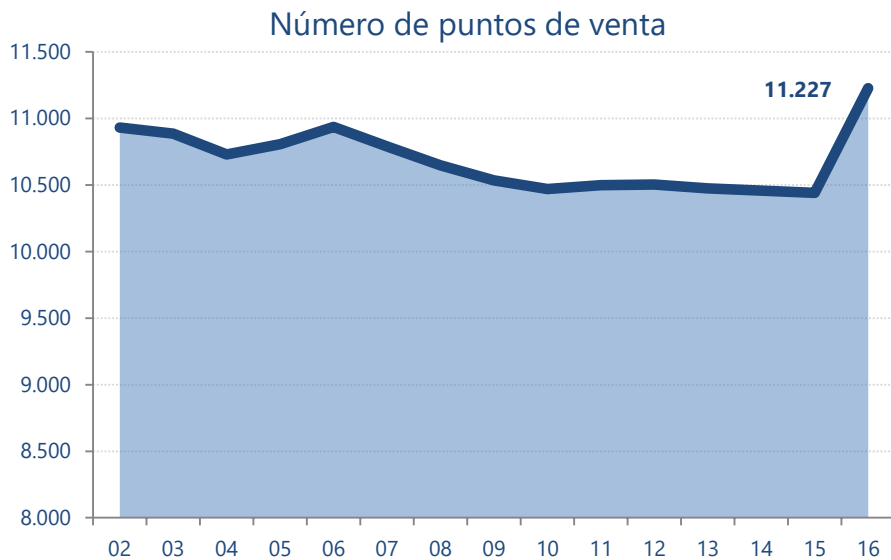


Fuente: elaboración propia con datos de Sociedad Estatal Loterías y Apuestas del Estado. Millones de euros.

Gráfico 99: Volumen de ventas por comunidad autónoma

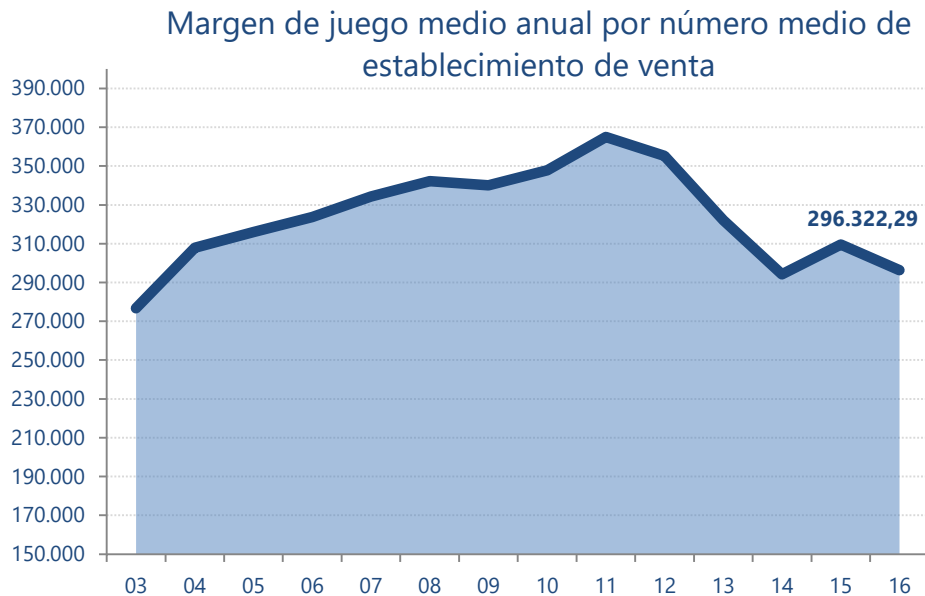
El número de puntos de venta de Sociedad Estatal Loterías y Apuestas del Estado se ha mantenido con cierta estabilidad en el último quinquenio. Para el promedio de este período, el 60,73% de los puntos de venta se encuentran en la red complementaria, quedando el 39,27% para la red básica.

En 2016 el margen de juego medio anual por establecimiento de venta fue de 296.322,29€, con un descenso del 4,26% respecto al ejercicio anterior.



Fuente: elaboración propia con datos de Sociedad Estatal Loterías y Apuestas del Estado.

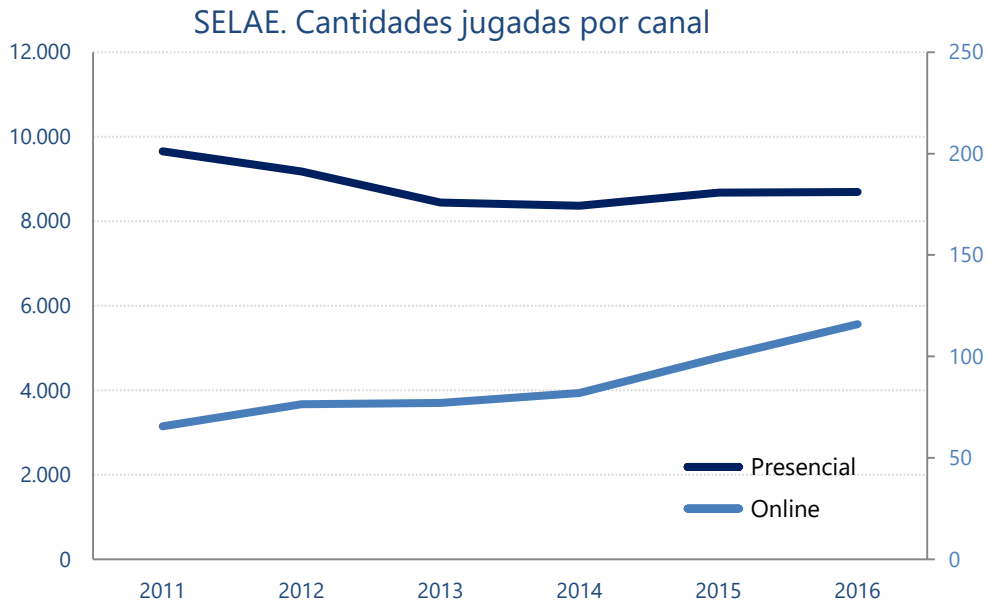
Gráfico 100: Número de puntos de venta



Fuente: elaboración propia con datos de Sociedad Estatal Loterías y Apuestas del Estado. Euros.

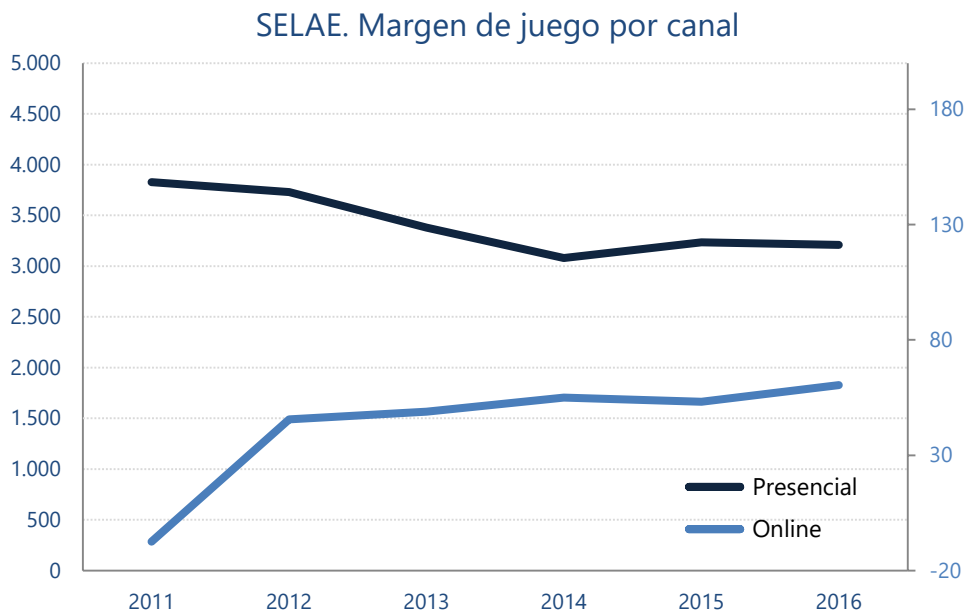
Base: número medio de establecimientos en el ejercicio.

