

## EL JUEGO EN ESPAÑA

El mercado de juego nacional en España se desarrolla mediante un segmento de loterías sujetas a reserva de actividad y otros segmentos adicionales de juego presencial y en línea. Las loterías sujetas a reserva de actividad en todo el Estado se comercializan por dos operadores: Sociedad Estatal de Loterías y Apuestas del Estado S.M.E., S.A., (SELAE) y la Organización Nacional de Ciegos Españoles (ONCE), mientras que el resto del mercado presencial se organiza mayoritariamente entre apuestas, casinos, bingos, salas y salones de juego y máquinas de tipo "B". En el mercado online los operadores con título habilitante comercializan las distintas modalidades de juego permitidas legalmente. Esta visión se completa con los distintos juegos que se desarrollan en las comunidades y ciudades autónomas en el ejercicio de sus competencias. Los datos que a continuación se presentan se derivan por tanto de la agregación de diversas fuentes (DGOJ, SELAE, ONCE, y comunidades autónomas, fundamentalmente) y constituyen estimaciones sobre las principales variables de cada juego.

El margen de juego estimado en 2016 supone 8.399,71 millones de euros, un 3,03% más que el ejercicio anterior. El 49,14% corresponde a los juegos de loterías (4.127,40 millones de euros), el 29,99% a las máquinas "B" (2.519,20 millones de euros), el 7,63% a apuestas (640,74 millones de euros), el 6,98% a bingo (586,68 millones de euros), el 4,87% a casino (409,30 millones de euros) y el 1,39% a otros juegos (116,39 millones de euros).

El margen de juego habría evolucionado positivamente en la mayoría de los segmentos, con especial intensidad en apuestas y en otros juegos gracias a las máquinas de azar en línea, excepto leves descensos en loterías y bingo.

Por otro lado, del margen de juego estimado, el 38,94% corresponde a SELAE (3.270,61 millones de euros), el 29,99% a las máquinas "B" (2.519,20 millones de euros), el 11,16% a ONCE (937,34 millones de euros), el 6,88% al bingo presencial (577,61 millones de euros), el 5,11% al juego online estatal (429,28 millones de euros), el 4,08% a los juegos presenciales de casino (342,54 millones de euros) y el 3,85% al juego específico de las comunidades autónomas (323,14 millones de euros).

En cuanto a los segmentos de juego recogidos en este informe hay que destacar que en 2016 las modalidades de Lotería siguen siendo el segmento más relevante en cantidades jugadas (28,97%), margen de juego y relación entre ambas variables, si bien de nuevo su peso relativo respecto al total se ha visto reducido por la evolución de otras modalidades, especialmente Apuestas; le seguirían en importancia las Máquinas B, con un 26,19% estimado sobre el total. Las Apuestas contempladas en este informe

representarían el 18,98% de las cantidades jugadas, mientras que el sector de juegos de Casino sería el 12,56% del total, el sector de juego del Bingo el 5,36%, y el 7,93% serían Otros juegos.

La contribución al margen de juego por canal es similar a la de ejercicios anteriores, con un mayor peso del canal presencial.

### **El canal presencial**

El margen estimado de juego por medios presenciales habría evolucionado positivamente respecto al ejercicio anterior (1,64%), alcanzando la cifra total de 7.888,32 millones de euros.

En cuanto a la contribución al margen de juego global, los principales contribuyentes serían SELAE (40,70%) y las Máquinas B (31,94%), seguidos de ONCE (11,80%), Bingo (7,32%), Casino (4,34%) y las comunidades autónomas (3,90%).

En su evolución interanual el mayor incremento corresponde a las comunidades autónomas (25,69%) y a los juegos de casino (8,91%), siendo en el resto de los casos variaciones positivas o negativas inferiores al 2,5%.

### **Sociedad Estatal de Loterías y Apuestas del Estado**

El juego presencial de la Sociedad Estatal de Loterías y Apuestas del Estado S.M.E., S.A., con 8.692,82 millones de euros en ventas, representa el 98,68% del volumen total de su negocio de juego y una evolución del 0,15% sobre el ejercicio anterior. Sin embargo, el margen de juego presencial (3.210,21 millones de euros) ha experimentado un descenso en 2016 (-0,73%) frente al aumento del 5,03% en el ejercicio precedente.

