



## MEMORIA JUSTIFICATIVA DEL PROYECTO DE MODIFICACIÓN DEL DECRETO 120/2016, DE 27 DE JULIO, POR EL QUE SE APRUEBA EL REGLAMENTO GENERAL DE JUEGO DE LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DE EUSKADI.

1.- ANTECEDENTES Y MARCO NORMATIVO.....	2
1.1 Habilitación y necesidad de la planificación.....	2
1.2 Protección de la salud pública.....	3
1.3 Orden público.....	5
1.3.1 Plan General de Seguridad Pública de Euskadi 2020-2025.....	5
1.3.2 Criminalidad, fraude y blanqueo de capitales.....	6
2.- EL OBSERVATORIO VASCO DEL JUEGO. ....	7
Indicadores de referencia .....	7
3.- EL PLAN DE ACCIÓN PARA EL FOMENTO DEL JUEGO RESPONSABLE Y LA PREVENCIÓN DEL JUEGO PROBLEMÁTICO.....	9
1. Ajuste de la planificación recogida en el Anexo I.....	10
2. Control de acceso al juego .....	11
3. Parámetros de juego y homologaciones.....	11
4. Locales y aforos de máquinas .....	12
5. Publicidad .....	14
6. Otros aspectos.....	14
ANEXO I. Estudios del Observatorio Vasco de Juego. ....	15
ANEXO II- Análisis geoespacial de los locales de juego y apuestas de la CAPV. (Febrero 2021, Leber Planificación e ingeniería). ....	15
ANEXO III- Simulación para el establecimiento del número de locales en base al ratio por 10.000 habitantes.....	15



## 1.- ANTECEDENTES Y MARCO NORMATIVO

### 1.1 Habilitación y necesidad de la planificación

La Comunidad Autónoma de Euskadi (CAE) tiene competencia exclusiva en materia de casinos, juegos y apuestas, con excepción de las Apuestas Mutuas Deportivas Benéficas, de conformidad con el artículo 10.35 del Estatuto de Autonomía del País Vasco. La Autoridad Reguladora del Juego en la CAE tiene entre sus atribuciones elaborar las políticas públicas relativas al juego; promover la sensibilización en aras de un juego responsable y con garantías, y la investigación sobre la incidencia social del juego en relación con los comportamientos ciudadanos, las personas menores de edad y el control de las conductas adictivas; así como autorizar y controlar la organización de los juegos.

En este sentido, la disposición final segunda de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, de Juego del País Vasco, establece la potestad planificadora del Consejo de Gobierno:

“El Consejo de Gobierno en uso de la competencia de planificación de juego que le atribuye la presente ley y atendiendo a las circunstancias económicas y sociales, podrá revisar con periodicidad trianual los límites cuantitativos establecidos relativos al número máximo de autorizaciones de elementos de juego, de locales autorizados y de aforos máximos en la Comunidad Autónoma del País Vasco.”

Asimismo, el artículo 4 de la Ley de Juego establece que corresponde al Consejo de Gobierno aprobar la planificación de los juegos, con arreglo a los siguientes criterios:

“1. Impedir actividades monopolísticas y oligopolísticas; 2. Considerar las repercusiones económicas y tributarias derivadas de la actividad de juego y 3. No fomentar su hábito, en particular en relación con los menores de edad y, en general, con aquellas personas que tengan reducidas sus capacidades volitivas, así como reducir sus efectos negativos”.

La facultad de planificación supone un elenco de atribuciones gubernamentales a la hora de intervenir en la actividad de jugar, no obstante, la adopción de medidas restrictivas de la libertad de establecimiento o de empresa debe de ser necesaria y proporcionada en relación a los objetivos de protección de la salud y seguridad perseguidos por las autoridades reguladoras. En este sentido, y aunque la Directiva 2006/123/CE del Parlamento Europeo, de 12 de diciembre de 2006, relativa a los servicios en el mercado interior, deja fuera de su ámbito las actividades de juego por dinero (al igual que la Ley 17/2009, de 23 de noviembre, sobre el libre acceso a las



actividades de servicios y su ejercicio), respecto a las actividades de juego, el TJUE ha señalado que la libertad de establecimiento y la libre prestación de servicios también resultan de aplicación a los servicios de juegos de azar, pero ha reconocido en sus sentencias la posibilidad de modular la efectividad de estas libertades por cierto número de razones imperiosas de interés general, como los objetivos de proteger al consumidor y prevenir el fraude y la incitación al gasto excesivo en el juego, así como la necesidad general de preservar el orden público<sup>1</sup>.

En el mismo sentido, la Ley 20/2013, de 9 de diciembre, de garantía de la unidad de mercado (LGUM), exige que los requisitos impuestos a una actividad económica se justifiquen conforme a los principios de necesidad y proporcionalidad, y que no constituyan barreras de acceso a la actividad económica. No obstante, reconoce la posibilidad de establecer requisitos específicos para su ejercicio en cada territorio.

En base a estos principios se adoptó el Decreto 120/2016, de 27 de julio, por el que se aprueba el reglamento general del juego de la Comunidad Autónoma de Euskadi, que en su Anexo I estableció una contingentación en cuanto al número máximo de establecimientos, número máximo de máquinas por local, permisos de explotación y distancias entre locales con el objetivo de controlar la oferta de juego.

Una vez cumplidos 3 años de la entrada en vigor del Decreto 120/2016, se hace necesario revisar dicha planificación para lograr el dimensionamiento adecuado del sector que permita mantener la oferta de juego en unos márgenes socialmente tolerables poniendo el foco en la protección de la salud, la prevención del juego problemático y el orden público.

## 1.2 Protección de la salud pública

El juego es una actividad social, lúdica y de diversión, y está normalizado en la sociedad. Sin embargo, esta actividad puede convertirse en juego patológico cuando el jugador experimenta una pérdida de libertad emocional que afecta directamente a su conducta, deviniendo en un trastorno altamente incapacitante, que cursa de forma progresiva y crónica y que comporta un deterioro individual, familiar, social y laboral en la persona, convirtiéndose en un problema de salud pública. Por tanto, tanto la administración como los operadores de juego tienen la

---

<sup>1</sup> Sentencias de 6 de noviembre de 2003, asunto C-243/01, Gambelli, de 6 de marzo de 2007, caso Placanica; asuntos acumulados C-338/04, C-359/04 y C360/04.



responsabilidad de evitar los efectos perjudiciales del mismo y combatir las externalidades negativas derivadas de la misma.

El objetivo de protección de la salud de las personas es un objetivo transversal que se aborda desde distintas áreas de la administración y mediante distintos instrumentos; es decir, la administración despliega distintas herramientas de forma sistemática para contribuir a la consecución de dicho objetivo, por lo que la regulación del juego no es el único medio para lograrlo, sino que debe entenderse como parte de una estrategia más global en la que se incluye la propia LAIAD y el Plan de Adicciones. Asimismo, estos instrumentos normativos y de planificación se complementan con distintos programas de ayudas a la prevención del juego patológico, tanto indicada como universal, impulsados por los Departamentos de salud y de seguridad respectivamente.

Por este motivo, la Ley 1/2016, de 7 de abril, de Atención Integral de Adicciones y Drogodependencias (LAIAD) en su artículo 50, realiza un mandato al regulador del juego para que adopte medidas concretas para prevenir la aparición de situaciones de juego problemático o patológico. En aplicación de este mandato, el Decreto 120/2016 introdujo en su capítulo III, los principios del juego responsable y de la responsabilidad corporativa, así como una regulación restrictiva de la publicidad.

Asimismo, ha de tenerse en consideración el VII Plan de Adicciones 2017-2021 cuyo objetivo es disminuir en la mayor medida posible el consumo de sustancias adictivas y las adicciones comportamentales o sin sustancia y, en consecuencia, los efectos que éstos tienen sobre la salud de las personas y sus familias, al igual que sobre la comunidad y la población en general. Dentro de su eje 2 dedicado a la reducción de la oferta de juego se encuentra el objetivo 2.3 de controlar la oferta e introducir valores de moderación y responsabilidad en la oferta de actividades relacionadas con el juego y tecnologías digitales, todo ello en línea con el citado artículo 50 de la LAIAD. Asimismo, la acción nº 8 consiste en el impulso de medidas orientadas al autocontrol y responsabilidad del sector en la publicidad y oferta de juego y tecnologías digitales. Por ello, y siendo la protección de la salud un aspecto transversal el Plan requiere de la implicación y coordinación de distintos Departamentos del Gobierno Vasco; esta coordinación se realiza en el seno del Consejo Vasco sobre adicciones y de la Comisión de Coordinación Interinstitucional sobre Adicciones, así como en el Consejo Vasco de juego y la Comisión Técnica Asesora de Juego.



Por todo ello, la salud pública es una de las razones imperiosas de interés general que justifica la intervención de la administración en este sector mediante la adopción de medidas limitadoras de la oferta resultantes de un análisis de los datos de prevalencia de juego problemático, oferta existente y tendencias detectadas en el sector.

### 1.3 Orden público.

#### 1.3.1 Plan General de Seguridad Pública de Euskadi 2020-2025.

El Plan General de Seguridad Pública de Euskadi 2020-2025 actualiza y realiza una nueva valoración de los riesgos y amenazas a los que se enfrenta la sociedad vasca en la actualidad de manera coherente con la Estrategia para una Unión de la Seguridad 2020-2025 de la Unión Europea, así como los medios y recursos de los que dispone en materia de seguridad y los nuevos retos, líneas, iniciativas y acciones para los próximos años. Entre los riesgos, el Plan identifica la adicción al juego como un riesgo antrópico (aquéllos provocados o derivados de las acciones o actividades humanas) y tecnológico (aquéllos que derivan del desarrollo y uso significativo de tecnologías).

Con el fin de prevenir y mitigar este riesgo, se han identificado distintos retos estratégicos, entre los cuales se encuentra el **reto 1 dedicado a un modelo de seguridad integral**. En el marco de este reto se proponen distintas acciones de las cuales las siguientes implican la adopción de medidas reglamentarias:

- 2.6.2 Mejora de la colaboración con operadores públicos y los locales privados de juego para el suministro de datos estadísticos y la mejora de los controles de acceso.
- 2.6.3 Mejora de la coordinación e interoperabilidad entre los registros de prohibidos autonómico y estatal para reforzar los controles de acceso al juego por parte de personas con problemas declarados de juego patológico o que quieran figurar en este registro.
- 4.7.6 Gestión y control del juego: acceso y configuración de locales.
- 4.7.7 Establecimiento de limitaciones a la publicidad del juego en el marco de las competencias propias.



- 4.7.9 Evaluación y redefinición de los parámetros de homologación de máquinas y sistemas de juego.

En cuanto a los indicadores utilizados se fija el Ratio de actas sobre menores (tanto por permanencia en locales de juego como por jugar) sobre el número de inspecciones realizadas, que se situó en el 2017 en el 0.5% con un total de 17 infracciones, y en 2019 en el 0.22% que corresponden a 11 infracciones. El objetivo de cara a 2025 es el de llegar al 0%.

### 1.3.2 Criminalidad, fraude y blanqueo de capitales.

El negocio de los juegos de azar, debido al volumen de negocio que genera, puede resultar un atractivo para la criminalidad organizada, interesada en infiltrarse en su estructura original para manipularla y conducirla a la realización de delitos de usura, extorsión, blanqueo de capitales, así como al fraude fiscal. La criminalidad organizada ha pretendido blanquear dinero a través de los juegos de azar, por ejemplo, con la compraventa de premios. Esta forma de blanqueo se puede realizar con cualquier tipo de ingresos ocasionales o premios procedentes de concursos, rifas, loterías, apuestas y juegos de azar.

En este sentido, el Real Decreto-ley 11/2018, de 31 de agosto, de transposición de directivas en materia de protección de los compromisos por pensiones con los trabajadores, prevención del blanqueo de capitales y requisitos de entrada y residencia de nacionales de países terceros y por el que se modifica la Ley 39/2015, de 1 de octubre, del Procedimiento Administrativo Común de las Administraciones Públicas, son especialmente destacables, por su relación con el sector del juego, determinadas modificaciones de la Ley 10/2010, de 28 de abril, de prevención del blanqueo de capitales y de la financiación del terrorismo. En concreto se modifican las letras o) y u) del apartado 1 del artículo 2 relativo a los sujetos obligados extendiéndolos a *“Las personas responsables de la gestión, explotación y comercialización de loterías u otros juegos de azar presenciales o por medios electrónicos, informáticos, telemáticos e interactivos. En el caso de loterías, apuestas mutuas deportivo-benéficas, concursos, bingos y máquinas recreativas tipo “B” únicamente respecto de las operaciones de pago de premios.”*

Adicionalmente a lo anterior, resulta igualmente reseñable la modificación introducida en los apartados finales del artículo 7 relativo a la aplicación de las medidas de diligencia debida, respecto a la identificación, comprobación y registro de la identidad de las personas y las medidas de diligencia a observar en las operaciones superiores a 2.000 euros tanto en casinos



como en el juego realizado online; así como las obligaciones de diligencia de los operadores de juego online en las operaciones superiores a 2.000 euros.

Por otra parte, el seguimiento de los expedientes sancionadores incoados por la Dirección de Juego y Espectáculos hace necesario incidir en algunos aspectos reglamentarios, entre otros en lo que se refiere a una mayor especificación de la tipificación de las infracciones acorde con la evolución, por ejemplo, de los medios de pago y el crecimiento del uso de tarjetas o nuevos dispositivos de pago, al que se refiere el punto 3, apartado 4 de esta memoria.

## 2.- EL OBSERVATORIO VASCO DEL JUEGO.

En ese contexto, la definición de las políticas públicas del juego y su evaluación requiere un conocimiento sistemático de la realidad a la que se dirigen, atendiendo tanto a la oferta del juego como a su demanda social y a las tendencias prospectivas que se manifiesten al respecto tanto en el ámbito propio de la Comunidad Autónoma como en otros ámbitos geográficos. Con esta finalidad se creó el Observatorio Vasco del Juego (en adelante OVJ) mediante Decreto 147/2018, de 16 de octubre.