Gráfico 101: Margen de juego medio anual por número medio de establecimiento de venta



Fuente: elaboración propia con datos de Sociedad Estatal Loterías y Apuestas del Estado. Millones de euros. Evolución del canal online en el eje derecho.

Gráfico 102: Cantidades jugadas por canal



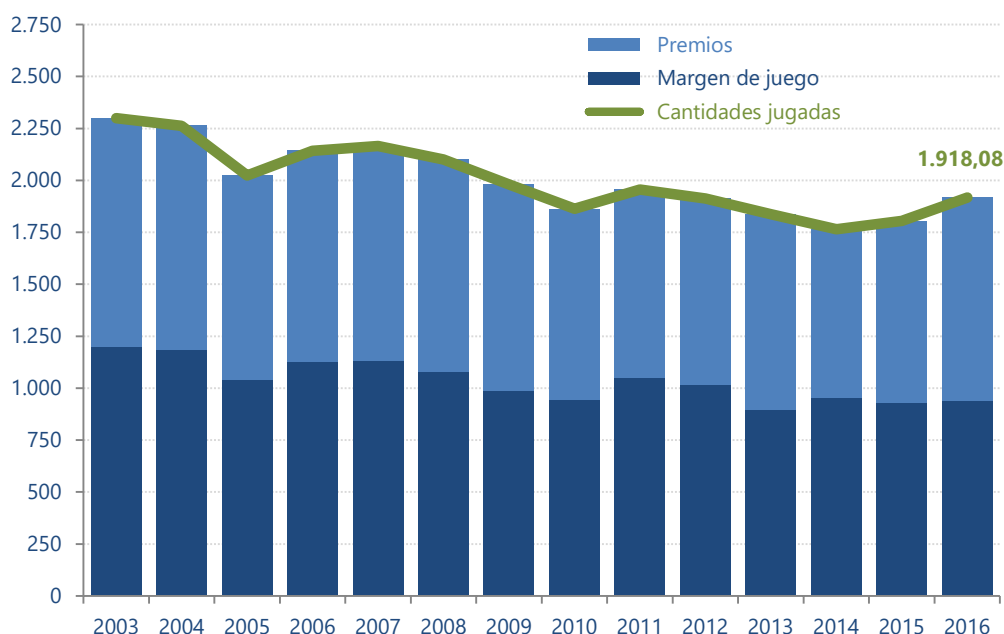
Fuente: elaboración propia con datos de Sociedad Estatal Loterías y Apuestas del Estado. Millones de euros. Evolución del canal online en el eje derecho.

Gráfico 103: Margen de juego por canal

2.4.2. Organización Nacional de Ciegos Españoles

Las ventas por juego durante el año 2016 en la Organización Nacional de Ciegos Españoles han sido 1.918,08 millones de euros¹, con un incremento del 6,25% respecto al ejercicio anterior. El margen de juego ha sido de 937,34 millones de euros, con un aumento del 0,68% respecto a los 930,96 millones del año 2015.

Evolución del negocio de juego

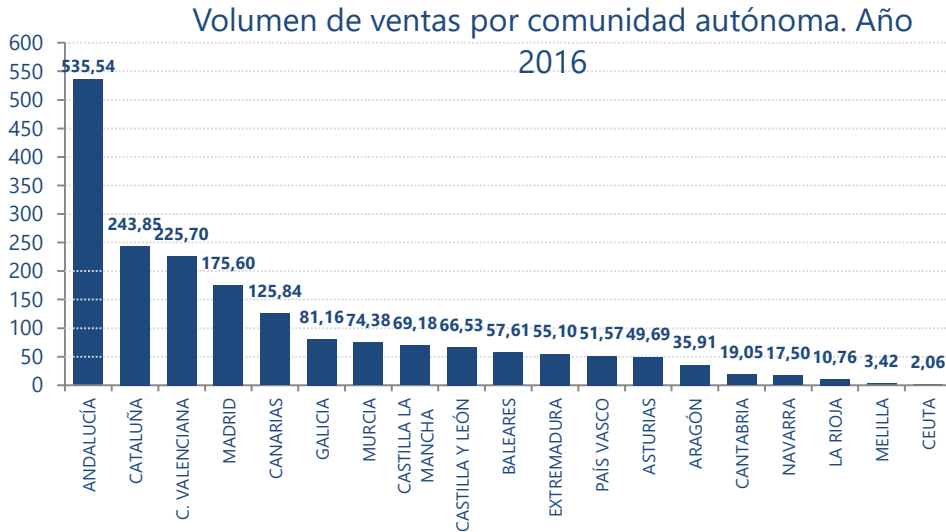


Fuente: elaboración propia con datos de la Organización Nacional de Ciegos Españoles. Millones de euros.

Gráfico 104: Evolución del negocio de juego. ONCE

En cuanto a las cantidades jugadas por comunidad autónoma a través de este operador, el 52,89% de las ventas se reparte entre las tres primeras en volumen de ventas (Andalucía, Cataluña y la Comunidad Valenciana) y el 76,93% entre las siete primeras (junto a las anteriores: Madrid, Canarias, Galicia y Murcia), con estabilidad en la distribución en relación con el ejercicio 2015.

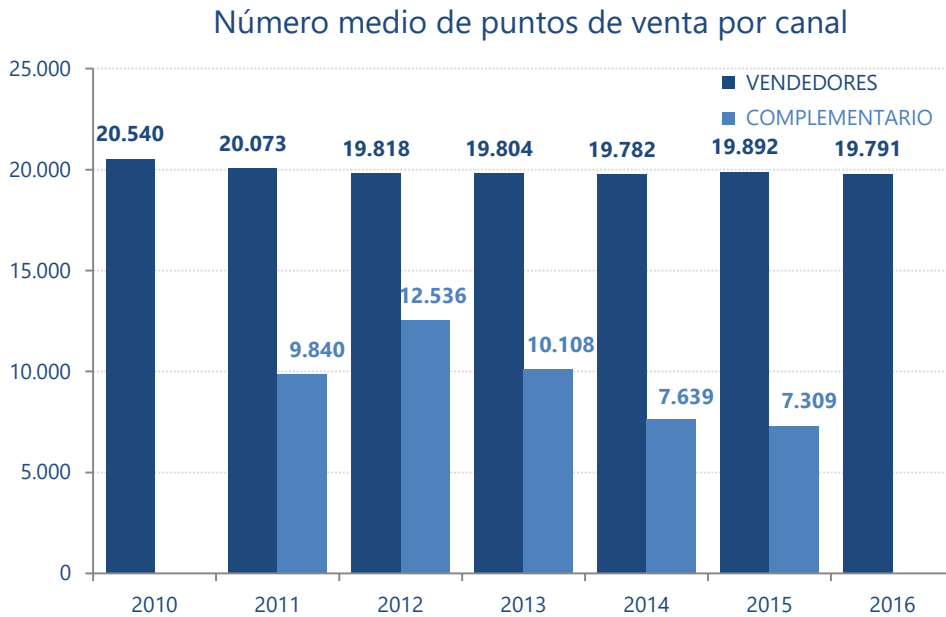
¹ Los ingresos totales por ventas de 2016 en la ONCE requerirían añadir 0,126 millones de euros en concepto de comisiones por las ventas del Sorteo de Lotería de Cruz Roja Española.