En 2016 la Lotería Nacional (Sorteo de Navidad, Sorteo de Año Nuevo y Otros Sorteos periódicos) obtuvo ventas presenciales por importe de 4.967,39 millones de euros, con un ascenso del 2,60% respecto a 2015. En el caso de la Lotería Primitiva y afines (Primitiva, El Gordo de la Primitiva, Bonoloto y Euromillones –con la posibilidad de El Joker y el juego del Millón desde 2016- ), las ventas presenciales fueron de 3.479,73 millones de euros y supusieron un descenso del 2,29% respecto al año 2015. En cuanto a las Apuestas Deportivas (Quiniela y Quinigol), las ventas presenciales durante 2015 supusieron 241,81 millones de euros, un 11,46% menos que en 2015. Por último, en las Apuestas Hípicas (Loto Turf y Quintuple Plus) se

obtuvieron ventas presenciales por 3,89 millones de euros, un 6,11% menos que en 2015.

En 2016 la estructura de juego presencial por modalidades respecto a las cantidades jugadas ha sido la siguiente: Lotería Nacional (57,14%), Juego Activo (40,03%), Apuestas Deportivas (2,78%) y, finalmente, Apuestas Hípicas (0,04%).

Territorialmente el 44,99% de las ventas presenciales se reparte entre las tres primeras comunidades autónomas en volumen de ventas (Madrid, Andalucía y Cataluña) y el 74,46% entre las siete primeras (junto a las anteriores: Comunidad Valenciana, Castilla y León, Galicia y País Vasco), tendencia estable en el tiempo.

Las comunidades autónomas en las que la Lotería Nacional presenta un mayor volumen de cantidades jugadas en 2016 son Madrid (15,30%) y Cataluña (14,05%), estructura que para las Apuestas Deportivas presenciales ha sido Cataluña (23,12%) y Andalucía (15,39%). En cuanto a la Lotería Primitiva y afines, las dos comunidades predominantes en cantidades jugadas en 2016 han sido Andalucía (16,30%) y Cataluña (14,00%), quedando la estructura de las Apuestas Hípicas tal y como sigue: Madrid (20,94%) y Andalucía (12,97%).

### **Organización Nacional de Ciegos Españoles**

El juego presencial de ONCE, con 1.900,48 millones de euros en ventas en 2016, se ha incrementado un 5,88% respecto a 2015. En promedio de los cinco últimos ejercicios el juego presencial en ONCE, que incluye el canal de agentes vendedores y el canal complementario, ha supuesto el 99,56% de las ventas del operador.

El margen de juego ha experimentado una evolución positiva en términos absolutos hasta alcanzar los 931,11 millones de euros en 2016, un 0,56% más que en el año anterior, representando en promedio de los cinco ejercicios el 51,32% de las ventas.

En 2016 la estructura por modalidades de juego propio de la Organización Nacional de Ciegos Españoles en cuanto a las cantidades jugadas presencialmente ha sido la siguiente: Cupón (71,86%), Juego activo (7,37%) y Lotería Instantánea (20,77%), con una cada vez menor importancia del cupón en el conjunto dentro de los cinco últimos años.

En cuanto a las modalidades de juego dentro del canal presencial, sigue existiendo una marcada diferencia de comportamiento tal y como ocurría en ejercicios anteriores. En 2016 la modalidad Cupón (Cupón diario, Cuponazo, Cupón fin de semana y Cupón extraordinario) obtuvo ventas por importe de 1.365,72 millones de euros, con un descenso del 0,64% respecto al año

anterior. En el caso del Juego activo (7/39, SuperONCE y Eurojackpot), las ventas fueron de 140,04 millones de euros y mostraron un comportamiento positivo respecto al año anterior (30,92%). En cuanto a la Lotería instantánea, las ventas se situaron en 394,71 millones de euros, un 25,96% más que en 2015. Respecto al margen de juego, destaca la evolución negativa del Cupón (-4,90%), con valores positivos de evolución para Juego activo (31,26%) y Lotería instantánea (20,32%).

Las Comunidades Autónomas en las que la modalidad de Cupón comercializada presencialmente ha presentado un mayor volumen de cantidades jugadas en 2015 han sido: Andalucía (28,92%) y Cataluña (13,42%), mientras que en el Juego Activo han sido nuevamente Andalucía (26,41%) y la Comunidad Valenciana (11,29%), y Andalucía (26,25%) y Cataluña (11,35%) en Lotería Instantánea.