El OVJ fue creado como servicio centralizado de información, estudio e investigación de la realidad del juego en la Comunidad Autónoma de Euskadi. Su finalidad es proporcionar a la Autoridad Reguladora del Juego en Euskadi una visión de conjunto del fenómeno del juego a la hora de desarrollar e implementar sus políticas públicas.

### Indicadores de referencia

De los estudios llevados a cabo en el seno del OVJ en los años 2019<sup>2</sup> y 2020, se evidencia un aumento en la oferta y accesibilidad al juego, y sitúan a Euskadi como una Comunidad donde el juego, tanto presencial como online, tiene una presencia destacable. Dichos estudios del OVJ se adjuntan al presente informe para mayor detalle. Entre los indicadores que se han tomado como referencia figuran, entre otros, los siguientes:

- El **gasto total en juegos de azar y apuestas de la población vasca realizado en Euskadi.**  
El análisis de la distribución del gasto total en apuestas, loterías y juegos de azar muestra

---

<sup>2</sup> Anexo I- Panorama económico-empresarial del juego 2019. (Observatorio Vasco del Juego)



que, en 2019, la mayor parte del gasto corresponde al gasto en máquinas “B” (641.666.000 euros o el 37,6% del total), seguido por los juegos/apuestas de la SELAE (482.367.972 euros o el 28,3% del gasto total, donde destaca a su vez la Lotería Nacional con el 17,0% del total) y, finalmente, las apuestas deportivas de gestión privada (376.640.468 euros o el 22,1% del total) que se refieren a las apuestas amparadas por la autorización autonómica. Otros tipos de juegos (bingos, casinos y ONCE) reciben un menor volumen de juego (comprendido entre el 4,9% correspondiente a los bingos y el 3,0% de los casinos).

- El **gasto total en juegos de azar y apuestas de la población vasca realizado en Euskadi y por residentes realizado con operadores de juego online estatal**. Este indicador evidencia que el juego online de los vascos realizados mediante operadores con licencia estatal asciende a 762.421.600 euros, o el 30.9% del total situándose por delante de las máquinas B, los juegos de la SELAE y las apuestas deportivas de gestión privada con licencia autonómica.
- **Juego problemático o patológico**. En base a una estimación realizada por la UPV<sup>3</sup>, en el año 2020, el 1% de las personas entrevistadas tuvo algún tipo de problemática relacionada con el juego, y el 0,2% desarrolló el juego patológico. Esta estimación se ha basado en la escala NODS (NORC DSM-IV Screen for Gambling Problems), herramienta estandarizada y directamente derivada del Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM).
- En cuanto a la **modalidad de juego de preferencia**, se evidencia que la modalidad online ha proliferado entre jóvenes y adolescentes, situándose en segundo lugar por detrás de las loterías primitivas de SELAE.
- La **evolución de locales de juego** hasta 2020. Este análisis se ha realizado desde un punto cuantitativo como mediante la distribución geográfica de los mismos, para lo cual se ha llevado a cabo un análisis geoespacial de los mismos en el año 2021 que complementa los indicadores analizados en el OVJ. Dicho análisis figura en el anexo.

---

<sup>3</sup> Prevalencia, hábitos y perfiles de las personas jugadoras en Euskadi. 2020, Universidad del País Vasco.



### **3.- EL PLAN DE ACCIÓN PARA EL FOMENTO DEL JUEGO RESPONSABLE Y LA PREVENCIÓN DEL JUEGO PROBLEMÁTICO.**

El OVJ, en base a las evidencias que se desprenden de los estudios llevados a cabo, elaboró el Plan de Acción para el fomento del juego responsable y la prevención del juego problemático que fue elevado a la Comisión Técnica Asesora de Juego y al Consejo Vasco del Juego, aprobando el Consejo de Gobierno, en su sesión celebrada el día 14 de enero de 2020, el Acuerdo por el que se establece el procedimiento para la revisión de la planificación contemplada en el Reglamento General del Juego, aprobado por el Decreto 120/2016, de 27 de julio, y se suspende temporalmente la tramitación de nuevas solicitudes de autorización o modificación de locales de juego.

El mencionado plan de acción se compone de 5 ejes de actuación y dentro del Eje 1 – Desarrollo normativo-, se enmarca la modificación propuesta del Decreto 120/2016 que gira en torno a 5 líneas de actuación. Por cada línea de actuación se han realizado las propuestas de modificación correspondientes.



EJES	LÍNEAS DE ACTUACIÓN
<b>1. Desarrollo normativo</b>	1.1. Gestión y control del acceso al juego: Acceso y configuración de locales 1.2. Publicidad 1.3. Registro de interdicciones de acceso al juego 1.4. Inspección y control 1.4.1. Planificación de las inspecciones 1.4.2. Barómetro del cumplimiento normativo 1.5. Evaluación y redefinición de los parámetros de homologación de máquinas
<b>2. Informar y sensibilizar a la población</b>	2.1. Campañas de información a la población en general y a la población joven en particular 2.2. Programas y protocolos de educación y prevención en el medio escolar
<b>3. Formación y cooperación</b>	3.1. Formación del personal sanitario y protocolos de actuación coordinados 3.2. Formación del personal que trabaja en las empresas del sector 3.3. Cooperación entre los distintos agentes policiales
<b>4. Impulsar la responsabilidad social corporativa</b>	4.1. Innovación y aprovechamiento de las nuevas tecnologías en el tema de juego 4.2. Promoción de distintivos de calidad empresarial

Dentro de la línea de actuación “Gestión y control del juego: acceso y configuración de locales” se proponen los siguientes cambios:

### 1. Ajuste de la planificación recogida en el Anexo I.

La Dirección de Juego y Espectáculos ha llevado a cabo un análisis geoespacial para evaluar el impacto del establecimiento de distancias mínimas entre locales de juego y poder llegar a una distancia sostenible que evite puntos de alta colmatación de locales de juego.

La mayor parte de ellos pertenece a la categoría de salones de juego (67%), seguida de salones de juego habilitados como locales de apuestas (13%), locales de apuestas (13%) y Bingos (6%). El análisis de la evolución de apertura de locales muestra que la planificación establecida en el año 2016 tuvo los siguientes efectos: por un lado, y en base a las distancias mínimas entre locales, trasladó, en cierta medida, la oferta de juego a otros municipios y al extraradio de las ciudades; asimismo, al establecer un número máximo de salones de juego se consiguió un efecto llamada puesto que muchos operadores solicitaron las autorizaciones hasta llegar al máximo.



En cuanto a la concentración de locales por municipio, y tras un análisis independiente, figuran con ratios excepcionalmente elevados, Vitoria-Gasteiz, Irun, Eibar, Gernika, Bilbao y Donostia como aquellos municipios con una concentración de locales de juegos y apuestas más elevada en su entramado urbano.

En base al análisis geoespacial realizado y a distintas simulaciones, que se adjuntan al presente documento, se modifican las distancias entre locales de juegos, pasando de un sistema de distancias diferenciado según la tipología de local a una distancia única de 500 metros que no discrimina por tipología de local puesto que en cualquiera se desarrollan actividades de juego. Asimismo, se introduce una distancia mínima con respecto a los centros educativos de educación primaria, secundaria y formación profesional con el fin de evitar su acceso al juego de 150 metros.

Por otro lado, se observa necesario reducir el número máximo de autorizaciones de locales de juego para mitigar la alta colmatación estableciendo una ratio aceptable deseado de 1 local de juego por cada 10.000 habitantes. Aplicando dicha ratio, se fijarían unos nuevos umbrales máximos: 170 salones de juego, 14 bingos, y 20 locales de apuestas por operador, manteniendo el cupo de casinos (3).

## **2. Control de acceso al juego**

Se extiende el control de acceso que ya existía en bingos y casinos a los salones de juego y locales de apuestas. Dicho control consistirá en la verificación de la mayoría de edad y existencia de prohibiciones de acceso al juego.

## **3. Parámetros de juego y homologaciones**

- Se modifican aspectos relativos al funcionamiento de los juegos con el fin de asegurar la veracidad de los premios, mejorar su monitorización y asegurar unas reglas del juego entendibles para la persona consumidora/usuario.
- Se afina la definición de lo que son las modificaciones de modelos de máquinas para acotar lo que se puede considerar una modificación no sustancial.



- Se regula la obligación de describir el funcionamiento de los juegos comunes de las máquinas multipuesto en los expedientes de homologación.
- A los efectos de porcentaje de retorno de las máquinas se establece el ciclo determinado de partidas consecutivas para las máquinas de tipo B, y el estadístico para las de tipo C.
- Asimismo, se prevé una disposición transitoria que establezca un periodo razonable para la adaptación de las características técnicas de las máquinas a los requisitos establecidos.

#### 4. Locales y aforos de máquinas

- a) **Aforo de máquinas de juego:** Se introduce una medida de planificación general relativa al aforo de máquinas en locales, siendo de 3 metros cuadrados para cada puesto de juego y se establecen números máximos de cada tipología de máquina en función del local en el que se ubiquen.
- b) **Traslados y obras:** Se incluye una Disposición Transitoria por la que se prohíben los traslados y los incrementos de superficies construidas de locales de juego en tanto no se esté por debajo del máximo de locales permitidos.
- c) **Régimen de autorización mediante concurso público.** Con el fin de asegurar un acceso igualitario al ejercicio de la actividad de juego, se establece el procedimiento de concurso público para la obtención de las autorizaciones de salones de juego y bingos.
- d) **Arbitraje de consumo.** Se introduce la figura del arbitraje para resolver las disputas surgidas en el contexto de las reclamaciones entre personas jugadoras y locales de juego.
- e) **Régimen sancionador.** Se especifica la infracción tipificada en el artículo 99 m) relativa a la concesión de préstamos en lugares de juego. Es necesario tener cuenta que la Ley 1/2016, de 7 de abril, de Atención Integral de Adicciones y Drogodependencias del País Vasco, en el artículo 50 se refiere a las limitaciones sobre la actividad de juego, dentro del Capítulo V, que recoge las limitaciones sobre los servicios o establecimientos relacionados con conductas susceptibles de generar adicciones comportamentales, y al efecto, establece: (...) "2. –con carácter específico, y con el fin de prevenir la aparición de situaciones de juego problemático o juego patológico, el Gobierno Vasco impulsará las siguientes medidas:



*b.4.–Contrarrestar con mecanismos físicos de enfriamiento y sosegamiento la necesidad imperiosa de obtener dinero en efectivo en los lugares donde se desarrolle la actividad de juego. (...)*

Asimismo, es conveniente recordar que, constituye infracción administrativa tipificada como infracción muy grave en el artículo 25.8 de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre reguladora del Juego en la CAPV: “8.- La concesión de préstamos en los lugares de juego por parte de personas al servicio de las empresas de juego...”, y como mejor detalla el apartado m) del artículo 99 del Decreto 120/2016, de 27 de julio, por el que se aprueba el Reglamento General de Juego en la CAE es infracción muy grave “m) La concesión de préstamos o dinero a cuenta a las personas jugadoras o apostantes, directamente o por medio de terceras personas, por parte de los accionistas, partícipes o titulares de la propia empresa operadora de juego donde se encuentren instaladas las máquinas o elementos de juego, su personal, directivos y empleados, así como los cónyuges, ascendientes y descendientes en primer grado”.

Por su parte, la Ley 6/2018, de 3 de julio, de Presupuestos Generales del Estado para el año 2018 («B.O.E.» 4 julio) introdujo una modificación en las Tarifas del Impuesto de Actividades Económicas (IAE) para incluir dentro de las facultades que se reconocen en la regla 4.ª de la Instrucción, la de prestar a los clientes, por cuenta de los bancos y cajas de ahorros, el servicio combinado de retirada de efectivo y pago por los bienes o servicios adquiridos (servicio de «cashback»). Esta modificación quedó recogida en la letra J) del apartado 2 de la regla 4.ª de la Instrucción, a cuyo tenor “J) Sin perjuicio de lo dispuesto en el apartado 4 de esta regla, cualquiera de las rúbricas de las Tarifas faculta a los sujetos pasivos para prestar a sus clientes, por cuenta de las entidades financieras cuya actividad esté clasificada en los grupos 811 y 812 de la sección primera de las Tarifas, el servicio combinado de retirada de efectivo y pago por los bienes o servicios adquiridos (servicio de «cashback»)”. No obstante, el referido apartado cuatro modula esta facultad en los siguientes términos: “4. El hecho de figurar inscrito en la Matrícula o de satisfacer el Impuesto sobre Actividades Económicas no legitima el ejercicio de una actividad si para ello se exige en las disposiciones vigentes el cumplimiento de otros requisitos.” En el caso de las actividades de juego y de los locales autorizados para dicha actividad, y teniendo en cuenta la tipificación establecida en el artículo 25.8 de la Ley 4/1991 y 99 m) del Decreto 120/2016, debe entenderse como una obligación de no hacer. Siendo así, y en base a la facultad de las disposiciones reglamentarias de desarrollar especificaciones o graduaciones en las



infracciones establecidas legalmente, se modula dicha tipificación extendiéndola a cualquier tipo de asistencia financiera y al servicio combinado de retirada de efectivo y pago por los bienes o servicios adquiridos.

## **5. Publicidad**

Se afina la reglamentación relativa a la publicidad y se prohíbe la participación de personas de notoriedad pública en las actividades publicitarias de los operadores de juego y se prohíben los patrocinios deportivos que consistan en la aparición del nombre del operador en las denominaciones de los equipos y/estadios deportivos, y en las camisetas.

## **6. Otros aspectos**

- Se pretende afinar algunos de los conceptos y definiciones existentes en aras de dotar de una mayor claridad y exactitud al articulado.
- Por otra parte, se modifica la composición de la comisión técnica asesora del juego para incorporar a representantes del sector de fabricantes y del departamento de educación dado que su aportación puede ser relevante y no estaban incluidos en la composición original.
- Se modifica el precepto que regula las condiciones establecidas en el boletín de emplazamiento de las máquinas de juego.