Fuente: elaboración propia con datos de la Organización Nacional de Ciegos Españoles. Millones de euros.

Gráfico 105: Volumen de ventas por comunidad autónoma. Año 2016

El número medio de agentes vendedores de la Organización Nacional de Ciegos Españoles se ha mantenido con cierta estabilidad en los últimos 5 años, con un descenso a cierre de 2016 del 3,65% respecto al mismo punto temporal en 2010.



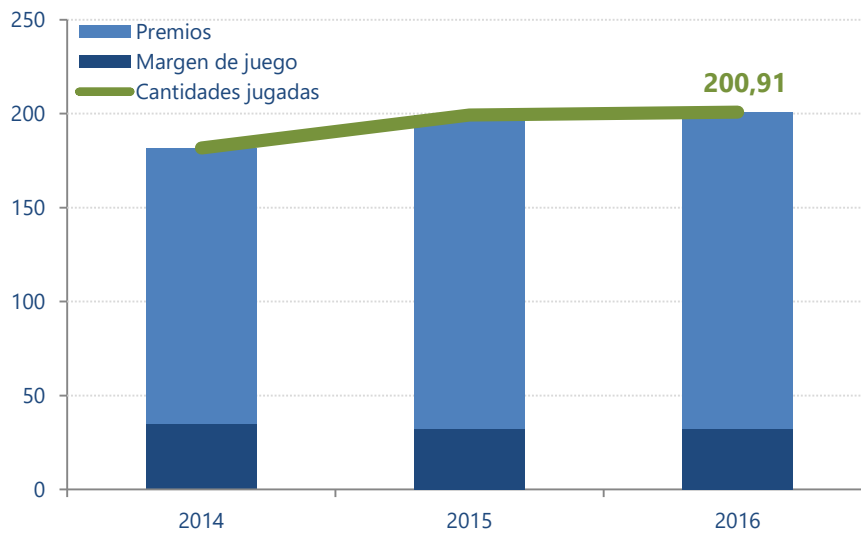
Fuente: elaboración propia con datos de la Organización Nacional de Ciegos Españoles. La fuente no ha facilitado los datos del canal complementario correspondientes a 2016.

Gráfico 106: Número medio de puntos de venta por canal

2.4.3. Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de Cataluña

En el ejercicio de sus competencias sobre juego la Comunidad Autónoma de Cataluña ofrece juegos de lotería dentro de su territorio. En 2016 las cantidades jugadas y el margen de juego han evolucionado positivamente un 0,83% y un 0,33% respectivamente. Las ventas se acumulan principalmente en un producto (72,16%), quedando para el segundo el 10,31% de las mismas.

Evolución del negocio de juego



Fuente: elaboración propia con datos de la Dirección General de Tributos y Juego de la Generalitat de Cataluña y la Entidad Autónoma de Loterías y Apuestas de Cataluña. Millones de euros.

Gráfico 107: Evolución del negocio de juego EAJA

3. NOTA METODOLÓGICA Y ANEXOS

3.1. Nota metodológica

Dentro de los continuos procesos de mejora de la calidad y consistencia de la información, la Dirección General de Ordenación del Juego realiza distintos procedimientos de contraste y ajuste de los datos de juego de cara a ofrecer un mejor conocimiento del mercado de referencia. Estos procedimientos pueden ocasionar que los datos presenten disimilitudes con aquellos recogidos en informes y memorias anteriores. Por otra parte, determinados segmentos de actividad pueden presentar variaciones en los premios según la fecha de información, pues los mismos pueden estar sujetos a controversia entre el participante y el operador y su importe real no se conoce hasta su liquidación definitiva. Finalmente, desde las distintas fuentes de datos se pueden realizar correcciones de datos históricos según los mismos principios aquí enunciados para la Dirección General de Ordenación del Juego.

Conceptos

Los conceptos que se han utilizado en la elaboración de esta memoria son los siguientes:

Máquinas tipo "B": según el artículo 5 del Real Decreto 2110/1998, de 2 de octubre, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, son máquinas de tipo «B» aquellas que, a cambio del precio de la partida, conceden al usuario un tiempo de uso o de juego y, eventualmente de acuerdo con el programa de juego, un premio en metálico.

Máquinas tipo "C": según el artículo 9 del Real Decreto 2110/1998, de 2 de octubre, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, son máquinas de tipo «C» o de azar aquellas que a cambio de una determinada apuesta, conceden al usuario un tiempo de uso o de juego y, eventualmente, un premio que dependerá siempre del azar.

Drop: en el segmento de Casino, el importe neto desembolsado en fichas de casino por el usuario. Estas fichas pueden ser utilizadas en varias ocasiones durante la misma jornada.

Margen de juego: diferencia entre cantidades jugadas y premios otorgados. En algunos segmentos de actividad existen instrumentos impositivos que modifican este valor. Este elemento y sus componentes pueden recurrir a diferente notación según el segmento de juego en el que se ubiquen y los conceptos considerados. En juego online y en distintos segmentos de actividad presencial se suele hablar de ingresos netos de juego (GGR, Gross Gaming Revenue). En Casino y en Bingo se recurre también al término Win. En Loterías el concepto de cantidades jugadas se equipara al de ventas.

Jugadores activos: En juego online estatal, el número medio de usuarios activos durante el período. Un usuario puede estar activo en más de un operador durante el período.

Nuevos jugadores registrados: En juego online estatal, las nuevas altas de usuario durante el período. Un usuario puede darse de alta en más de un operador durante el período.

Depósitos: En juego online estatal, el importe total de los nuevos depósitos realizados por los participantes en su cuenta de juego durante el período.

Retiradas: En juego online estatal, el importe total de las retiradas de fondos realizadas por los participantes durante el período.

Fuente de los datos utilizados

- Loterías:
 - Sociedad Estatal Loterías y Apuestas del Estado.
 - Organización Nacional de Ciegos Españoles.
 - Comunidad Autónoma de Cataluña.

- Apuestas:
Sociedad Estatal Loterías y Apuestas del Estado.
Comunidades y Ciudades Autónomas.
- Casinos:
Ministerio del Interior. Dirección General de la Policía.
Servicio de control de juegos de azar.
- Máquinas "B":
Comunidades y Ciudades Autónomas.
- Bingos:
Confederación Española de Organizaciones de Empresarios del Juego del Bingo.
- Juego online estatal:
Dirección General de Ordenación del Juego y Operadores de juego.
- Datos de otros juegos autonómicos:
Comunidades y Ciudades Autónomas.