### **Juegos de Casino**

El segmento de juego de Casino presencial habría mostrado de nuevo un comportamiento positivo en 2016. El juego en mesa sigue siendo la fuente principal de los ingresos y del margen de juego. En cuanto a las cantidades jugadas, se habría producido un nuevo repunte en la actividad, con casi 1.800 millones de euros estimados en 2016 y una variación del 7,48% respecto al año anterior, así como una evolución similar en ingresos netos del conjunto de la actividad y en margen de juego (8,85% y 8,91% respectivamente). El número de casinos y establecimientos con juego de casino que habrían tenido actividad en el ejercicio 2016 habría sido de 53.

El margen por mesa de juego sigue siendo el mayor componente del ingreso neto total (195,02 millones de euros y 52,30% sobre el total en 2016), siendo prácticamente testimonial dentro del conjunto la relevancia del importe derivado de entradas por acceso al local: 1,92 millones de euros (0,52%). Al margen de juego derivado de máquinas (147,51 millones de euros) le correspondería el 39,56% del total y el 7,63% a las propinas (28,45 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.

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).

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.

### **Máquinas "B" en hostelería y salones.**

El parque estimado de máquinas "B" (199.156 unidades en 2016 frente a 207.245 unidades en 2015) habría variado durante 2016 un -3,90%. Cabe no obstante hacer notar la dificultad de realización de dichas estimaciones, toda vez que en este tipo de juego confluyen diferentes eventualidades. En primer lugar, son susceptibles de ser instalados en diferentes localizaciones, dificultando su contabilización. Por otro lado, la limitación al número total de máquinas existente en las comunidades autónomas, o las situaciones de baja temporal de máquinas en algunas de ellas hace que las cifras relativas sobre el aumento o disminución global de este parque pudieran no ser totalmente representativas de la realidad del sector. Por último, tampoco es sencillo realizar aproximaciones al valor económico de este tipo de juego dadas las diferencias fiscales entre comunidades autónomas. Por lo que por todo lo anterior las estimaciones presentadas deben tomarse con las precisas cautelas.

En cuanto a las cantidades jugadas en máquinas "B", para la elaboración de esta memoria solo se dispone de los datos comparables correspondientes a las comunidades autónomas de Andalucía, Cantabria, Castilla La Mancha, Galicia, Madrid, Navarra y la ciudad autónoma de Ceuta. El conjunto de los datos comparables arroja una variación interanual positiva del 4,3%.

Únicamente al objeto de aportar una imagen aproximada del conjunto del subsector que permita, razonablemente, una ponderación del peso del mismo en relación con el resto de subsectores, la estimación de las cantidades jugadas correspondientes a las comunidades y ciudades autónomas cuyos datos de 2016 no están disponibles se realiza aplicando a las estimaciones realizadas en 2015 el porcentaje del 4,3% anteriormente citado.

### **Salones de juego**

Según los datos informados por las comunidades autónomas, a cierre de ejercicio 2016 el número de salones de juego habría sido de 2.471, con la siguiente desagregación territorial

## Bingo

Las modalidades presenciales de bingo tradicional (cartón físico) y electrónico (cartón electrónico en red) habrían supuesto en 2016 1.904,14 millones de euros en ventas, un 3,31% más que en 2015, con un peso del bingo tradicional en el total del 92,02%. En cuanto al bingo tradicional se habría producido estabilidad en el número estimado de salas abiertas a cierre de ejercicio (evolución del 0,65%) hasta alcanzar las 309 salas activas, frente a la tendencia hallada en ejercicios anteriores.

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%).

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%.

## **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.

## **El sector de juego online estatal**

### **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%.



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%).

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.

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, 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. 09% del margen global.

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.

## **El mercado de juego por segmentos**

### **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.

### **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.

### **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%.

## **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.

Por lo que proponemos desde el Sector:

### **1- Eliminar el gravamen del 20% sobre los premios de los "Juegos Públicos".**

En coherencia con lo que hacen 22 Estados de los 28 de la UE y en concreto tres de los principales mercados del Juego: Reino Unido Francia y Alemania.

No lastran su Juego "público" porque en última instancia actúan como aparatos de recaudación del Estado.

### **2- Propiciar un re-equilibrio del Mercado del juego, en cuanto a aportación fiscal a la Hacienda Pública, en base a:** plantearse la supresión de la desgravación de las pérdidas en juego (Ley 16/2012), en el caso de jugadores on-line. A los jugadores presenciales no se les permite desgravar pérdidas.