### **ANEXO I. Estudios del Observatorio Vasco de Juego.**

- Panorama económico-empresarial del juego 2019. (Observatorio Vasco del Juego)
- Percepción social y hábitos de juego de la población vasca 2019. (Observatorio Vasco del Juego)
- Plan de Acción para el fomento del juego responsable y la prevención del juego problemático. (Observatorio Vasco del Juego)

### **ANEXO II- Análisis geoespacial de los locales de juego y apuestas de la CAPV. (Febrero 2021, Leber Planificación e ingeniería).**

### **ANEXO III- Simulación para el establecimiento del número de locales en base al ratio por 10.000 habitantes.**

## **ANEXO I- ESTUDIOS DEL OBSERVATORIO VASCO DEL JUEGO**

# PANORÁMICA ECONÓMICO- EMPRESARIAL DEL JUEGO

(ref. E4922\_v04)

20 de Diciembre 2019



JOKOAREN  
EUSKAL BEHATOKIA  
OBSERVATORIO VASCO  
DEL JUEGO



## Indice

<b>Resumen Ejecutivo</b> .....	<b>1</b>
<b>1. Introducción</b> .....	<b>1</b>
<b>2. Breve introducción al marco competencial y legal existente</b> .....	<b>4</b>
2.1. Marco competencial existente .....	5
2.2. Legislación principal existente en la CAPV sobre el sector del juego .....	5
<b>3. Empresas y establecimientos existentes</b> .....	<b>8</b>
3.1. Empresas existentes (datos Eustat).....	9
3.2. Establecimientos existentes (datos Eustat) .....	9
3.3. Empresas y Establecimientos existentes por tipologías .....	11
3.4. Otros datos referidos al tejido empresarial: entidades asociativas y principales empresas existentes en la CAE .....	13
<b>4. Grandes cifras de la industria del juego en Euskadi</b> .....	<b>17</b>
4.1. Macromagnitudes de la Industria del Juego en la Comunidad Autónoma de Euskadi .....	18
4.2. Empleo de la industria del juego .....	20
4.3. Volumen agregado de apuestas y premios en juegos de azar en la CAE.....	22
4.3.1. Datos agregados (sin incluir juego on-line de ámbito estatal en la CAE).....	22
4.3.2. Datos agregados (incluyendo el on-line de ámbito estatal en la CAE).....	32
4.4. La recaudación fiscal procedente del Juego .....	34
<b>5. Información detallada por subgrupos de actividad</b> .....	<b>38</b>
5.1. Juegos de la SELAE.....	39
5.2. ONCE .....	44
5.3. Apuestas deportivas de gestión privada .....	45
5.4. Casinos.....	56
5.5. Bingos.....	59
5.6. Máquinas “B” .....	61
5.7. Salones de juego.....	65
5.8. Juego online de ámbito estatal.....	67
5.9. Otros .....	68
<b>6. Datos comparativos a nivel estatal</b> .....	<b>70</b>
<b>Anexo A. Metodología</b> .....	<b>75</b>

### Indice de cuadros

Cuadro 3.1	Número de empresas pertenecientes al sector de actividades de juegos de azar y apuestas (CNAE-2009 92) en la CAE por lugar de la sede social, 2011-2018 .....	9
------------	---	---



## Indice

Cuadro 3.2	Número de establecimientos pertenecientes al Sector actividades de juegos de azar y apuestas (CNAE 92) por TTHH y total CAE, 2011-2018 .....	10
Cuadro 3.3	Principales municipios vascos con cinco o más establecimientos pertenecientes al Sector actividades de juegos de azar y apuestas (CNAE 92), CAE, 2011-2018 .....	11
Cuadro 3.4	Número de empresas por tipologías de juego, CAE, 2011-2018 .....	12
Cuadro 3.5	Número de establecimientos por tipologías de juego, CAE, 2011-2018 .....	13
Cuadro 3.6	Principales empresas del sector de actividades de juegos de azar y apuestas (CNAE 92) y otros sectores relacionados con sede social en la CAE, datos 2018 (miles de euros) .....	15
Cuadro 4.1	Principales macromagnitudes del sector de actividades de juegos de azar y apuestas (CNAE 92), CAE, 2013-2016 .....	18
Cuadro 4.2	Principales macromagnitudes del sector de actividades de juegos de azar y apuestas (CNAE 92), TTHH, 2013-2016 .....	19
Cuadro 4.3	Trabajadores afiliados a la Seguridad Social en el Sector actividades de juegos de azar y apuestas, TTHH y CAE (CNAE 92), 2011-2018 .....	20
Cuadro 4.4	Empleo directo: Trabajadores afiliados a la Seguridad Social en el sector de juegos de azar y apuestas (CNAE 92), por cuenta propia/ajena, TTHH y CAE, 2013-2018 .....	21
Cuadro 4.5	Datos de personal ocupado del sector de actividades de juegos de azar y apuestas (CNAE 92), CAE, 2013-2016 .....	22
Cuadro 4.6	Gastos en apuestas, loterías y juegos de azar (Euros), CAE, 2011-2017 .....	24
Cuadro 4.7	Premios recibidos en apuestas, loterías y juegos de azar (Euros), CAE, 2011-2017 .....	27
Cuadro 4.8	Ratio Premios s/gasto en apuestas, loterías y juegos de azar, CAE, 2011-2017 .....	28
Cuadro 4.9	Gasto real (diferencia entre las cantidades jugadas y los premios obtenidos) en apuestas, loterías y juegos de azar (Euros), CAE, 2011-2017 .....	30
Cuadro 4.10	Gasto total y gasto real en apuestas, loterías y juegos de azar (Euros) incluyendo el Juego online estatal, CAE, 2017 .....	32
Cuadro 4.11	Desglose de los impuestos sobre el juego en el País Vasco. Recaudación reportada real (Euros), criterio de caja, excepto impuestos autonómicos (derechos reconocidos) (2011-2018) .....	35
Cuadro 4.12	Recaudación por tasas administrativas (no fiscales) de la Dirección de Juego y Espectáculos del Gobierno Vasco, 2011-2018, (Euros) .....	36
Cuadro 4.13	Impuestos sobre beneficios del sector de actividades de juegos de azar y apuestas (CNAE 92), TTHH y total CAE (miles de euros), 2013-2016 .....	36
Cuadro 5.1	Red comercial de SELAE en la CAE, 2011-2017 .....	40
Cuadro 5.2	Gastos totales en apuestas, loterías y juegos de azar de la SELAE, por tipos (Euros), 2012-2017 .....	41
Cuadro 5.3	Premios en apuestas, loterías y juegos de azar de la SELAE, por tipos (Euros), 2012-2017 .....	43
Cuadro 5.4	Red comercial de la ONCE en la CAE, 2011-2017 (agentes vendedores) .....	44
Cuadro 5.5	Gastos en apuestas, loterías y juegos de azar de la ONCE, por tipos (Euros), CAE, 2011-2017 .....	44
Cuadro 5.6	Premios en apuestas, loterías y juegos de azar de la ONCE, por tipos (Euros), CAE, 2011-2017 .....	45
Cuadro 5.7	Número de locales de apuestas y salones de juego habilitados como locales de apuestas, TTHH y CAE, 2011-2018 .....	46
Cuadro 5.8	Empresas operadoras máquinas de apuestas, TTHH y CAE, 2011-2018 .....	47
Cuadro 5.9	Permisos de máquinas de apuestas disponibles según canal de comercialización, TTHH y CAE, 2011-2018 .....	47
Cuadro 5.10	Volumen de apuestas deportivas de gestión privada, por grandes canales de apuesta, TTHH y CAE, 2011-2018 (Euros) .....	49
Cuadro 5.11	Apuestas deportivas de gestión privada, número, volumen total y volumen medio por apuesta por canal detallado de la apuesta, CAE, 2011-2018 (Euros) .....	51



## Indice

Cuadro 5.12	Volumen de premios en apuestas deportivas de gestión privada, por grandes canales de apuesta, TTHH y CAE, 2011-2018 (Euros).....	55
Cuadro 5.13	Apuestas Internas en Hipódromo Lasarte San Sebastián, 2011-2018 (Euros).....	55
Cuadro 5.14	Información sobre Casinos en la CAE, 2011-2018 .....	56
Cuadro 5.15	Permisos existentes para máquinas de juego "C" (Casinos), TTHH y CAE, 2011-2018 .....	56
Cuadro 5.16	Cantidades jugadas en casinos y otros ingresos (Euros), CAE, 2011-2017 .....	57
Cuadro 5.17	Premios en casinos (Euros), CAE, 2011-2017 .....	58
Cuadro 5.18	Número de bingos, por TTHH y total CAE, 2011-2018 .....	59
Cuadro 5.19	Permisos máquinas "B" en bingos, TTHH y CAE, 2016-2018.....	60
Cuadro 5.20	Venta de cartones de bingo, por modalidad en la CAE, 2011-2017 (Euros).....	60
Cuadro 5.21	Premios estimados de bingo, por modalidad en la CAE, 2011-2017 (Euros).....	61
Cuadro 5.22	Empresas operadoras de Máquinas "B", TTHH y CAE, 2011-2018" .....	61
Cuadro 5.23	Permisos máquinas "B" por localización de las máquinas, TTHH y CAE, 2011-2018 .....	62
Cuadro 5.24	Cantidades Jugadas, premios y GGR en máquinas "B" de la CAE, 2013-2017 (Euros).....	64
Cuadro 5.25	Número de empresas operadores de salones de juego y número de salones de juego, TTHH y CAE, 2011-2018 .....	65
Cuadro 5.26	Permisos máquinas "B" en salones de juego, TTHH y CAE, 2016-2018 .....	66
Cuadro 5.27	Cantidades jugadas en juego online, TTHH, total CAE y total estatal (Euros), 2017 y 2018 .....	68
Cuadro 5.28	Número de rifas, TTHH y CAE, 2011-2018 .....	69
Cuadro 5.29	Número de combinaciones aleatorias, TTHH y CAE, 2011-2018 .....	69
Cuadro 6.1	Gasto real (diferencia entre las cantidades jugadas y premios obtenidos) en apuestas, loterías y juegos de azar (Euros), CAE y Total Estado, 2014-2017 .....	71
Cuadro 6.2	Porcentaje que representan el gasto real (diferencia entre las cantidades jugadas y premios obtenidos) en apuestas, loterías y juegos de azar de la CAE sobre el Total Estado, 2014-2017 .....	72
Cuadro 6.3	Gastos reales (diferencia entre las cantidades jugadas y premios obtenidos) en apuestas, loterías y juegos de azar (Euros per cápita), CAE y Total Estado, 2014-2017 .....	73

## Indice de gráficos

Gráfico 3.1	Número de establecimientos pertenecientes al Sector actividades de juegos de azar y apuestas (CNAE 92), total CAE, 2011-2018.....	10
Gráfico 4.1	% que representa cada Territorio Histórico sobre el total de la CAE del sector de Actividades de Juegos de azar y apuestas (CNAE 92), 2016 .....	20
Gráfico 4.2	% que representan los trabajadores afiliados a la Seguridad Social en el Sector actividades de juegos de azar y apuestas sobre el total (CNAE 92), TTHH y CAE, 2018.....	21
Gráfico 4.3	Evolución en el gasto total de la CAE en apuestas, loterías y juegos de azar, CAE, 2013-2017(millones de euros) .....	25
Gráfico 4.4	Evolución en el peso del gasto total en los diversos tipos de apuestas, loterías y juegos de azar, CAE, 2013-2017 .....	25
Gráfico 4.5	Ratio Premios s/gasto en apuestas, loterías y juegos de azar, CAE, 2107 .....	29
Gráfico 4.6	Evolución en el gasto real (diferencia entre las cantidades jugadas y los premios obtenidos) en apuestas, loterías y juegos de azar, CAE, 2013-2017(millones de euros).....	31
Gráfico 4.7	Evolución en el peso del gasto real (diferencia entre las cantidades jugadas y los premios obtenidos) en los diversos tipos de apuestas, loterías y juegos de azar, CAE, 2013-2017 .....	31



## Indice

Gráfico 4.8	Peso del gasto total y el gasto real (diferencia entre las cantidades jugadas y los premios obtenidos) en los diversos tipos de apuestas, loterías y juegos de azar, CAE, 2017 .....	33
Gráfico 5.1	Evolución del peso del gasto en apuestas, loterías y juegos de azar de la SELAE, por tipos, 2012-2017 .....	42
Gráfico 5.2	Evolución del peso relativo de los gastos en apuestas, loterías y juegos de azar de la ONCE, por tipos, 2011-2017 .....	45
Gráfico 5.3	Evolución en el número de locales de apuestas y salones de juego habilitados como locales de apuestas, CAE, 2011-2018 .....	46
Gráfico 5.4	Evolución en el número de permisos de máquinas de apuestas disponibles según canal de comercialización, CAE (2011-2018).....	48
Gráfico 5.5	Evolución del peso relativo del volumen de apuestas deportivas de gestión privada, por grandes canales, 2011-2018 .....	50
Gráfico 5.6	Volumen medio por apuesta por canal de la apuesta (Euros/apuesta), 2018.....	53
Gráfico 5.7	Volumen de la apuesta media (euros/apuesta) en apuestas deportivas de gestión privada, por Territorios Históricos y CAE (2011-2018) .....	54
Gráfico 5.8	Cantidad jugada en el casino por visitante (euros/visitante), CAE (2011-2017) .....	58
Gráfico 5.9	Evolución en el número de permisos máquinas "B", CAE, 2011-2018 .....	63
Gráfico 5.10	Evolución en el número de salones de juego existentes en la CAE, 2011-2018.....	66
Gráfico 6.1	Porcentaje que representan el gasto real (diferencia entre las cantidades jugadas y premios obtenidos) en apuestas, loterías y juegos de azar de la CAE sobre el Total Estado, 2017 .....	72
Gráfico 6.2	Gastos reales totales (diferencia entre las cantidades jugadas y premios obtenidos) en apuestas, loterías y juegos de azar (Euros per cápita), CAE y Total Estado, 2014-2017 .....	74