Criterios metodológicos

El mercado de juego en España es un segmento heterogéneo en cuanto a actividad, canales y operadores, pero también en cuanto a fuentes de información. La ausencia de datos estadísticos validados limita de momento la evaluación completa del mercado sin recurrir a estimaciones sobre determinados parámetros. Los principales criterios metodológicos utilizados en la elaboración de este informe son los siguientes:

- El número de establecimientos medio para el operador Sociedad Estatal Loterías y Apuestas del Estado utilizado en los cálculos se determina mediante interpolación lineal de los existentes al inicio y al cierre del intervalo de referencia.
- Para el operador Organización Nacional de Ciegos Españoles los datos de ventas por juego se presentan netos de las comisiones obtenidas en la venta de productos de lotería gestionados por otras organizaciones, pues siendo ingresos para el operador no lo son por sus actividades propias de juego, sino por las de intermediación. La ONCE facilita datos de vendedores medios en el período, si bien en esta ocasión no ha facilitado de establecimientos de venta.

- En Casinos presenciales se utiliza el concepto de día teórico de actividad, que engloba la suma de los días que durante el período el establecimiento pudiera tener actividad teórica por estar operativo, tomando en consideración cuando procede las fechas de apertura y cierre del local. Cuando el dato no se encuentra disponible se toma como fecha de referencia el día 15 del mes en el que se produce el cierre o la apertura. Para la estimación de las cantidades jugadas relativas a casinos presenciales se parte del correspondiente margen de juego informado y se considera que los premios son el 80% de las cantidades jugadas en todas las comunidades autónomas excepto en Aragón, donde se aplica un 70%

Se toma la variable ingresos netos totales como la suma del margen total de juego (que engloba el correspondiente a mesas y máquinas "C"), los ingresos por entradas y los ingresos por propinas.

- La información disponible hace referencia a casinos y salas con actividad de juegos de casino.
- En Máquinas B se realizan estimaciones de los datos no informados únicamente a los efectos de completar una visión conjunta del mercado de juego que permita, razonablemente, una ponderación del peso de los distintos subsectores. En cantidades jugadas se estima un incremento del 4,30% respecto al ejercicio anterior, equivalente al acaecido tomando en consideración únicamente los datos de Andalucía, Cantabria, Castilla La Mancha, Galicia, Madrid, Navarra y Ceuta. Para el caso de los premios no informados por la comunidad autónoma, se utiliza una cuantía mínima del 70% sobre las cantidades jugadas, excepto en Canarias, Ceuta y Melilla, donde se aplica, cuando procede, un porcentaje del 75%.
- En el segmento de Bingo presencial se han utilizado los datos de ventas estimados facilitados por los empresarios del sector. El número de establecimientos recogido corresponde a las salas abiertas y con actividad a cierre de ejercicio, que puede diferir del que corresponde a salas con licencia.
- No se recogen otros ingresos de servicios que pudieran estar relacionados de alguna forma con las actividades de juego: comisiones de venta, ingresos por restauración, etc.

- En juego online estatal, cuando procede se agrupan los tipos de juego según el siguiente criterio:

Apuestas	Apuestas Deportivas de Contrapartida Apuestas Deportivas Mutuas Apuestas Hípicas de Contrapartida Apuestas Hípicas Mutuas Otras Apuestas de Contrapartida Apuestas cruzadas
Bingo	Bingo
Casino	Blackjack Juegos complementarios Punto y Banca Ruleta
Máquinas de azar	Máquinas de azar
Concurso	Concursos
Póquer	Póquer Cash Póquer Torneo

3.2. Operadores con licencia general habilitante para modalidades de juego estatal online. Año 2016



888 Spain, Plc	Interwetten España, PLC
Banegras Unión, SA	JS2015 Games, SAU
Beatya Online Entertainment PLC	Juego Online, EAD
Betfair International, PLC	Kambi Spain, PLC
Betway Spain, PLC	Luckia Games, SA
Bingosoft, SAU	Mediaplay Solutions SA
Bluesblock, SA	Merkur Interactive Malta PLC
Casino Barcelona Interactivo, SA	NetENT Gaming Solutions PLC
Cirsa Digital, SAU	Paf-Consulting, ABP
Codere Online, SAU	Plataforma de Apuestas Cruzadas, S.A.
Comar Inversiones, SA	Première Megaplex, SA
Digital Distribución Management Ibérica, SA	Prima Networks Spain, PLC
Ebingo Online España, SA	Pt Entretenimiento Online, EAD
Ekasa Apuestas Online	Rank Malta Operations, PLC
Electraworks España, PLC	Reel Spain, PLC
Esgaming, SAU	Rfranco Digital, SAU
Euroapuestas Online SAU	SKS365 España PLC
Eurobet International SPA	Sociedad Estatal Loterías y Apuestas del Estado, S.M.E., SA
Eurobox S.A.	Suertia Interactiva, SA
Eurojuego Star, SA	Tele Apostuak, SA
Gamesys Spain, PLC	Tómbola International, PLC
Giga Game Online, SA	Unidad Editorial Juegos, SA
Golden Park Games, SA	Ventura24games, SA
Gtech Spain, SA	Vive La Suerte, SA
Hillside España Leisure, SA	Whg Spain, PLC
Hillside Spain New Media, PLC	

Fuente: DGOJ. Página web. Datos a 31-12-2016

En el año 2017 se ha autorizado la transmisión de la licencia de concursos de la entidad Première Megaplex S.A. a la entidad Concursos Multiplataformas S.A.U.