### **3- Reajustar el porcentaje de retorno en premios de los Operadores on-line a la media de los Estados de nuestro entorno,** entre el 80 y el 85% de las cantidades jugadas, propiciando de esta forma que aporten fiscalmente al "bien común" cerca del 10% promedio que viene aportando el juego Privado Presencial.

- 4- **Reajustar la normativa sobre publicidad del juego de ámbito supra-autonómico**, facilitándosela al Juego Privado presencial que genera mucho más empleo y que hoy aporta diez veces más fiscalidad.
  
- 5- **Perseguir y erradicar con el compromiso de todas las Administraciones Públicas el Juego Ilegal**, el juego ilegal NO es un juego. Es preciso actuar contra esta lacra que afecta a la sociedad, pone en riesgo a los consumidores y a los empleos con discapacidad y su labor social.
  
- 6- **Creación de un Observatorio Estatal con la participación de las Organizaciones Patronales y Sindicales del Sector del Juego**, las leyes de juego a nivel autonómico ya contemplan estas comisiones de participación.

## **NEGOCIACIÓN COLECTIVA.**

Es notable la dificultad de nuestros delegados para negociar sus convenios de empresa en el subsector de casinos de juego. El estancamiento de ciertos acuerdos en convenios colectivos de empresa.

No tiene ningún parecido el marco actual de negociación en los subsectores de Bingos y Administraciones de Loterías y Convenio donde los convenios de ámbito estatal sectorial nos posicionan de manera ciertamente favorable de cara a una negociación más firme, estable y con garantías.

Este modelo, creemos, debe ser el referente para los compañeros de la UGT en Casinos y en el trabajo pendiente a realizar.

Destacar la firma del primer Convenio exclusivamente en la actividad de salas de juego y todas ellas dedicada a las actividades de juegos de azar y apuestas en salones recreativos, del grupo Empresarial de ORENES.

A principios de junio se iniciaron las reuniones con los responsables de Recursos Humanos de la empresa ORENES. Las sociedades del ámbito personal y funcional comprendidos en el ámbito del presente convenio son todos los trabajadores que presten sus servicios en las empresas PLAY ORENES, S.L.U., AUTOMÁTICOS ORENES, S.L.U. exclusivamente en la

actividad de salas de juego y PLAY SPORTCAFE, S.L, todas ellas dedicada a las actividades de juegos de azar y apuestas en salones recreativos.

Es el primer Convenio del sector que se aplica a las actividades de Apuestas Deportivas y Salones de Juegos recreativos. El convenio se aplicara en toda España a los salones de juego y aproximadamente 200 trabajadores/as, que realizan sus funciones en centros de trabajo pequeños de 3 a 5 trabajadores/as.

Los empleados se encuentran sujetos en su mayoría en Convenios colectivos de empresa, para estas sociedades y actividades hemos negociado importantes mejoras en las siguientes materias: **Jornada anual y descanso semanal**, la jornada máxima anual de trabajo efectivo será de 1.800 horas de trabajo efectivo al año. Durante la vigencia del convenio y antes de la finalización del mismo se reducirá la jornada a un máximo de 1792. El descanso semanal se establece en dos jornadas ininterrumpidas y continuadas. **Festivos abonables y no recuperables**, el personal en rotas que abarquen 365 días de trabajo al año, acumulará 18 días a sus vacaciones en compensación de los festivos trabajados. De mutuo acuerdo, de cualquiera las formas siguientes:

Disfrutarlos en días distintos a los de la festividad de que se trate en las fechas que convengan a la empresa y el trabajador.

Mediante cualquier otra modalidad que de mutuo acuerdo pacten por escrito la empresa y el trabajador.

En caso de no compensarse dichos festivos en la forma prevista en los apartados anteriores, éstos deberán retribuirse como horas extras conforme a las cuantías que rijan en cada año.

Los trabajadores cuyo contrato no cubra el año natural completo, tendrán derecho a la parte proporcional de estos 18 días, según el tiempo de trabajo realizado en el año.

En beneficios sociales y complementos de Seguridad Social, se han mejorado las siguientes materias: **Pausas y reducción de jornada por lactancia, reducción de jornada por cuidado de menores y familiares, situación especial por embarazo, excedencias especiales, mejora de la prestación de incapacidad temporal y accidente.**

Se han incluido materias de participación para mejorar la Ley de prevención de Riesgos Laborales y también se han mejorado las garantías sindicales de los Delegados de Personal y Comités de Empresa.