# Resumen Ejecutivo



## Resumen Ejecutivo

- Atendiendo a la información disponible procedente de Eustat con datos para el 2016 (último año disponible), el sector de actividades de juegos de azar y apuestas (CNAE-2009 92) generó un Valor Añadido Bruto cifrado en 137,2 millones de euros, lo que representa en torno al 0,97% del valor del PIB de la CAE en su conjunto. Por su parte, el Importe neto de la Cifra de Negocios para el conjunto de la CAE alcanzó ese mismo año una cuantía de 531,0 millones de euros.
- Por lo que hace referencia a la recaudación fiscal originada por las actividad de juegos de azar y apuestas de la CAE, los ingresos totales generados por parte del sector del juego de la CAE para las arcas públicas vascas ascenderían para el año 2016 a una cifra en torno a los 121,4 millones de euros, cifra ésta que se incrementaría hasta los 145,7 millones de euros si se tuvieran en cuenta las cotizaciones sociales. En el año 2018, la recaudación fiscal ligada con impuestos propios del sector del juego fue de 57,3 millones de euros.
- Desde un punto de vista empresarial, el mercado del juego de la CAE se compone de tres grandes tipos de operadores, esto es, empresas propietarias de locales de juego (salones de juego, bingos, casinos y locales de apuestas), empresas operadoras de juego (personas físicas o jurídicas propietarias de los permisos de explotación (licencias) de los distintos tipos de máquinas) y, finalmente, otro tipo de empresas (Fabricantes, Importadores y Comercializadores de máquinas, o de sistemas de interconexión). Según Eustat, el número de empresas pertenecientes al sector fue de 440 en 2018, en tanto que el número de establecimientos fue de 529 en el mismo año, donde más de la mitad se situaban en Bizkaia (292 o el 55,2% del total), seguido por Gipuzkoa (174 o el 32,9% del total) y Álava/Araba (63 establecimientos o el 11,9% del total). Los municipios con mayor número de establecimientos dedicados a juegos de azar y apuestas corresponden a las tres capitales vascas, esto es y por este orden, Bilbao, Donostia-san Sebastián y Vitoria-Gasteiz, seguido por otros municipios como Barakaldo, Irun, Getxo, Basauri y Portugalete.
- Según los datos de afiliación a la Seguridad Social, en el 2018 había un total de 1.778 personas afiliadas en el sector de actividades de juegos de azar y apuestas para el conjunto de la CAE, lo que representa el 0,19% de la afiliación total de la CAE. Este porcentaje era relativamente similar en los casos de Gipuzkoa (0,19%) y Bizkaia (0,22%), mientras que en Álava era ciertamente menor (0,09%). Además de estas cifras, y tomando como referencia de análisis los establecimientos adscritos al sector de actividades de juegos de azar y apuestas (CNAE-2009 92), la cifra total de personal ocupado total en el conjunto de la CAE en este sector fue de 2.352 personas, lo que sugiere que en los establecimientos de la CAE existen 4 trabajadores adicionales en otras actividades relacionadas (por ejemplo hostelería) por cada 10 trabajadores afiliados directamente al sector CNAE 92.



## Resumen Ejecutivo

- El gasto total<sup>1</sup> en apuestas, loterías y juegos de azar de la CAE ascendió a 1.663,5 millones de euros en el 2017, lo que confirma el incremento positivo del gasto total que se viene registrando en el tiempo. La mayor parte del gasto corresponde al gasto en máquinas “B” (665,0 millones de euros o el 40,0% del total), seguido por los juegos/apuestas de la SELAE (467,8 millones de euros o el 28,1 del gasto total, donde destaca a su vez la Lotería Nacional con el 16,6% del total) y, finalmente, las apuestas deportivas de gestión privada (339,6 millones de euros o el 20,4% del total). Otros tipos de juegos (bingos, casinos y ONCE) reciben un menor volumen de juego (comprendido entre el 3,1% correspondiente a la ONCE y el 5,1% de los bingos).
- Desde un punto de vista de vista temporal, la información disponible muestra comportamientos divergentes entre los diversos tipos de juegos, de forma que mientras los gastos en juegos de la SELAE, las máquinas “B”, la ONCE o los casinos han registrado una tendencia estable o a la baja, el gasto en apuestas deportivas de gestión privada ha mostrado una tendencia creciente evidente.
- La ratio existente de premios sobre gastos en apuestas, loterías y juegos de azar se situó en la CAE en un 0,66 de manera general, lo que viene a significar que por cada euro gastado se reciben un total de 0,66 euros en premios (datos para 2017). Precisamente, la mayor ratio premios/gasto lo marcan las apuestas deportivas de gestión privada (0,86) y los casinos (0,80), en tanto que el menor ratio corresponde a las loterías de la SELAE (0,36 de media).
- La información correspondiente a “gasto real” (esto es, la cantidad real jugada por las personas y que se obtiene como diferencia entre las cantidades jugadas y los premios obtenidos) muestra que las cantidades reales jugadas por los vascos ascendieron en 2017 a un monto total de 559,2 millones de euros, con una tendencia creciente en el tiempo. El mayor gasto real se concentra en las loterías de la SELAE (298,7 millones de euros o el 53,4% del total), seguido por las máquinas “B” (159,6 millones de euros), la apuestas deportivas de gestión privada (46,1 millones de euros o el 8,3%) y la ONCE (23,5 millones de euros o el 4,2% del total). Destaca en este sentido el gasto correspondiente a la Lotería Nacional, que ella sola supone el 36,1% del gasto real total (datos para 2017).
- La CAE representa un 6,1% del total de gasto real en apuestas, loterías y juegos de azar del Estado<sup>2</sup>, donde este porcentaje está alineado con el porcentaje que supone el PIB vasco en el total estatal (y cifrado también en el 6,1%, dato para 2018). Por su parte, ha mostrado oscilaciones importantes en el período 2014-2017, variando entre el 5,0% y 6,4%, según los años. Un análisis detallado por tipo de apuesta permite comprobar que la CAE representa una mayor presencia porcentual del gasto real estatal en el caso de las apuestas deportivas de gestión privada y la

<sup>1</sup> Este gasto tal incluye información correspondiente a la SELAE (Sociedad Estatal de Loterías y Apuestas del Estado SA), la ONCE, así como los datos correspondientes a las apuestas Internas en el Hipódromo Lasarte San Sebastián y los datos disponibles para bingos, casinos, apuestas deportivas de gestión privada y, finalmente, máquinas “B”

<sup>2</sup> Los datos presentados incluyen información sobre gasto realizado en apuestas de la SELAE, ONCE, bingos, casinos, apuestas deportivas de gestión privada y máquinas “B”.



## Resumen Ejecutivo

Lotería Nacional de SELAE (donde la CAE representa hasta el 14,1% y 13,7% del total del gasto real estatal, dato para 2017). Por el contrario, la CAE representa menos del 3% del gasto real estatal en el caso de los sorteos de la ONCE, mientras que en el resto de tipos de juegos la proporción que supone la CAE varía entre el 3 y el 6% (datos también para 2017).

- Por su parte, el gasto medio real per cápita de las personas residentes en la CAE y mayores de 18 años en los distintos tipos de juegos de apuestas, azar y loterías considerados fue de 310,57 euros, ligeramente superior al gasto medio estatal y cifrado en 238,37 euros (esto es, un 30,3% más). Desde un punto de vista evolutivo en el tiempo, el gasto medio per cápita de la CAE ha sido creciente y siempre superior a la media estatal.
- Un análisis detallado por tipos de apuestas muestra que, en general, el gasto real medio per cápita de los residentes de la CAE es superior a la media estatal en una serie de juegos, destacando en este sentido el gasto en lotería nacional de la SELAE (112,11 frente a 38,71 euros, respectivamente), el gasto real en otras loterías y juegos de la SELAE (53,78 frente a 45,36 euros, respectivamente) o el gasto real en apuestas deportivas de gestión privada (25,62 euros frente a 8,58 euros, respectivamente). Por el contrario, el gasto en el resto de tipos de juegos es menor en la CAE en comparación con la media estatal (ONCE, bingos, casinos o máquinas “B”). Estas diferencias se han mantenido de manera general en el tiempo entre los años 2014 y 2017.
- Finalmente, y de acuerdo a estimaciones originales utilizando información procedente de las Declaraciones cuatrimestrales del Impuesto sobre Actividades de Juego (modelo 763) procedentes de operadores de juego online de ámbito estatal que declaran en la CAE (39 operadores de 53), la CAE representaría en torno al 4,06% del volumen de gasto total estimado estatal (datos estimativos para el año 2018). Poniendo estas cifras en contexto, y tomando como referencia las cifras correspondientes al 2017, el total de juego online de ámbito estatal sería la segunda fuente de gasto total, tras el gasto correspondiente a máquinas “B”, y por delante del gasto en los juegos de la SELAE o las apuestas deportivas de gestión privada. Sin embargo, y tomando como referencia los datos de gasto “real”, el gasto real en apuestas online de ámbito estatal sería notablemente menor, y relativamente similar al gasto real en juegos de la ONCE.



**1.**

## **Introducción**



## Introducción

El presente documento se enmarca en el proyecto de Observatorio Vasco del Juego, puesto en marcha por la Dirección de Juego y Espectáculos del Gobierno Vasco, que cuenta para ello con la colaboración técnica de IKEI Research & Consultancy.

El Observatorio fue creado mediante el Decreto 147/2018, de 16 de octubre (BOPV de 23 de octubre de 2018) como servicio centralizado de información, estudio e investigación de la realidad del juego en la Comunidad Autónoma de Euskadi. Su finalidad es proporcionar a la Autoridad Reguladora del Juego en Euskadi una visión de conjunto del fenómeno a la hora de implementar sus políticas públicas.

La Comunidad Autónoma de Euskadi (CAE) tiene competencia exclusiva en materia de casinos, juegos y apuestas, con excepción de las Apuestas Mutuas Deportivas Benéficas, de conformidad con el artículo 10.35 del Estatuto de Autonomía del País Vasco. La Autoridad Reguladora del Juego en la CAE tiene entre sus atribuciones elaborar las políticas públicas relativas al juego; promover la sensibilización en aras de un juego responsable y con garantías, y la investigación sobre la incidencia social del juego en relación con los comportamientos ciudadanos, las personas menores de edad y el control de las conductas adictivas; así como autorizar y controlar la organización de los juegos.

En ese contexto, la definición de las políticas públicas del juego y su evaluación requieren disponer de un conocimiento sistemático, y renovado permanentemente, de la realidad a la que se dirigen, atendiendo tanto a la oferta del juego como a su demanda social y las tendencias prospectivas que se manifiesten al respecto tanto en el ámbito propio de la Comunidad Autónoma como en otros ámbitos geográficos.

Con ese fin, el Observatorio está desarrollando un cuerpo o sistema de indicadores básicos que permita tener un diagnóstico actualizado del fenómeno del juego y cumpla una doble función: como servicio y apoyo a las Instituciones en su toma de decisiones políticas y administrativas; y como servicio a la comunidad y libre acceso a la información. Así mismo, el proyecto plantea la elaboración de un plan de acción enfocado fundamentalmente a definir e implementar medidas correctoras orientadas a evitar el uso inadecuado del juego y reducir los riesgos y daños causados por el mismo.

Concretamente, el presente documento tiene por objeto presentar de una manera detallada una panorámica de la industria del juego en la CAE desde una perspectiva económico-empresarial. Para ello, este documento se estructura en torno a cinco capítulos, además de este capítulo introductorio. Así, el capítulo 2 hace una breve introducción al marco competencial y legal existente sobre el sector del juego en la CAE, en tanto que el capítulo 3 recoge información sobre el número de empresas y establecimientos existentes, así como un listado de las principales empresas existentes en el ámbito de la CAE.

Posteriormente, el capítulo 4 presenta información sobre las grandes cifras de la industria del juego en Euskadi, incluyendo información sobre las principales



## Introducción

macromagnitudes del sector, datos sobre empleo y recaudación fiscal o, finalmente, información sobre el volumen agregado de apuestas y premios en juegos de azar existente en la CAE. Por su parte, el capítulo 5 recoge información detallada por diferentes subgrupos de actividad, básicamente datos sobre juegos de la SELAE, la ONCE, Apuestas deportivas de gestión privada, Casinos, Bingos, Máquinas “B”, Salones de juego, Juego Online y otros tipos de juegos (básicamente rifas y combinaciones aleatorias. Finalmente, el último capítulo pone en contexto los datos de la CAE con realiza a la realidad del conjunto del Estado.



**2.**

**Breve introducción al marco competencial y legal existente**



## Breve introducción al marco competencial y legal existente

### 2.1. Marco competencial existente

La comercialización de los juegos de azar en nuestro país está sometida a la autorización de la Administración que competencialmente tenga atribuida su regulación. En este sentido:

- Son juegos de azar de competencia estatal los relativos a los juegos de azar online de ámbito estatal (apuestas, juegos de casino, póquer, máquinas de azar y bingo) y concursos, además de los juegos sujetos a reserva de actividad, básicamente las loterías correspondientes a la SELAE y a la ONCE. En estos casos, el regulador competente es la Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ) salvo para la ONCE, en cuyo caso su regulación corresponde al así denominado “Consejo de Protectorado”.
- Mientras, son juegos de azar de competencia autonómica los restantes, que incluyen los juegos presenciales (juegos de casino, bingos, máquinas de juego y azar, apuestas), además del juego online autonómico, las loterías de ámbito autonómico y, finalmente, otros juegos de carácter tradicional. En este caso, la competencia está atribuida a la unidad administrativa autonómica correspondiente. En el caso de la Comunidad Autónoma de Euskadi (CAE), esta unidad corresponde a la Dirección de Juego y Espectáculos de la Viceconsejería de Seguridad del Gobierno Vasco.