3.3. Anexos

3.3.1. Sociedad Estatal Loterías y Apuestas del Estado

	LOTERIA NACIONAL													
	Cantidades jugadas							Premios						
	2012	2013	2014	2015	2016	% Var 2016-2015	2012	2013	2014	2015	2016	% Var 2016-2015		
TOTAL Euros	5.015.722.011	4.661.218.365	4.651.603.442	4.844.548.187	4.976.231.844	2,72%	3.321.021.856	3.091.539.275	3.582.566.625	3.321.665.386	3.583.704.166	7,83%		
Total Canal Presencial	5.015.722.011	4.661.218.365	4.651.603.442	4.841.489.836	4.967.392.390	2,60%	3.321.021.856	3.091.539.275	3.582.566.625	3.321.665.386	3.577.455.536	7,70%		
ANDALUCÍA	649.257.850	612.561.370	619.437.237	652.767.986	695.829.130	6,60%	403.283.669	356.827.480	447.420.309	971.534.731	316.270.426	-67,45%		
ARAGÓN	176.388.385	167.162.131	167.069.354	173.336.848	176.400.110	1,77%	102.509.348	132.013.913	94.418.365	103.036.017	129.816.849	25,99%		
ASTURIAS	156.291.658	146.486.164	147.420.861	151.818.617	155.567.436	2,47%	90.886.648	95.975.488	67.632.310	74.352.121	14.179.836	-80,93%		
BALEARES	75.439.634	69.826.426	70.966.747	75.459.577	80.004.395	6,02%	41.957.412	37.855.356	41.365.305	35.879.766	259.397.430	622,96%		
CANARIAS	157.174.479	146.753.956	154.457.549	162.309.686	170.565.526	5,09%	87.372.294	277.734.947	87.622.229	81.800.602	51.859.534	-36,60%		
CANTABRIA	65.212.139	61.318.243	62.640.814	65.503.905	67.325.530	2,78%	33.005.161	49.495.120	31.241.648	32.586.418	36.042.100	10,60%		
CASTILLA-LA MANCHA	242.343.966	224.300.318	222.511.365	233.742.677	244.944.349	4,79%	141.552.566	112.684.879	156.787.872	127.223.415	329.500.364	158,99%		
CASTILLA Y LEÓN	400.825.729	376.288.145	374.411.254	390.006.560	397.587.933	1,94%	456.576.587	217.264.736	201.456.071	227.024.394	381.498.662	68,04%		
CATALUÑA	736.185.898	664.924.646	652.806.988	682.089.529	697.754.877	2,30%	402.079.170	337.194.381	520.081.710	380.454.951	1.158.336.460	204,46%		
EXTREMADURA	86.846.125	80.209.376	80.216.327	85.603.572	87.119.675	1,77%	43.471.334	43.023.040	47.202.173	53.795.377	80.698.356	50,01%		
GALICIA	248.424.191	233.907.033	235.411.792	246.568.341	250.784.883	1,71%	169.104.266	121.785.555	248.701.266	118.903.506	222.860.814	87,43%		
MADRID	783.652.308	733.411.390	730.521.147	761.416.061	760.015.875	-0,18%	655.619.058	481.239.890	948.018.813	472.271.121	96.793.823	-79,50%		
MURCIA	181.225.670	164.844.392	160.835.636	167.121.822	173.544.443	3,84%	105.338.436	87.380.324	118.893.636	91.345.661	9.744.532	-89,33%		
NAVARRA	60.131.265	56.174.257	56.893.511	58.996.942	60.561.461	2,65%	27.555.795	35.062.458	28.807.415	36.694.648	78.925.809	115,09%		
PAÍS VASCO	287.121.009	262.553.397	263.208.197	269.024.316	271.015.980	0,74%	161.790.440	308.404.941	152.727.955	136.135.603	113.111.806	-16,91%		
LA RIOJA	42.276.341	39.655.147	39.395.051	40.722.146	41.005.900	0,70%	21.140.009	18.664.741	26.401.024	19.336.728	64.394.014	233,01%		
COMUNIDAD VALENCIANA	662.528.053	616.538.417	609.094.314	620.707.059	633.010.845	1,98%	374.515.265	376.833.133	361.673.322	357.555.760	231.510.870	-35,25%		
CEUTA	2.282.376	2.320.415	2.324.355	2.334.558	2.321.582	-0,56%	2.157.541	1.195.216	1.149.678	929.503	1.011.346	8,81%		
MELILLA	2.114.935	1.983.142	1.980.943	1.959.634	2.032.460	3,72%	1.106.861	903.680	965.529	805.068	1.502.507	86,63%		
Total Canal Internet	0	0	0	3.058.351	8.839.454	189,03%	0	0	0	1.941.806	6.248.630	221,79%		

	LOTERÍA PRIMITIVA Y AFINES															
	Cantidades jugadas							Premios								
	2012	2013	2014	2015	2016	% Var 2016-2015	2012	2014	2015	2016	% Var 2016-2015	2012	2014	2015	2016	% Var 2016-2015
TOTAL Euros	3.858.254.005	3.544.993.088	3.517.270.705	3.651.088.063	3.579.914.369	-1,95%	1.948.478.378	1.577.892.092	2.005.468.242	1.814.659.265	-9,51%	1.948.478.378	1.577.892.092	2.005.468.242	1.814.659.265	-9,51%
Total Canal Presencial	3.788.252.080	3.473.583.207	3.441.039.943	3.561.421.784	3.479.725.430	-2,29%	1.921.584.562	1.553.725.975	1.966.161.109	1.768.919.761	-10,03%	1.921.584.562	1.553.725.975	1.966.161.109	1.768.919.761	-10,03%
ANDALUCÍA	592.697.456	546.030.326	546.360.907	575.430.915	567.028.103	-1,46%	282.593.850	304.684.511	260.640.170	98.541.605	-62,19%	282.593.850	304.684.511	260.640.170	98.541.605	-62,19%
ARAGÓN	94.756.986	88.300.062	86.436.681	88.368.700	86.451.638	-2,17%	40.635.192	24.618.824	46.532.180	56.110.450	20,58%	40.635.192	24.618.824	46.532.180	56.110.450	20,58%
ASTURIAS	106.624.567	99.026.045	98.597.332	101.464.046	99.957.942	-1,48%	49.387.588	42.402.104	40.777.994	32.600.888	-20,05%	49.387.588	42.402.104	40.777.994	32.600.888	-20,05%
BALEARES	92.523.592	84.416.864	84.119.569	87.662.619	86.556.749	-1,26%	39.021.471	25.736.496	32.276.668	163.447.429	406,39%	39.021.471	25.736.496	32.276.668	163.447.429	406,39%
CANARIAS	202.279.672	182.132.195	182.122.550	191.041.463	185.589.566	-2,85%	126.750.732	69.671.938	129.489.423	37.798.513	-70,81%	126.750.732	69.671.938	129.489.423	37.798.513	-70,81%
CANTABRIA	52.015.003	49.022.053	48.469.084	50.801.875	50.005.338	-1,57%	23.773.488	14.592.849	17.895.903	18.762.930	4,84%	23.773.488	14.592.849	17.895.903	18.762.930	4,84%
CASTILLA-LA MANCHA	152.707.972	140.146.355	137.808.640	142.682.202	140.001.138	-1,88%	60.059.497	72.710.778	57.410.264	210.159.557	266,07%	60.059.497	72.710.778	57.410.264	210.159.557	266,07%
CASTILLA Y LEÓN	254.099.278	236.230.542	232.003.343	239.728.510	234.969.721	-1,99%	120.290.909	71.268.257	92.493.590	355.795.600	284,67%	120.290.909	71.268.257	92.493.590	355.795.600	284,67%
CATALUÑA	527.532.055	484.669.997	482.616.655	498.956.130	487.012.750	-2,39%	361.689.304	262.695.163	424.485.259	301.723.043	-28,92%	361.689.304	262.695.163	424.485.259	301.723.043	-28,92%
EXTREMADURA	90.142.548	82.652.114	80.813.388	84.215.784	82.466.450	-2,08%	80.751.670	24.232.945	37.747.324	78.829.447	108,83%	80.751.670	24.232.945	37.747.324	78.829.447	108,83%
GALICIA	263.937.510	247.273.830	245.044.295	251.418.896	244.438.016	-2,78%	150.366.417	145.091.627	138.899.233	89.422.845	-35,62%	150.366.417	145.091.627	138.899.233	89.422.845	-35,62%
MADRID	544.491.086	496.544.487	489.345.095	500.927.452	484.610.237	-3,26%	234.706.030	183.687.969	249.441.035	37.137.597	-85,11%	234.706.030	183.687.969	249.441.035	37.137.597	-85,11%
MURCIA	101.454.775	94.401.536	93.439.517	95.326.239	93.608.331	-1,80%	49.137.592	26.984.506	38.591.419	14.747.038	-61,79%	49.137.592	26.984.506	38.591.419	14.747.038	-61,79%
NAVARRA	43.676.626	41.622.575	41.187.616	42.757.983	41.571.390	-2,78%	19.219.860	44.490.798	16.583.672	53.902.442	225,03%	19.219.860	44.490.798	16.583.672	53.902.442	225,03%
PAÍS VASCO	201.271.381	185.973.314	184.751.242	189.611.040	184.181.617	-2,86%	79.513.664	115.346.324	89.074.806	45.950.644	-48,41%	79.513.664	115.346.324	89.074.806	45.950.644	-48,41%
LA RIOJA	27.353.832	25.317.182	24.804.613	25.052.214	24.011.924	-4,15%	10.547.454	7.512.615	8.703.763	36.983.054	324,91%	10.547.454	7.512.615	8.703.763	36.983.054	324,91%
COMUNIDAD VALENCIANA	428.074.212	378.532.771	372.170.519	384.729.764	376.612.697	-2,11%	188.905.567	115.050.497	281.291.449	131.115.499	-53,39%	188.905.567	115.050.497	281.291.449	131.115.499	-53,39%
CEUTA	6.502.910	5.895.263	5.716.971	5.885.261	5.575.799	-5,26%	2.255.739	1.523.795	1.878.737	4.228.338	125,06%	2.255.739	1.523.795	1.878.737	4.228.338	125,06%
MELILLA	6.110.624	5.395.701	5.231.930	5.360.694	5.076.029	-5,31%	1.978.537	1.423.982	1.948.219	1.662.843	-14,65%	1.978.537	1.423.982	1.948.219	1.662.843	-14,65%
Total Canal Internet	70.001.925	71.409.881	76.230.763	89.666.279	100.188.939	11,74%	26.893.816	24.166.117	39.307.133	45.739.504	16,36%	26.893.816	24.166.117	39.307.133	45.739.504	16,36%