### 2.2. Legislación principal existente en la CAPV sobre el sector del juego

A continuación se presenta la legislación principal existente y de aplicación en la actualidad que regula el sector del juego en la CAPV:

#### Leyes

- Ley 7/2012, de 23 de abril, de modificación de diversas leyes para su adaptación a la Directiva 2006/123/CE, de 12 de diciembre del Parlamento Europeo y del Consejo, relativa a los servicios de mercado interior. (BOPV, nº 84 de 30 de abril).
- Ley 4/1991, de 8 de noviembre (texto consolidado), reguladora del Juego en la Comunidad Autónoma del País Vasco. (B.O.P.V. de 25 de noviembre, nº 237).

#### Decretos

- Decreto 120/2016, de 27 de julio, por el que se aprueba el Reglamento general del juego en la Comunidad Autónoma de Euskadi. (BOPV, de 6 de septiembre, nº 169).



### Breve introducción al marco competencial y legal existente

- Decreto 181/2010, de 6 de julio, de segunda modificación del Catálogo de Juegos de Euskadi (B.O.P.V. de 23 de julio, nº 141).
- Decreto 69/1997, de 25 de marzo, de corrección de errores del Decreto por el que se aprueba el Catálogo de Juegos de la Comunidad Autónoma del País Vasco (B.O.P.V. de 15 de abril, nº 70).
- Decreto 277/1996, de 26 de noviembre, por el que se aprueba el Catálogo de Juegos de la Comunidad Autónoma del País Vasco (B.O.P.V. de 20 de diciembre, nº 245).

#### Órdenes y resoluciones

- Orden de 21 de noviembre de 2017, de la Consejera de Seguridad, por la que se regulan los requisitos y características de los locales dedicados a Salones de Juego y a Salones Recreativos. (BOPV de 30 de noviembre de 2017, nº 229)
- Orden de 17 de marzo de 2017, de la Consejera de Seguridad, por la que se regulan los requisitos y características técnicas de las máquinas de juego y sus condiciones de interconexión.
- Orden de 5 de noviembre de 2014, de la Consejera de Seguridad, por la que se aprueba el Reglamento del bingo e-Plus.
- Orden de 17 de julio de 2013, de la Consejera de Seguridad, por la que se convoca concurso público para la adjudicación de una autorización para la explotación de apuestas en la Comunidad Autónoma de Euskadi (B.O.P.V. de 30 de julio de 2013).
- Orden de 28 de noviembre de 2012, de la Consejera de Interior, Justicia y Administración Pública, por la que se desarrolla el Reglamento del juego del bingo, aprobado por el Decreto 31/2004, de 10 de febrero.
- Orden de 28 de junio de 2012, del Consejero de Interior, por la que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo Electrónico.
- Orden de 7 de julio de 2011, sobre homologación de sistemas y elementos de juego para explotación de apuestas por sistemas telemáticos.
- Orden de 28 de febrero de 2011, del Consejero de Interior, por la que se modifica la Orden de 8 de febrero de 2010, mediante la que se determinan los porcentajes de detracción aplicables a las modalidades del Juego del Bingo en la comunidad Autónoma de Euskadi (BOPV de 28 de febrero).
- Orden de 8 de febrero de 2010, del Consejero de Interior, por la que se determinan los porcentajes de detracción aplicables a las modalidades del juego del bingo del Reglamento del Juego del Bingo de la Comunidad Autónoma de Euskadi (BOPV de 25 de febrero, nº .38).
- Orden de 22 de marzo de 2006, del Consejero de Interior, por la que se regula la tramitación telemática de procedimientos en máquinas de juego (BOPV de 21 de abril nº 78).
- Orden de 23 de enero de 2004, del Consejero de Interior, por la que se regula la tramitación telemática de procedimientos en materia de juego (BOPV 9 de febrero nº 26).

**Breve introducción al marco competencial y legal existente**

- Resolución de 23 de enero de 2004, del Director de Juego y Espectáculos, por la que se especifican las características de la tramitación y de los requerimientos de los certificados a que se refiérela Orden de 23 de enero de 2004 del Consejero de Interior por la que se regula la tramitación telemática de procedimientos en materia de juego (BOPV de 9 de febrero, nº 26).
- Orden de 27 de junio de 2002, del Consejero de Interior, por la que se regula la tramitación telemática de procedimientos de máquinas de juego de tipo B (BOPV de 3 de julio, nº125).
- Orden de 17 de diciembre de 1997, del Consejero del Interior, por la que se desarrolla el Reglamento de máquinas de juego, máquinas auxiliares y otros sistemas e instalaciones de juego dela Comunidad Autónoma del País Vasco en materia de procedimientos de autorización relativos a máquinas de juego y máquinas auxiliares (B.O.P.V. de 30 de diciembre, nº 249).



**3.**

**Empresas y  
establecimientos  
existentes**



## Empresas y establecimientos existentes

### 3.1. Empresas existentes (datos Eustat)

De acuerdo al Directorio de Actividades Económicas de Eustat, el número de empresas pertenecientes al sector de actividades de juegos de azar y apuestas<sup>3</sup> en la CAE fue de 440 en 2018. Por ámbitos territoriales, la mayoría de las empresas se ubican en Bizkaia (237 o 53,9% del total de empresas), seguido por Gipuzkoa (143 o 32,5%) y Álava/Araba (53 ó 12,0% restante), mientras que el resto tienen su sede fuera de la CAE. Todas ellas corresponden a empresas de carácter privado. Desde un punto de vista evolutivo temporal, se observa un ligero incremento en el número de empresas en el período 2011-2018, en tanto que la distribución porcentual por Territorios Históricos se ha mantenido prácticamente estable en el tiempo.

**Cuadro 3.1** Número de empresas pertenecientes al sector de actividades de juegos de azar y apuestas (CNAE-2009 92) en la CAE por lugar de la sede social, 2011-2018

	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018
Álava/Araba	48	50	49	54	56	52	55	53
Bizkaia	220	227	238	240	242	243	236	237
Gipuzkoa	118	128	130	139	144	150	149	143
Total CAE	386	405	417	433	442	445	440	433
Resto del Estado	2	2	2	1	4	4	5	7
TOTAL (CAE y resto del Estado)	388	407	419	434	446	449	445	440

Fuente: Eustat, Directorio de Actividades Económicas.

### 3.2. Establecimientos existentes (datos Eustat)

Con relación al número de establecimientos del sector de juegos de azar y apuestas en la CAE, la información disponible muestra que en 2018 eran un total de 529 los establecimientos operativos en la CAE, donde más de la mitad se situaban en Bizkaia (292 o el 55,2% del total), seguido por Gipuzkoa (174 o el 32,9% del total) y Álava/Araba (63 establecimientos o el 11,9% del total). Desde un punto de vista temporal, es posible comprobar un incremento en el número de establecimientos existentes en el período 2011-2018, especialmente entre los años 2011- 2015, para

<sup>3</sup> Las actividades del sector vienen englobadas en la CNAE-2009 92 "Actividades de juegos de azar y apuestas", donde la CNAE es la Clasificación Nacional de Actividades Económicas y asigna un código a cada actividad económica de las que se pueden realizar. Esta división CNAE 92 comprende la explotación de instalaciones para los juegos de azar, como casinos, bingos y salas de máquinas tragaperras, así como la prestación de servicios relacionados con el juego, como loterías y apuestas hípcas:

- la venta de billetes de lotería
- la explotación de máquinas tragaperras
- la explotación de sitios de Internet dedicados a los juegos de azar virtuales
- la correduría de apuestas y otras actividades afines
- la explotación de agencias de apuestas hípcas
- la explotación de casinos, incluidos los "casinos flotantes"



### Empresas y establecimientos existentes

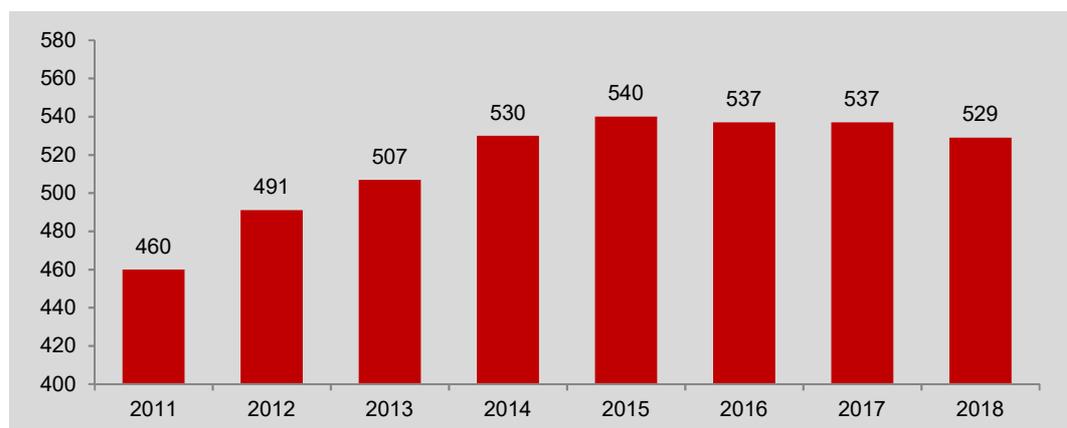
posteriormente observarse un cierto retroceso. Por su parte, la distribución por Territorios Históricos no ha experimentado grandes variaciones durante el período analizado.

**Cuadro 3.2** Número de establecimientos pertenecientes al Sector actividades de juegos de azar y apuestas (CNAE 92) por TTHH y total CAE, 2011-2018

	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018
Álava/Araba	62	62	62	65	66	62	64	63
Bizkaia	256	275	285	295	295	297	296	292
Gipuzkoa	142	154	160	170	179	178	177	174
<b>TOTAL CAE</b>	<b>460</b>	<b>491</b>	<b>507</b>	<b>530</b>	<b>540</b>	<b>537</b>	<b>537</b>	<b>529</b>

Fuente: Eustat, Directorio de Actividades Económicas.

**Gráfico 3.1** Número de establecimientos pertenecientes al Sector actividades de juegos de azar y apuestas (CNAE 92), total CAE, 2011-2018



Fuente: Eustat, Directorio de Actividades Económicas

Por otro lado, y tomando como referencia la distribución de los establecimientos existentes por municipios, los municipios con mayor número de establecimientos dedicados a juegos de azar y apuestas corresponden a las tres capitales vascas, esto es y por este orden, Bilbao, Donostia-san Sebastián y Vitoria-Gasteiz, con 116, 59 y 52 establecimientos respectivamente en 2018. Otros municipios con una presencia notable de establecimientos corresponden a Barakaldo, Irun, Getxo, Basauri y Portugalete (con un número de establecimientos comprendido entre 14 y 29 establecimientos, datos para 2018). La comparativa temporal muestra que, en líneas generales, este ranking se ha mantenido más o menos estable desde 2011.



### Empresas y establecimientos existentes

Cuadro 3.3 Principales municipios vascos con cinco o más establecimientos pertenecientes al Sector actividades de juegos de azar y apuestas (CNAE 92), CAE, 2011-2018

	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018
<b>Bilbao</b>	98	110	121	121	119	118	117	116
<b>Donostia-San Sebastián</b>	48	56	63	64	62	59	60	59
<b>Vitoria-Gasteiz</b>	51	51	51	54	55	52	54	52
<b>Barakaldo</b>	27	27	27	29	28	27	28	29
<b>Irun</b>	15	16	13	14	17	17	17	17
<b>Getxo</b>	13	14	13	15	17	16	16	16
<b>Basauri</b>	10	14	14	16	14	15	15	15
<b>Portugalete</b>	10	11	12	12	13	13	14	14
<b>Galdakao</b>	10	11	10	11	11	11	11	12
<b>Santurtzi</b>	13	12	13	13	14	13	11	10
<b>Eibar</b>	7	8	9	9	10	9	10	9
<b>Durango</b>	8	7	6	7	8	8	9	9
<b>Arrasate/Mondragón</b>	6	8	7	8	9	10	10	8
<b>Oiartzun</b>	5	5	5	5	7	9	8	8
<b>Tolosa</b>	5	5	8	7	7	9	8	8
<b>Errenteria</b>	5	5	5	6	7	7	7	7
<b>Sestao</b>	6	6	8	8	8	8	7	6
<b>Lasarte-Oria</b>	5	5	6	6	5	5	5	5
<b>Leioa</b>	7	7	6	5	5	5	5	5
<b>Resto Municipios CAE</b>	111	113	110	120	124	126	125	124
<b>TOTAL CAE</b>	<b>460</b>	<b>491</b>	<b>507</b>	<b>530</b>	<b>540</b>	<b>537</b>	<b>537</b>	<b>529</b>

Fuente: Eustat, Directorio de Actividades Económicas.

### 3.3. Empresas y Establecimientos existentes por tipologías

Este apartado se propone analizar el número de empresas y establecimientos de la CAE dedicados al sector de juegos de azar y apuestas por el tipo de juego que desarrollan.

Desde un punto de vista empresarial, el mercado del juego de la CAE se compone de los siguientes operadores:

- Empresas propietarias de locales de juego, esto es, empresas propietarias de salones de juego, bingos, casinos y locales de apuestas.
- Empresas operadoras de juego, esto es, personas físicas o jurídicas propietarias de los permisos de explotación (licencias) de los distintos tipos de máquinas. En concreto, existen los siguientes permisos de explotación por tipología de maquinaria:



### Empresas y establecimientos existentes

- Máquinas “B”, que a su vez se subdividen en máquinas “BH” (Máquinas susceptibles de instalación en locales de hostelería), máquinas “BS” (Máquinas destinadas a salones de juego) y finalmente, máquinas “BG” (Máquinas especiales para bingo).
  - C (Máquinas de casino)
  - P (Máquinas de apuestas)
- Otro tipo de empresas, esto es, Fabricantes, Importadores y Comercializadores de máquinas, o de sistemas de interconexión

Para poder ser considerada empresa operadora de juego, se debe poseer como mínimo 10 permisos de explotación. Conviene señalar que los propietarios de los locales de juego pueden ser a su vez propietarios de los permisos de explotación (licencias) de las máquinas que en ellos se colocan.

Tomando en cuenta los datos disponibles, y por lo que se refiere a las empresas operadoras de máquinas, el segmento que abarca la práctica totalidad de las empresas corresponde a las máquinas de tipo “B”, esto es, 265 empresas en 2018 de un total de 270 empresas), en tanto que las empresas operadoras de máquinas “C” y máquinas de apuestas fueron de 2 y 3, respectivamente (datos 2018). En este sentido, en la CAE existen 3 licencias para ser operador de máquinas de tipo P (apuestas), quienes obtuvieron la autorización mediante concurso público. Si se atiende a su evolución, el número de empresas operadoras de máquinas “B” no ha dejado de descender paulatinamente desde el 2011.

Por otro lado, la CAE contaba en 2018 con 13 salas de bingo, 2 casinos (en Bilbao y Donostia) y 1 hipódromo para apuestas hípcas (en Lasarte), donde es posible apreciar un descenso en el número de bingos desde 2011, en tanto que el número de casinos e hipódromos se ha mantenido constante.

**Cuadro 3.4** Número de empresas por tipologías de juego, CAE, 2011-2018

	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018
<b>Empresas operadoras máquinas "B"</b>	821	350	453	436	399	309	283	265
<b>Empresas operadoras máquinas "C"</b>	2	2	2	2	2	2	2	2
<b>Empresas operadoras máquinas de apuestas</b>	3	3	3	3	3	3	3	3
<b>Casinos</b>	2	2	2	2	2	2	2	2
<b>Apuestas hípcas (empresas)</b>	1	1	1	1	1	1	1	1
<b>Empresas operadoras salones de juegos</b>	97	86	80	81	81	85	88	87

Fuente: Diversas fuentes.

Además, la CAE contaba en 2018 con un total de 87 empresas operadores de salones de juego que operaban un total de 210 salones de juego, en tanto que el número de



### Empresas y establecimientos existentes

locales de apuestas era de 34, además de la existencia de 34 salones de juego habilitados como locales de apuestas. Desde un punto de vista temporal, tanto el número de salones de juego como los locales de apuestas han visto incrementado su número, especialmente en el caso de los salones de juego.

Por su parte, la red comercial de SELAE se compone de 577 locales en 2017 (último dato disponible), de los cuales, 233 correspondían a la red básica y los 344 restantes a la red complementaria. Por su parte, la red propia de vendedores de la ONCE ascendió en 2017 a un total de 547 personas/establecimientos.

Cuadro 3.5 Número de establecimientos por tipologías de juego, CAE, 2011-2018

	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018
<b>Red comercial de SELAE</b>								
▪ Red Básica	232	232	232	231	231	236	233	n.d.
▪ Red Complementaria	335	335	334	330	328	355	344	n.d.
<b>Vendedores ONCE</b>	664	628	606	587	562	547	547	n.d.
<b>Salas de Bingo</b>	17	16	16	14	14	14	14	13
<b>Locales de apuestas</b>	24	27	29	26	26	28	33	34
<b>Salones de Juegos</b>	149	149	155	162	170	178	206	210
▪ Salones de juego habilitados como locales de apuestas	17	20	39	41	42	37	33	34

n.d.: no disponible

Fuente: Diversas fuentes.

Finalmente, y por lo que se refiere a los fabricantes y comercializadores de máquinas o de sistemas de interconexión que actúan en el ámbito de la CAE, la información disponible permite comprobar que, a fecha de Julio del 2019, había un total de 29 fabricantes y 21 comercializadores, la mayoría de los cuales (22 fabricantes y 13 comercializadores) se encuentran radicados en el Territorio de Bizkaia.

### 3.4. Otros datos referidos al tejido empresarial: entidades asociativas y principales empresas existentes en la CAE

#### a) Entidades Asociativas Sectoriales en el ámbito de la CAE

En la CAE existen diversas entidades asociativas que engloban a las empresas que desarrollan su actividad en el sector de juegos de azar y apuestas. En concreto, estas asociaciones son las siguientes:

- Asociación de Salones de Euskadi (ASE)
- Bingos Asociados de Euskadi (BAE)
- Federación Vasca de Empresarios de Juego (FVEJ) conformada por ASERVI como representante de los Operadores de Máquinas Recreativas con premio del

**Empresas y establecimientos existentes**

Territorio de Bizkaia, AGUIMAR que representa a los empresarios de Gipuzkoa y AMRA en representación de los empresarios de Araba.

**b) Principales empresas existentes**

La siguiente tabla muestra las principales empresas del sector de actividades de juegos de azar y apuestas con sede social en la CAE. Esta tabla incluye tanto las empresas pertenecientes al sector de actividades de juegos de azar y apuestas (CNAE 92) como a otros sectores relacionados<sup>4</sup>. En este sentido, la principal empresa corresponde a Euskal Kirol Apostuak S.A., tanto en términos de empleo como en facturación. Otras empresas relevantes en términos de facturación corresponden a Tele Apostuak Promotora de Juegos y Apuestas SA, Ekasa Apuestas Online SA (perteneciente al Grupo RETA BET al igual que Euskal Kirol Apostuak SA), Garaipen Victoria Apustuak SL y, finalmente, Bincano SA.

---

<sup>4</sup> Fundamentalmente comercializadoras y fabricantes de máquinas de juego


**Empresas y establecimientos existentes**

**Cuadro 3.6** Principales empresas del sector de actividades de juegos de azar y apuestas (CNAE 92) y otros sectores relacionados con sede social en la CAE, datos 2018 (miles de euros)

Nombre	Ingresos de explotación EUR	Resultado del Ejercicio EUR	Empleados	Fecha constitución	TTHH
Euskal Kirol Apostuak, SA*	209.478	10.146	150	2.002	Bizkaia
Tele Apostuak Promotora de Juegos y Apuestas SA	171.859	5.410	150	2.004	Gipuzkoa
Ekasa Apuestas Online SA*	56.697	241	3	2.014	Bizkaia
Garaipen Victoria Apustuak SL	24.320	-5.285	25	2.007	Bizkaia
Bincano SA	17.181	1.196	48	1.985	Bizkaia
Naipes Heraclio Fournier SA	16.480	2.344	55	1.993	Álava/Araba
Basque Gaming SL**	14.656	1.100	78	2.016	Bizkaia
Recreativos Uribe Costa SL	10.897	479	21	1.994	Bizkaia
Zubingora SL	10.839	524	24	1.983	Gipuzkoa
Automáticos Txomin SA	9.137	2.727	18	1.983	Bizkaia
Gran Casino Nervión SA***	7.170	-652	93	1.995	Bizkaia
Nuevo Gran Casino del Kursaal de San Sebastián SA***	5.274	-345	72	1.978	Gipuzkoa
Comercial Yontxa SA	5.213	886	19	1.986	Bizkaia
Picmatic SA	4.702	974	22	1.984	Bizkaia
Binberri SA	4.275	776	45	1.994	Bizkaia
Delta Coin SL	3.976	561	12	1.991	Bizkaia
Urkotronik SA	3.762	150	22	1.988	Gipuzkoa
Esjalu SA	3.587	23	14	1.993	Bizkaia
Servicios Samovi SL	3.540	170	35	2.011	Álava/Araba
Operplay SL	3.396	292	7	1.995	Bizkaia
Goiara 2000 SL	3.385	340	10	1.997	Bizkaia
Hipódromos y Apuestas Hípicas de Euskadi SA	3.370	68	13	2.005	Gipuzkoa
Servicios y Explotaciones Martín SA	3.233	348	6	1.989	Bizkaia
Olakoa SA	2.984	267	8	1.987	Bizkaia
Cadena de Bingos SA	2.895	260	23	1.984	Bizkaia
Electronicos Epron SL	2.831	406	21	1.986	Bizkaia
Gesmak Jokoak SL	2.768	885	8	2.003	Gipuzkoa
Mare-Irun SL	2.610	485	11	1.995	Gipuzkoa
Comercial Txartel SL**	2.530	541	9	1.992	Gipuzkoa
Salón Iruña SL	2.453	990	15	1.999	Gipuzkoa

\* Grupo RETA BET

\*\* Grupo BASQUE GAMING SL

\*\*\* Grupo LUCKIA

Fuente: Registro Mercantil; Cuentas No Consolidadas



### Empresas y establecimientos existentes

Además, y atendiendo a la fecha de constitución de las empresas, conviene destacar que las empresas que lideran el ranking son relativamente recientes en el tiempo, en el sentido de que estas cuatro primeras empresas han sido creadas después del año 2000.

Por otro lado, los tres operadores de juego online autorizados por el Gobierno Vasco son los siguientes:

- Ekasa Apuestas Online (Euskal Kirol Apostuak / Reta)
- Teleapostuak SA (Kirolbet)
- Codere Online, SAU (Garaipen)



**4.**

## **Grandes cifras de la industria del juego en Euskadi**



## Grandes cifras de la industria del juego en Euskadi

El presente capítulo se propone presentar las principales cifras económicas de la industria del juego en la CAE. En concreto, este apartado recoge información sobre las grandes macromagnitudes y el empleo de la Industria del Juego en la CAE, además de información relativa tanto al gasto agregado realizado en la CAE en apuestas y premios en juegos de azar como a cifras sobre la recaudación fiscal derivada de los impuestos sobre el juego.

### 4.1. Macromagnitudes de la Industria del Juego en la Comunidad Autónoma de Euskadi

Atendiendo a la información disponible procedente de Eustat correspondiente a las grandes macromagnitudes del sector de “Actividades de juegos de azar y apuestas” (CNAE-2009 92)<sup>5</sup>, el sector generó un Valor Añadido Bruto cifrado en 137.166 miles de euros (datos para el 2016), lo que representa en torno al 0,97% del valor del PIB de la CAE en su conjunto. Por su parte, el Importe neto de la Cifra de Negocios para el conjunto de la CAE alcanzó ese mismo año una cuantía de 530.865 miles de euros, así como unos resultados de explotación y del ejercicio positivos y cifrados en 48.457 y 41.151 miles de euros, respectivamente. Finalmente, la estimación de impuestos sobre beneficios pagados por el sector alcanzó los 7.491 miles de euros en el 2016.

**Cuadro 4.1 Principales macromagnitudes del sector de actividades de juegos de azar y apuestas (CNAE 92), CAE, 2013-2016**

	2013	2014	2015	2016
<b>Valor Añadido Bruto a coste de factores</b>	123.100	141.347	144.975	137.166
<b>Importe Neto de la Cifra de Negocios</b>	408.475	450.185	491.579	530.865
<b>Resultado de explotación</b>	19.628	34.959	54.785	48.457
<b>Impuestos sobre beneficios</b>	2.401	3.983	5.616	7.491
<b>Resultados del ejercicio</b>	16.345	28.125	47.066	41.151

Datos en miles de Euros.

Fuente: Eustat.

Por su parte, y desde un punto de vista evolutivo temporal en el período 2013-2016, la información disponible permite comprobar incrementos positivos tanto en la evolución del valor añadido bruto y del importe neto de la cifra de negocios como en los resultados de explotación y del ejercicio, además de la evolución positiva de los impuestos sobre beneficios recaudados. En cualquier caso, conviene subrayar que el ejercicio del 2016 muestra una ligera tendencia a la baja respecto al ejercicio anterior en una serie de variables, particularmente en lo referido al valor añadido bruto generado por el sector o los resultados obtenidos.

<sup>5</sup> No se cuenta con información más allá de este período temporal 2013-2016 hasta la fecha. Los datos anteriores al 2013 no están disponibles en ningún caso.



## Grandes cifras de la industria del juego en Euskadi

Desde un punto de vista territorial, Bizkaia es el Territorio Histórico que concentra la mayor parte de la actividad económica del sector vasco, representando el 54,9% del valor añadido bruto, el 63,7% del importe neto de la cifra de negocios o el 57,8% de los impuestos sobre beneficios generados. Mientras, Gipuzkoa representa el segundo territorio por importancia (con una participación en torno al 33%, con diferencias), seguido por Álava/Araba (con una participación en todos los casos inferior al 10%) (datos para el 2016).

**Cuadro 4.2 Principales macromagnitudes del sector de actividades de juegos de azar y apuestas (CNAE 92), TTHH, 2013-2016**

	2013	2014	2015	2016
<b>Álava/Araba</b>				
▪ Valor Añadido Bruto a coste de factores	12.096	11.664	13.494	12.640
▪ Importe Neto de la Cifra de Negocios	34.031	39.732	48.946	43.332
▪ Resultado de explotación	2.301	4.274	6.143	4.142
▪ Impuestos sobre beneficios	295	461	470	628
▪ Resultados del ejercicio	2.115	3.651	5.647	3.420
<b>Bizkaia</b>				
▪ Valor Añadido Bruto a coste de factores	69.842	72.691	77.542	75.259
▪ Importe Neto de la Cifra de Negocios	255.142	273.294	304.353	338.312
▪ Resultado de explotación	10.200	17.733	26.955	26.194
▪ Impuestos sobre beneficios	1.404	2.475	3.221	4.333
▪ Resultados del ejercicio	7.859	13.022	22.045	21.772
<b>Gipuzkoa</b>				
▪ Valor Añadido Bruto a coste de factores	41.162	56.992	53.939	49.267
▪ Importe Neto de la Cifra de Negocios	119.302	137.159	138.280	149.221
▪ Resultado de explotación	7.127	12.952	21.687	18.121
▪ Impuestos sobre beneficios	702	1.047	1.925	2.530
▪ Resultados del ejercicio	6.371	11.452	19.374	15.959

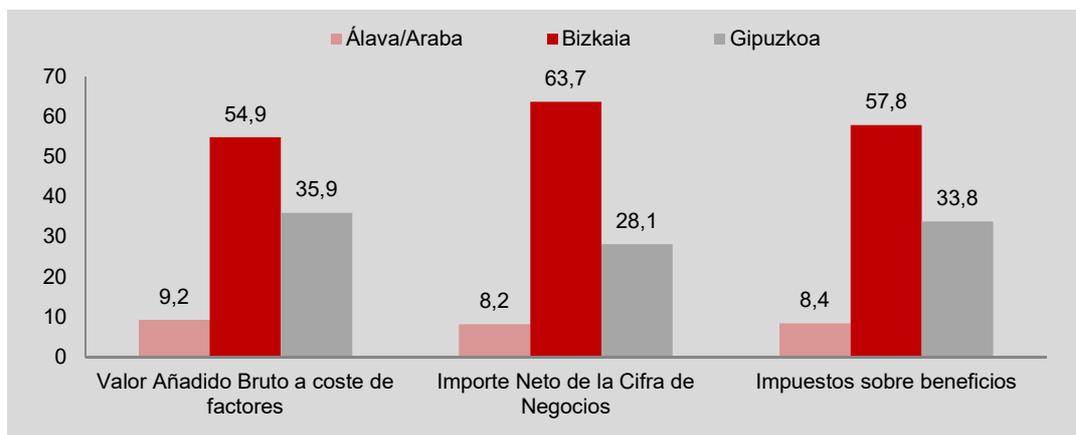
Datos en miles de Euros.