	APUESTAS DEPORTIVAS												
	Cantidades jugadas						Premios						% Var 2016-2015
	2012	2013	2014	2015	2016	2016-2015	2012	2013	2014	2015	2016	2016	
TOTAL Euros	370.567.216	306.023.202	271.306.583	279.575.953	248.182.498	-11,23%	203.752.491	164.011.148	148.107.783	157.534.743	137.133.266	137.133.266	-12,95%
Total Canal Presencial	364.662.086	300.934.460	266.114.979	273.102.626	241.811.965	-11,46%	199.945.658	161.813.932	145.536.608	152.589.944	133.832.989	133.832.989	-12,29%
ANDALUCÍA	50.713.306	43.251.328	38.160.716	39.824.672	37.209.002	-6,57%	23.771.741	22.403.608	20.358.972	20.408.920	9.616.298	9.616.298	-52,88%
ARAGÓN	9.294.853	7.574.685	6.408.765	6.363.955	5.634.872	-11,46%	10.236.021	5.767.703	2.375.068	2.900.673	4.694.151	4.694.151	61,83%
ASTURIAS	7.394.769	6.216.179	5.759.491	5.897.141	5.312.658	-9,91%	3.620.185	2.760.563	2.014.501	2.394.324	360.106	360.106	-84,96%
BALEARES	8.611.929	7.801.702	7.420.947	8.026.851	6.500.771	-19,01%	4.328.851	4.353.036	4.860.691	5.448.402	25.942.403	25.942.403	376,15%
CANARIAS	17.214.844	14.507.676	12.913.760	14.089.313	11.949.582	-15,19%	8.000.949	9.351.053	6.726.122	8.511.758	2.124.354	2.124.354	-75,04%
CANTABRIA	4.197.623	3.234.597	2.879.717	2.942.625	2.608.624	-11,35%	2.419.000	1.748.068	993.790	2.263.203	1.883.642	1.883.642	-16,77%
CASTILLA-LA MANCHA	15.235.888	12.587.812	10.919.848	10.965.515	9.305.745	-15,14%	6.784.350	5.107.637	5.047.855	4.535.707	6.741.309	6.741.309	48,63%
CASTILLA Y LEÓN	22.383.801	18.829.992	16.783.195	17.233.393	14.815.867	-14,03%	12.389.564	8.560.209	7.164.674	7.324.532	16.942.902	16.942.902	131,32%
CATALUÑA	75.414.257	62.665.143	58.441.701	61.397.064	55.909.561	-8,94%	46.560.991	39.710.235	30.586.210	37.407.175	30.843.663	30.843.663	-17,55%
EXTREMADURA	7.635.970	6.210.190	5.740.560	6.189.660	4.913.143	-20,62%	4.046.404	2.658.249	2.750.186	5.334.941	4.020.277	4.020.277	-24,64%
GALICIA	20.094.044	16.316.363	14.007.672	13.926.227	11.773.719	-15,46%	9.806.067	7.527.995	7.755.460	7.914.780	13.499.962	13.499.962	70,57%
MADRID	59.044.075	47.501.563	40.667.442	40.922.485	36.723.124	-10,26%	34.565.952	23.340.026	25.244.977	24.250.007	2.033.720	2.033.720	-91,61%
MURCIA	10.013.617	8.170.016	6.585.778	6.169.251	5.128.833	-16,86%	4.957.900	3.123.140	5.160.362	2.474.846	714.569	714.569	-71,13%
NAVARRA	4.151.269	3.499.202	3.103.695	3.066.123	2.732.835	-10,87%	2.274.290	2.297.798	1.579.017	1.189.173	2.531.050	2.531.050	112,84%
PAÍS VASCO	15.013.027	12.819.718	11.442.066	11.408.627	10.356.551	-9,22%	8.090.428	8.132.808	8.425.701	7.150.856	3.936.590	3.936.590	-44,95%
LA RIOJA	2.185.544	1.841.367	1.616.577	1.502.004	1.312.249	-12,63%	794.571	808.510	684.456	520.046	1.967.530	1.967.530	278,34%
COMUNIDAD VALENCIANA	32.896.884	25.056.673	20.968.172	20.970.042	17.889.943	-14,69%	15.614.660	12.980.669	12.804.136	11.742.816	5.428.998	5.428.998	-53,77%
CEUTA	1.997.780	1.730.341	1.424.955	1.330.824	1.093.121	-17,86%	1.078.716	707.406	740.215	446.163	357.388	357.388	-19,90%
MELILLA	1.168.610	1.119.917	869.925	876.857	641.767	-26,81%	605.019	475.217	264.217	371.622	194.077	194.077	-47,78%
Total Canal Internet	5.905.131	5.088.743	5.191.605	6.473.327	6.370.533	-1,59%	3.806.832	2.197.216	2.571.175	4.944.799	3.300.277	3.300.277	-33,26%

	APUESTAS HIPICAS													
	Cantidades jugadas							Premios						
	2012	2013	2014	2015	2016	% Var 2016-2015	2012	2013	2014	2015	2016	% Var 2016-2015		
TOTAL. Euros	8.393.661	6.689.851	5.940.565	4.501.630	4.473.300	-0,63%	2.999.292	4.461.609	3.511.356	6.095.182	2.696.000	-55,77%		
Total Canal Presencial	7.808.111	6.145.992	5.366.144	4.144.801	3.891.393	-6,11%	2.795.720	4.244.514	3.296.154	5.956.401	2.405.388	-59,62%		
ANDALUCÍA	997.057	806.321	697.597	431.739	504.718	16,90%	275.653	204.295	222.922	121.204	99.361	-18,02%		
ARAGÓN	151.719	130.430	115.591	71.090	95.261	34,00%	36.015	2.234.782	1.397.184	18.452	37.377	102,56%		
ASTURIAS	199.914	161.726	132.238	87.337	98.556	12,85%	55.609	40.820	31.839	28.371	11.974	-57,80%		
BALEARES	128.228	103.427	96.523	72.067	72.674	0,84%	34.076	28.202	30.885	23.955	80.199	234,79%		
CANARIAS	612.477	467.380	424.462	284.650	327.717	15,13%	195.394	124.974	116.876	86.382	29.198	-66,20%		
CANTABRIA	116.427	137.575	93.003	66.407	116.211	75,00%	32.144	71.404	39.377	44.884	15.281	-65,95%		
CASTILLA-LA MANCHA	335.566	282.936	239.198	147.761	153.988	4,21%	116.283	83.308	87.294	39.399	83.477	111,87%		
CASTILLA Y LEÓN	525.578	441.719	345.660	214.994	247.324	15,04%	137.957	117.866	99.078	158.387	264.050	66,71%		
CATALUÑA	649.273	582.270	463.482	326.365	389.535	19,36%	187.032	184.926	179.946	112.687	1.485.347	1218,12%		
EXTREMADURA	163.304	127.633	118.164	69.510	80.662	16,04%	45.878	69.403	49.714	18.830	27.884	48,08%		
GALICIA	560.025	441.381	391.874	206.197	288.072	39,71%	212.462	137.504	117.585	58.898	59.821	1,57%		
MADRID	1.967.252	1.321.138	1.271.076	1.564.312	814.766	-47,92%	1.064.268	541.447	553.591	5.065.361	23.123	-99,54%		
MURCIA	176.644	146.081	119.379	73.254	86.034	17,45%	43.229	37.414	90.319	24.008	14.959	-37,69%		
NAVARRA	83.291	69.194	62.598	36.186	39.522	9,22%	21.436	98.308	29.656	9.592	24.201	152,31%		
PAÍS VASCO	292.418	248.007	202.788	125.002	145.676	16,54%	91.733	65.687	61.309	34.728	26.981	-22,31%		
LA RIOJA	51.173	45.714	36.346	21.499	25.623	19,18%	12.525	9.545	15.384	4.652	44.946	866,24%		
COMUNIDAD VALENCIANA	774.457	615.017	541.183	337.162	394.482	17,00%	228.667	187.438	169.660	102.399	74.762	-26,99%		
CEUTA	14.615	11.008	11.435	6.249	6.594	5,52%	3.146	2.977	2.497	3.023	1.639	-45,78%		
MELILLA	8.693	7.035	3.547	3.020	3.978	31,72%	2.215	4.214	1.036	1.188	808	-31,98%		
Total Canal Internet	585.550	543.859	574.421	356.829	581.907	63,08%	203.572	217.095	215.202	138.780	290.613	109,40%		

	NÚMERO DE ESTABLECIMIENTOS														
	Red Básica							Red Complementaria							
	2012	2013	2014	2015	2016	2012	2013	2014	2015	2016	2012	2013	2014	2015	2016
ANDALUCÍA	707	708	706	705	719	1.105	1.104	1.104	1.103	1.230	1.105	1.104	1.104	1.103	1.230
ARAGÓN	116	116	116	116	119	264	261	260	259	270	264	261	260	259	270
ASTURIAS	112	112	111	111	112	171	171	169	168	178	171	171	169	168	178
BALEARES	76	75	75	75	76	111	111	111	110	135	111	111	111	110	135
CANARIAS	152	152	152	152	158	351	351	351	351	419	351	351	351	351	419
CANTABRIA	56	56	57	57	58	107	107	106	105	127	107	107	106	105	127
CASTILLA-LA MANCHA	165	164	164	163	167	399	395	395	394	440	399	395	395	394	440
CASTILLA Y LEÓN	240	240	242	242	244	608	606	601	600	676	608	606	601	600	676
CATALUÑA	666	670	670	669	679	653	645	644	641	712	653	645	644	641	712
EXTREMADURA	90	90	90	90	92	253	252	251	251	288	253	252	251	251	288
GALICIA	248	248	249	249	256	666	665	664	663	698	666	665	664	663	698
MADRID	630	631	630	630	644	297	290	290	290	320	297	290	290	290	320
MURCIA	134	134	134	134	136	123	123	123	122	155	123	123	123	122	155
NAVARRA	43	43	43	43	44	119	119	119	119	132	119	119	119	119	132
PAÍS VASCO	232	232	231	231	236	335	334	330	328	355	335	334	330	328	355
LA RIOJA	21	21	21	21	21	52	52	52	52	57	52	52	52	52	57
COMUNIDAD VALENCIANA	453	454	454	455	464	715	710	709	708	776	715	710	709	708	776
CEUTA	3	3	3	3	3	16	15	15	15	15	16	15	15	15	15
MELILLA	5	5	5	5	5	10	10	10	10	11	10	10	10	10	11

3.3.2. Organización Nacional de Ciegos Españoles

	MODALIDAD DE JUEGO CUPÓN												
	Cantidades Jugadas						Premios						% Var 2016-2015
	2012	2013	2014	2015	2016	% Var 2016-2015	2012	2013	2014	2015	2016	% Var 2016-2015	
TOTAL Miles de Euros	1.529.106	1.459.743	1.403.715	1.379.658	1.371.611	-0,58%	676.598	730.023	608.690	629.317	657.649	4,50%	
Total Canal Presencial	1.527.596	1.457.841	1.399.861	1.374.542	1.365.722	-0,64%	675.871	728.876	606.660	626.794	654.625	4,44%	
ANDALUCÍA	420.165	406.979	392.227	394.547	394.959	0,10%	214.665	187.531	177.363	202.476	169.695	-16,19%	
ARAGÓN	27.939	27.658	26.621	26.045	25.085	-3,69%	8.830	19.794	9.087	9.601	10.120	5,40%	
ASTURIAS	42.982	39.892	39.625	37.953	37.621	-0,87%	14.896	25.845	22.342	17.853	24.207	35,59%	
BALEARES	46.718	43.872	42.255	41.446	40.877	-1,37%	21.861	12.951	14.297	21.232	15.179	-28,51%	
CANARIAS	88.155	82.742	80.934	79.126	80.698	1,99%	32.030	37.509	25.833	38.383	37.692	-1,80%	
CANTABRIA	16.098	15.468	14.872	14.489	14.166	-2,23%	7.204	8.185	4.607	3.832	15.090	293,80%	
CASTILLA Y LEÓN	51.095	49.078	47.394	45.913	44.564	-2,94%	20.790	17.632	14.911	13.343	15.855	18,82%	
CASTILLA LA MANCHA	55.072	52.493	50.936	50.457	50.056	-0,79%	31.108	33.908	20.811	21.832	14.431	-33,90%	
CATALUÑA	223.844	209.398	196.604	189.846	183.336	-3,43%	103.137	117.834	106.956	95.661	87.694	-8,33%	
EXTREMADURA	39.592	38.537	37.274	38.070	37.889	-0,47%	16.453	24.747	11.526	9.994	11.067	10,74%	
GALICIA	54.731	52.644	51.732	51.314	50.745	-1,11%	18.728	17.896	18.787	19.495	19.292	-1,04%	
MADRID	135.577	131.132	120.710	117.312	122.842	4,71%	63.951	66.457	51.026	59.213	65.601	10,79%	
MURCIA	61.620	57.606	54.147	53.429	52.894	-1,00%	26.219	65.000	36.538	27.161	32.501	19,66%	
NAVARRA	14.561	14.129	13.885	13.280	12.803	-3,59%	14.065	5.105	4.280	5.403	2.939	-45,59%	
PAÍS VASCO	47.983	45.486	44.500	41.352	39.700	-4,00%	15.320	14.948	25.730	14.520	13.794	-5,00%	
LA RIOJA	8.560	8.334	8.051	7.811	7.677	-1,71%	3.517	2.288	2.588	1.371	3.297	140,46%	
COMUNIDAD VALENCIANA	192.904	182.393	173.620	167.790	165.596	-1,31%	63.097	71.246	57.647	63.258	114.415	80,87%	
CEUTA			1.736	1.742	1.638	-5,97%			851	832	659	-20,89%	
MELILLA			2.737	2.621	2.578	-1,62%			1.479	1.334	1.096	-17,83%	
Total Canal Internet	1.510	1.902	3.854	5.116	5.889	15,12%	727	1.147	2.030	2.523	3.024	19,87%	