Fuente: Eustat.



## Grandes cifras de la industria del juego en Euskadi

Gráfico 4.1 % que representa cada Territorio Histórico sobre el total de la CAE del sector de Actividades de Juegos de azar y apuestas (CNAE 92), 2016



Fuente: Eustat.

### 4.2. Empleo de la industria del juego

Por lo que hace referencia específica al empleo de la industria del juego en la CAE, la información disponible procedente de la afiliación a la Seguridad Social muestra que en el 2018 había un total de 1.778 personas afiliadas en el sector de actividades de juegos de azar y apuestas (CNAE 92) para el conjunto de la CAE. Desde un punto de vista temporal, los datos muestran una disminución constante en el empleo afiliado hasta el año 2014, para posteriormente iniciar un crecimiento positivo desde este año en adelante. Desde un punto de vista territorial, el 58,2% (o 1.035 personas en total) del empleo afiliado de 2018 estaba localizado en Bizkaia, seguido del 33,7% en Gipuzkoa y el 8,1% restante en Álava/Araba (599 y 144 personas, respectivamente).

Por su parte, la Industria del juego suponía el 0,19% de la afiliación total de la CAE en 2018, donde este porcentaje era relativamente similar en los casos de Gipuzkoa (0,19%) y Bizkaia (0,22%), mientras que en Álava/Araba era ciertamente menor (0,09%).

Cuadro 4.3 Trabajadores afiliados a la Seguridad Social en el Sector actividades de juegos de azar y apuestas, TTHH y CAE (CNAE 92), 2011-2018

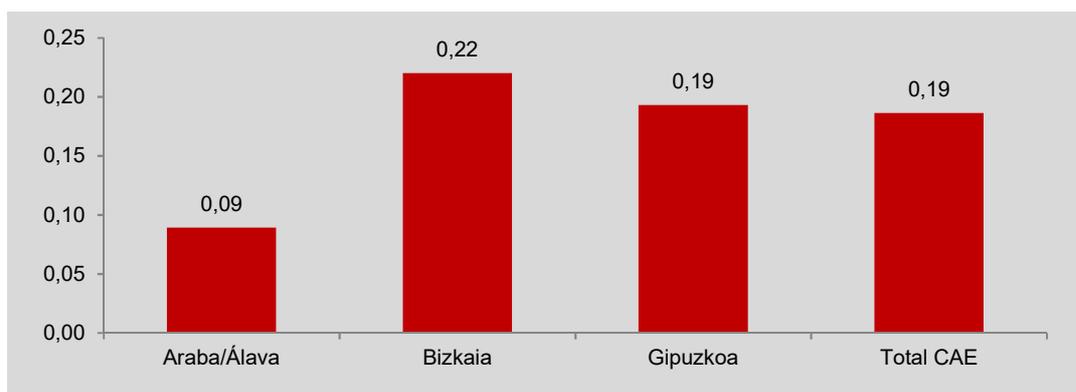
	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018
Álava/Araba	157	146	138	143	142	139	138	144
Bizkaia	971	930	934	861	896	946	1.005	1.035
Gipuzkoa	473	469	457	472	472	561	604	599
<b>Total CAE</b>	<b>1.601</b>	<b>1.545</b>	<b>1.529</b>	<b>1.476</b>	<b>1.510</b>	<b>1.646</b>	<b>1.747</b>	<b>1.778</b>

Fuente: SEPE, informes provinciales, varios años.



### Grandes cifras de la industria del juego en Euskadi

Gráfico 4.2 % que representan los trabajadores afiliados a la Seguridad Social en el Sector actividades de juegos de azar y apuestas sobre el total (CNAE 92), TTHH y CAE, 2018



Fuente: SEPE, informes provinciales.

Es precisamente Álava/Araba el Territorio donde el personal por cuenta propia representa una mayor proporción del empleo total (29,0% frente al 18,9% de la media de CAE), siendo este porcentaje bastante mayor que los correspondientes a Bizkaia y especialmente Gipuzkoa (20,2% y 14,6%, respectivamente). En términos comparativos temporales, se observa una menor presencia del empleo por cuenta ajena entre el 2013 y el 2017, tendencia ésta que se extiende a todos los territorios históricos considerados.

Cuadro 4.4 Empleo directo: Trabajadores afiliados a la Seguridad Social en el sector de juegos de azar y apuestas (CNAE 92), por cuenta propia/ajena, TTHH y CAE, 2013-2018

	2013	2014	2015	2016	2017	2018
<b>Cuenta propia</b>						
▪ Álava/Araba	39	43	45	43	40	45
▪ Bizkaia	184	186	188	195	203	200
▪ Gipuzkoa	93	97	95	92	88	88
▪ Total CAE	<b>316</b>	<b>326</b>	<b>328</b>	<b>330</b>	<b>331</b>	<b>333</b>
<b>Cuenta ajena</b>						
▪ Álava/Araba	99	100	97	96	98	99
▪ Bizkaia	750	675	708	751	802	835
▪ Gipuzkoa	364	375	377	469	516	511
▪ Total CAE	<b>1.213</b>	<b>1.150</b>	<b>1.182</b>	<b>1.316</b>	<b>1.416</b>	<b>1.445</b>
<b>Total</b>						
▪ Álava/Araba	138	143	142	139	138	144
▪ Bizkaia	934	861	896	946	1.005	1.035
▪ Gipuzkoa	457	472	472	561	604	599
▪ Total CAE	<b>1.529</b>	<b>1.476</b>	<b>1.510</b>	<b>1.646</b>	<b>1.747</b>	<b>1.778</b>

Fuente: SEPE, informes provinciales, varios años.



## Grandes cifras de la industria del juego en Euskadi

Los datos anteriores de empleo no tienen en cuenta el hecho de que muchos establecimientos de juego combinan la actividad propiamente de juego con actividades hosteleras (bares, cafeterías, etc). En este sentido, es frecuente que las empresas de juego tengan filiales para llevar el negocio hostelero y de esta forma, poder deducirse el IVA de la parte de hostelería. En este sentido, el personal asignado a estos negocios filiales de hostelería no aparece recogido como personas afiliadas en el sector de actividades de juegos de azar y apuestas (CNAE 92).

En este sentido, información procedente de Eustat muestra los datos de empleo disponibles en los establecimientos de la CAE cuya actividad principal sea el sector de actividades de juegos de azar y apuestas (CNAE 92), e independientemente de cómo este empleo haya sido clasificado (bien como empleo del sector del juego propiamente o de otras actividades, por ejemplo hosteleras). De esta forma, y atendiendo a esta información, el personal ocupado en el conjunto de la CAE en el sector del Juego fue de 2.352 personas en el año 2016 (último año para el que se dispone de información), con una tendencia sostenida desde el 2013 en adelante<sup>6</sup>. Por su parte, y desde un punto de vista territorial, Bizkaia es el Territorio Histórico que concentra la mayor parte del empleo ocupado (1.243 personas o el 52,8% del personal ocupado de la CAE), seguido de Gipuzkoa y Álava/Araba (865 y 244 personas o el 36,8% y 10,4% del total para el año 2016, respectivamente).

**Cuadro 4.5 Datos de personal ocupado del sector de actividades de juegos de azar y apuestas (CNAE 92), CAE, 2013-2016**

	2013	2014	2015	2016
Álava/Araba	253	257	238	244
Bizkaia	1.336	1.290	1.292	1.243
Gipuzkoa	794	804	829	865
CAE	2.383	2.351	2.359	2.352

Fuente: Eustat

### 4.3. Volumen agregado de apuestas y premios en juegos de azar en la CAE

#### 4.3.1. Datos agregados (sin incluir juego on-line de ámbito estatal en la CAE)

Este apartado se propone analizar los datos sobre gastos y premios recibidos en apuestas, loterías y juegos de azar en la CAE. Además, también se analizará el resultante ratio gasto/premios recibidos para cada una de las categorías. Para ello, se han tomado la información correspondiente a la SELAE (Sociedad Estatal de Loterías y Apuestas del Estado SA), la ONCE, así como los datos correspondientes a las apuestas

<sup>6</sup> Este dato sugiere que en los establecimientos de la CAE existen 4 trabajadores adicionales en otras actividades relacionadas (por ejemplo hostelería) por cada 10 trabajadores afiliados directamente al sector CNAE 92, datos para el conjunto de la CAE



## Grandes cifras de la industria del juego en Euskadi

Internas en el Hipódromo de Lasarte-San Sebastián y los datos disponibles para bingos, casinos, apuestas deportivas de gestión privada y, finalmente, el gasto en máquinas “B”. Es importante señalar que los datos presentados en este apartado no incluyen el juego on-line de ámbito estatal, para el que la información disponible es por el momento muy limitada a nivel de Comunidades Autónomas<sup>7</sup>. No obstante, en el epígrafe siguiente se estiman los valores agregados totales del juego incluyendo una primera aproximación a la cuantificación del juego on-line de ámbito estatal en la CAE<sup>8</sup>

Con estas premisas, y para el año 2017, el gasto total en apuestas, loterías y juegos de azar de la CAE (excluido el juego on-line de ámbito estatal) ascendió a 1.663.460.357 euros, lo que confirma el incremento positivo del gasto total que se viene registrando desde el 2013 (año para el que se dispone de información comparable). El análisis de la distribución de este gasto según los diferentes tipos de juegos de azar muestra que, en 2017, la mayor parte del gasto corresponde al gasto en máquinas “B” (665.000.000 euros o el 40,0% del total), seguido por los juegos/apuestas de la SELAE (467.762.725 euros o el 28,1 del gasto total, donde destaca a su vez la Lotería Nacional con el 16,6% del total)y, finalmente, las apuestas deportivas de gestión privada (339.626.245 euros o el 20,4% del total). Otros tipos de juegos (bingos, casinos y ONCE) reciben un menor volumen de juego (comprendido entre el 3,1% correspondiente a la ONCE y el 5,1% de los bingos).

<sup>7</sup> Como ya se ha indicado en el apartado 2.1. el juego on-line de ámbito estatal es competencia de la Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ) del Gobierno central.

<sup>8</sup> Ver también en el apartado 5.8. los detalles de esta estimación.

## Grandes cifras de la industria del juego en Euskadi

Cuadro 4.6 Gastos en apuestas, loterías y juegos de azar (Euros), CAE, 2011-2017

	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	Δ%*	Período de cálculo
<b>Total SELAE</b>	521.000.000	503.697.835	461.594.436	459.604.293	470.168.985	465.699.823	467.762.725	-1,8%	2011-2017
• <b>Lotería Nacional, SELAE</b>	n.d.	287.121.009	262.553.397	263.208.197	269.024.316	271.015.980	275.668.925	-0,8%	2012-2017
• <b>Loterías Primitivas, SELAE</b>	n.d.	201.271.381	185.973.314	184.903.831	189.716.557	184.296.248	182.600.896	-1,9%	2012-2017
• <b>Apuestas sobre Fútbol, SELAE</b>	n.d.	15.013.027	12.819.718	11.442.066	11.408.627	10.356.551	9.467.550	-8,8%	2012-2017
• <b>Quíntuple Plus, SELAE</b>	n.d.	292.418	248.007	50.199	19.485	31.045	25.354	-38,7%	2012-2017
<b>Apuestas Internas en Hipódromo Lasarte San Sebastián</b>	765.172	488.356	465.466	506.160	356.551	370.174	394.071	-10,5%	2011-2017
<b>ONCE</b>	60.800.000	59.210.000	55.725.650	54.041.140	51.433.281	51.570.797	51.324.077	-2,8%	2011-2017
<b>Bingos</b>	80.800.000	80.100.000	76.100.000	72.300.000	82.300.000	83.866.685	84.142.038	0,7%	2011-2017
<b>Casinos</b>	61.964.140	54.365.070	49.064.027	48.190.665	57.412.260	44.747.580	55.211.202	-1,9%	2011-2017
<b>Apuestas deportivas de gestión privada</b>	128.422.886	159.773.653	210.008.518	272.412.862	271.829.969	307.642.156	339.626.245	17,6%	2011-2017
• <b>Presenciales</b>	128.422.887	159.773.653	185.189.902	193.345.750	191.728.948	203.673.251	218.103.138	9,2%	2011-2017
• <b>Online</b>	-	-	24.818.616	79.067.112	80.101.021	103.968.905	121.523.107	48,8%	2013-2017
<b>Máquinas "B"</b>	n.d.	n.d.	654.583.333	444.583.333	590.000.000	620.833.333	665.000.000	0,4%	2013-2017
<b>TOTAL</b>	<b>853.752.198</b>	<b>857.634.914</b>	<b>1.507.541.430</b>	<b>1.351.638.453</b>	<b>1.523.501.046</b>	<b>1.574.730.548</b>	<b>1.663.460.357</b>	<b>2,5%</b>	2013-2017

n.d.: no disponible

Los datos de 2011 y 2012 no son comparables con el resto de años al no disponer de información sobre máquinas "B"

Los datos correspondientes a las Máquinas "B" han sido calculados por el equipo consultor a partir de las estimaciones de GGR para el País Vasco incluidas en el Informe Anuario del juego en España 2018", CODERE, Madrid, 2018. Para ello, se ha considerado un ratio de premios por cantidades jugadas de 0,76.