	MODALIDAD DE JUEGO ACTIVO													
	Cantidades jugadas							Premios						
	2012	2013	2014	2015	2016	% Var 2016-2015	2012	2013	2014	2015	2016	% Var 2016-2015		
TOTAL Miles de Euros	84.762	95.958	97.102	109.482	144.173	31,69%	48.543	49.775	51.054	56.699	75.658	33,44%		
Total Canal Presencial	83.976	95.064	95.514	106.972	140.044	30,92%	47.901	49.041	50.043	55.667	72.700	30,60%		
ANDALUCÍA	19.118	22.975	22.963	26.910	36.988	37,45%	9.469	11.179	23.665	6.650	18.780	182,41%		
ARAGÓN	2.132	2.334	2.159	2.224	2.870	29,05%	881	1.082	688	456	1.261	176,52%		
ASTURIAS	2.250	2.391	2.424	2.600	3.251	25,06%	1.093	1.342	851	602	1.387	130,30%		
BALEARES	3.186	3.750	3.740	4.249	5.105	20,17%	1.480	1.791	1.143	867	2.208	154,57%		
CANARIAS	5.427	5.980	6.459	7.524	10.071	33,85%	3.436	3.491	2.995	2.114	5.377	154,36%		
CANTABRIA	1.026	1.178	1.153	1.234	1.491	20,81%	559	531	337	240	611	154,19%		
CASTILLA Y LEÓN	4.079	4.169	4.255	4.620	5.739	24,22%	1.851	2.179	1.308	1.108	3.359	203,17%		
CASTILLA LA MANCHA	3.892	3.930	3.971	4.217	5.611	33,05%	1.681	1.918	1.224	1.666	2.400	44,04%		
CATALUÑA	9.088	11.138	11.019	12.009	15.711	30,82%	10.197	6.278	3.528	31.431	10.049	-68,03%		
EXTREMADURA	2.419	2.789	2.716	3.103	4.047	30,43%	1.188	1.444	1.015	1.014	2.023	99,51%		
GALICIA	4.660	5.210	5.310	5.878	7.284	23,92%	2.152	2.442	2.707	1.232	3.711	201,26%		
MADRID	9.205	9.834	9.771	11.074	14.365	29,72%	4.808	5.325	3.554	2.826	6.665	135,82%		
MURCIA	2.907	3.402	3.430	3.945	5.228	32,54%	1.521	2.030	1.332	1.160	3.767	224,80%		
NAVARRA	788	885	898	986	1.241	25,81%	335	406	385	231	755	227,26%		
PAÍS VASCO	2.877	3.047	3.062	3.222	3.982	23,61%	1.356	1.669	1.026	671	1.836	173,63%		
LA RIOJA	601	641	628	640	800	24,98%	250	284	305	139	334	140,31%		
COMUNIDAD VALENCIANA	10.321	11.411	11.194	12.160	15.806	29,98%	5.644	5.650	3.705	3.188	7.984	150,41%		
CEUTA			103	125	170	36,26%			101	27	73	166,59%		
MELILLA			260	253	284	12,51%			175	44	121	176,89%		
Total Canal Internet	786	894	1.588	2.510	4.129	64,50%	642	734	1.011	1.032	2.958	186,65%		

	MODALIDAD DE JUEGO LOTERÍA INSTANTÁNEA													
	Cantidades Jugadas							Premios						
	2012	2013	2014	2015	2016	% Var 2016-2015	2012	2013	2014	2015	2016	% Var 2016-2015		
TOTAL. Miles de Euros	299.553	280.916	264.102	316.169	402.295	27,24%	171.040	161.339	152.113	188.333	247.436	31,38%		
Total Canal Presencial	299.043	280.397	262.640	313.352	394.709	25,96%	170.675	160.969	151.109	186.462	242.037	29,81%		
ANDALUCÍA	67.131	64.892	62.722	79.472	103.594	30,35%	38.540	37.017	36.329	47.282	63.808	34,95%		
ARAGÓN	7.134	7.162	6.439	6.929	7.954	14,80%	4.062	3.792	3.258	3.834	4.476	16,74%		
ASTURIAS	7.497	7.015	6.612	7.346	8.818	20,03%	4.175	4.197	3.657	4.104	5.178	26,19%		
BALEARES	9.229	8.572	8.136	9.501	11.630	22,41%	4.805	4.420	4.220	4.885	6.422	31,46%		
CANARIAS	21.473	21.025	20.522	26.512	35.066	32,27%	13.021	12.908	13.326	16.789	21.057	25,42%		
CANTABRIA	3.197	2.941	2.565	2.974	3.391	14,01%	1.701	1.679	1.379	1.993	1.973	-0,98%		
CASTILLA Y LEÓN	13.394	11.993	11.494	13.393	16.230	21,18%	7.105	6.535	6.313	7.845	9.399	19,80%		
CASTILLA LA MANCHA	11.328	10.046	9.152	10.625	13.518	27,22%	5.953	5.277	4.892	5.648	7.787	37,86%		
CATALUÑA	38.185	34.434	31.158	36.663	44.807	22,21%	22.896	20.171	18.776	22.758	28.756	26,35%		
EXTREMADURA	8.370	8.546	8.335	10.610	13.168	24,10%	4.654	5.400	4.711	6.107	8.214	34,51%		
GALICIA	15.868	15.013	14.198	17.249	23.134	34,12%	8.743	8.063	7.670	10.147	14.145	39,41%		
MADRID	34.139	31.049	27.186	31.124	38.396	23,36%	20.847	19.383	16.658	19.280	25.616	32,86%		
MURCIA	12.711	11.760	10.735	12.607	16.256	28,94%	7.350	7.083	5.991	7.635	9.752	27,74%		
NAVARRA	2.955	2.696	2.621	2.862	3.459	20,88%	1.669	1.583	1.519	1.609	2.092	29,98%		
PAIS VASCO	8.350	7.192	6.480	6.859	7.889	15,02%	4.524	4.012	3.766	3.857	4.779	23,88%		
LA RIOJA	1.919	1.708	1.623	1.865	2.286	22,55%	953	843	964	1.017	1.295	27,36%		
COMUNIDAD VALENCIANA	36.163	34.353	31.980	36.196	44.302	22,39%	19.677	18.606	17.258	21.175	26.634	25,78%		
CEUTA			181	171	249	45,68%			155	191	246	28,59%		
MEJILLA			501	392	562	43,21%			269	306	409	33,56%		
Total Canal Internet	510	519	1.463	2.818	7.586	169,23%	365	370	1.004	1.872	5.398	188,44%		

PUNTOS DE VENTA	CANAL VENDEDORES		CANAL COMPLEMENTARIO	
2010	20.540			
2011	20.073	-2,27%	9.840	
2012	19.818	-1,27%	12.536	27,40%
2013	19.804	-0,07%	10.108	-19,37%
2014	19.782	-0,11%	7.639	-24,42%
2015	19.892	0,56%	7.309	-4,32%
2016	19.791	-0,51%		