Los datos no incluyen información sobre el juego online de ámbito estatal

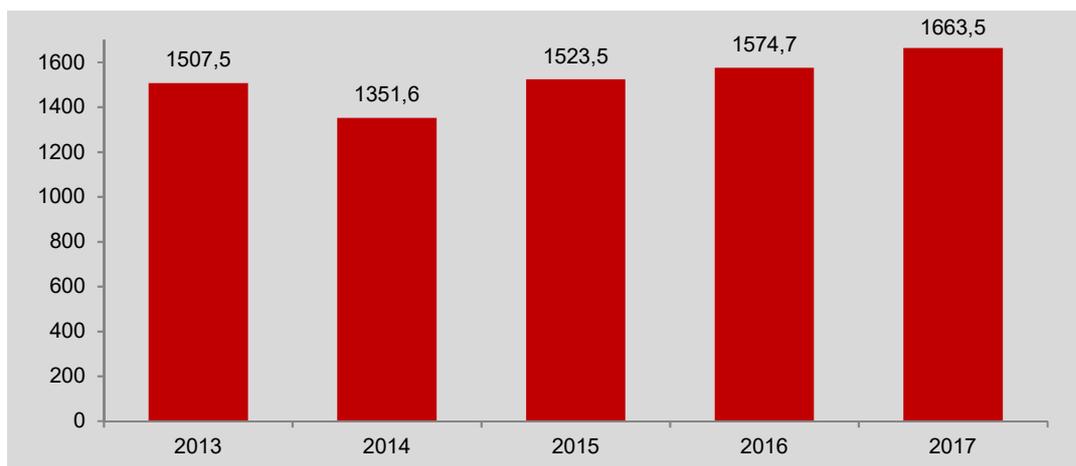
\* Los datos se refieren a incrementos acumulativos anuales. Se han calculado teniendo en cuenta el primer y último dato de la serie disponible.

Fuente: Diversas fuentes



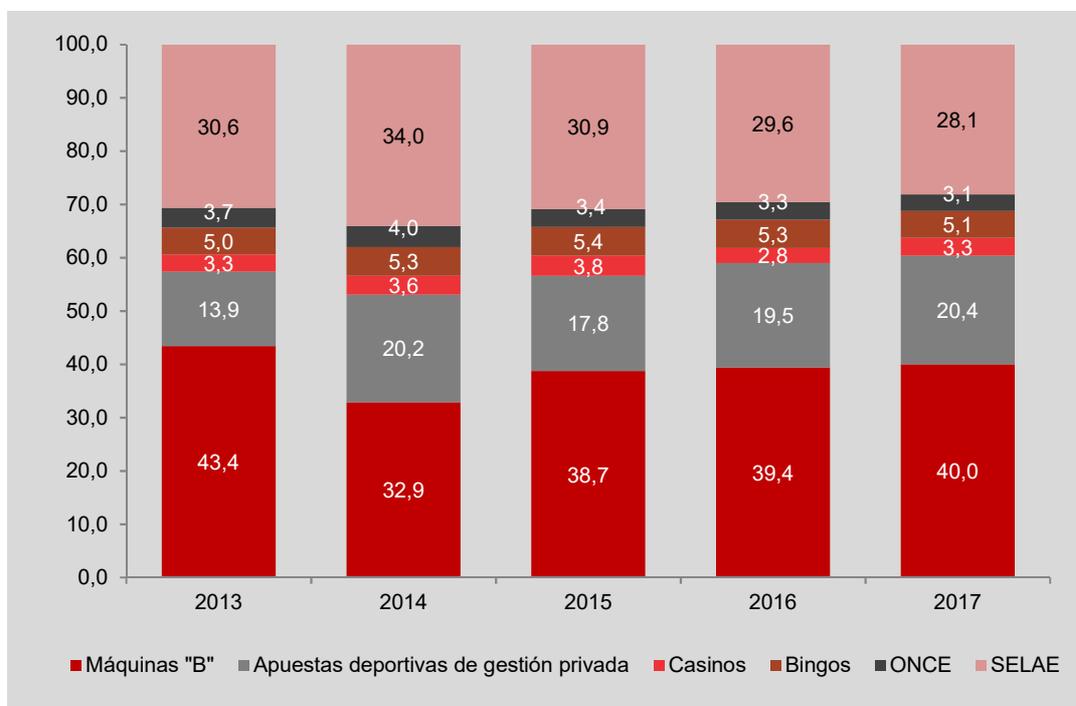
## Grandes cifras de la industria del juego en Euskadi

Gráfico 4.3 Evolución en el gasto total de la CAE en apuestas, loterías y juegos de azar, CAE, 2013-2017(millones de euros)



Fuente: Diversas fuentes

Gráfico 4.4 Evolución en el peso del gasto total en los diversos tipos de apuestas, loterías y juegos de azar, CAE, 2013-2017



Fuente: Diversas fuentes



### Grandes cifras de la industria del juego en Euskadi

Desde un punto de vista temporal entre el 2013 y el 2017 (años para los que existen datos comparativos, la información disponible muestra comportamientos divergentes entre los diversos tipos de juegos, de forma que mientras los gastos en juegos de la SELAE, las máquinas “B”, la ONCE o los casinos han registrado una tendencia estable o a la baja, el gasto en apuestas deportivas de gestión privada ha mostrado una tendencia creciente evidente, pasando así del 13,9% al 20,4%, entre 2013 y 2017, respectivamente).

Por otro lado, en cuanto al volumen de premios recibidos, en el ejercicio del 2017 estos premios ascendieron a un monto total de 1.103.879.282 euros, con una tendencia irregular según los años. Por su parte, los mayores volúmenes de premios corresponden a las máquinas “B” (45,8%), las apuestas deportivas de gestión privada (26,6% del total) y la SELAE (15,3% del total, donde destaca las loterías primitivas con un 8,2% del total) (datos para 2017).

## Grandes cifras de la industria del juego en Euskadi

Cuadro 4.7 Premios recibidos en apuestas, loterías y juegos de azar (Euros), CAE, 2011-2107

	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017
<b>Total SELAE</b>	306.000.000	249.486.265	404.950.829	276.561.289	232.395.993	163.026.021	169.083.622
• Lotería Nacional, SELAE	n.d.	61.790.440	08.404.941	52.727.955	36.135.603	13.111.806	73.816.274
• Loterías Primitivas, SELAE	n.d.	79.513.664	88.347.393	15.393.482	89.103.710	45.973.411	90.668.812
• Apuestas sobre Fútbol, SELAE	n.d.	8.090.428	8.132.808	8.425.701	7.150.856	3.936.590	4.593.386
• Quíntuple Plus, SELAE	n.d.	91.733	65.687	14.152	5.824	4.214	5.152
<b>ONCE</b>	37.400.000	21.200.000	20.628.000	30.521.594	19.048.601	20.408.510	27.821.285
<b>Bingos</b>	53.120.000	51.262.000	48.706.000	50.115.000	56.620.000	63.475.697	63.706.342
<b>Casinos</b>	48.143.865	42.219.661	37.888.686	37.593.219	46.247.038	36.463.703	44.378.980
<b>Apuestas deportivas de gestión privada</b>	107.728.121	134.238.641	181.084.490	234.910.351	233.778.431	267.079.104	293.489.052
• Presenciales	107.728.121	134.238.641	158.345.488	162.720.683	161.120.755	171.988.197	183.183.250
• Online	-	-	22.739.002	72.189.688	72.657.677	95.090.906	110.305.803
<b>Máquinas "B"</b>	n.d.	n.d.	497.483.333	337.883.333	448.400.000	471.833.333	505.400.000
<b>TOTAL</b>	<b>552.391.986</b>	<b>498.406.567</b>	<b>1.190.741.338</b>	<b>967.584.786</b>	<b>1.036.490.063</b>	<b>1.022.286.368</b>	<b>1.103.879.282</b>

n.d.: no disponible

Los datos de 2011 y 2012 no son comparables con el resto de años al no disponer de información sobre máquinas "B"

Los datos correspondientes a las Máquinas "B" han sido calculados por el equipo consultor a partir de las estimaciones de GGR para el País Vasco incluidas en el Informe Anuario del juego en España 2018",

CODERE, Madrid, 2018. Para ello, se ha considerado un ratio de premios por cantidades jugadas de 0,76.

Los datos no incluyen información sobre el juego online de ámbito estatal

Fuente: Diversas fuentes.



## Grandes cifras de la industria del juego en Euskadi

Desde un punto de vista comparativo temporal, los premios repartidos por la SELAE han experimentado una gran reducción en el total de los premios recibidos (en 2013 suponían el 34,0% del total, esto es, 18,7 puntos porcentuales menos que en 2017), mientras que en el caso de las apuestas deportivas de gestión privada, su porcentaje ha pasado de suponer el 15,2% de los premios en 2013 al 26,6% del total en el 2017, esto es, 11,4 puntos porcentuales más)

Tomando como referencia el ratio de premios sobre gastos en apuestas, loterías y juegos de azar, la información disponible muestra que esta ratio se sitúa en los 0,66 de manera general, lo que viene a significar que por cada euro gastado se reciben un total de 0,66 euros en premios (datos para 2017)<sup>9</sup>. Precisamente, la mayor ratio premios/gasto lo marcan las apuestas deportivas de gestión privada (0,86) y los casinos (0,80), en tanto que el menor ratio corresponde a las loterías de la SELAE (0,36 de media). Desde un punto de vista temporal en el período 2011-2017, los ratios premio/gasto han mostrado una evolución ciertamente estable en todas las categorías, excepción hecha de los juegos correspondientes a la SELAE y la ONCE, con variaciones anuales importantes. Por ejemplo, y en el caso de la SELAE, el mayor ratio alcanzado en el 2013 contrasta con el ratio obtenido en el 2017 (0,88 frente a 0,36, respectivamente).

**Cuadro 4.8** Ratio Premios s/gasto en apuestas, loterías y juegos de azar, CAE, 2011-2107

	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017
<b>Total SELAE</b>	0,59	0,50	0,88	0,60	0,49	0,35	0,36
• Lotería Nacional, SELAE	n.d.	0,56	1,17	0,58	0,51	0,42	0,27
• Loterías Primitivas, SELAE	n.d.	0,40	0,48	0,62	0,47	0,25	0,50
• Apuestas sobre Fútbol, SELAE	n.d.	0,54	0,63	0,74	0,63	0,38	0,49
• Quíntuple Plus, SELAE	n.d.	0,31	0,26	0,28	0,30	0,14	0,20
<b>ONCE</b>	0,62	0,36	0,37	0,56	0,37	0,40	0,54
<b>Bingos</b>	0,66	0,64	0,64	0,69	0,69	0,76	0,76
<b>Casinos</b>	0,78	0,78	0,77	0,78	0,81	0,81	0,80
<b>Apuestas deportivas de gestión privada</b>	0,84	0,84	0,86	0,86	0,86	0,87	0,86
<b>Máquinas "B"</b>	<b>0,76</b>						
<b>TOTAL</b>	<b>0,65</b>	<b>0,58</b>	<b>0,79</b>	<b>0,72</b>	<b>0,68</b>	<b>0,65</b>	<b>0,66</b>

En el caso de las máquinas "B", el equipo consultor ha estimado un ratio constante en el tiempo de 0,76 entre los premios obtenidos y las cantidades jugadas. El resto de ratios corresponden a cifras reales

n.d.: no disponible

Los datos no incluyen información sobre el juego online de ámbito estatal

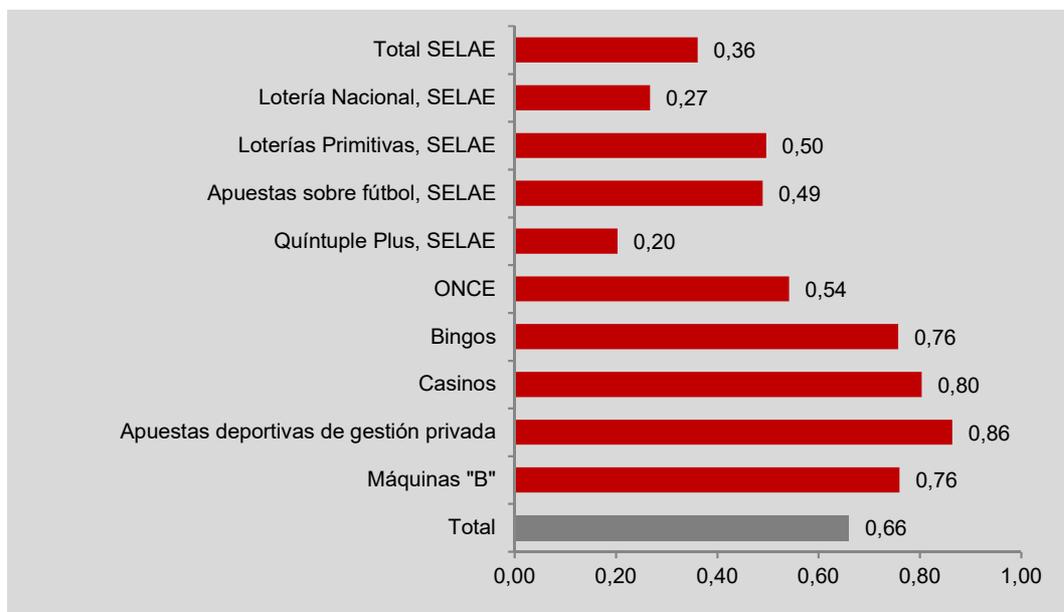
Fuente: Diversas fuentes.

<sup>9</sup> En el cálculo de este ratio general no se tiene en cuenta el ratio correspondiente a las máquinas "B", que se ha considerado siempre del 0,76 para poder estimar los datos correspondientes a premios y cantidades jugadas (ver sección sobre máquinas "B").



## Grandes cifras de la industria del juego en Euskadi

Gráfico 4.5 Ratio Premios s/gasto en apuestas, loterías y juegos de azar, CAE, 2107



En el caso de las máquinas "B", el equipo consultor ha estimado un ratio constante en el tiempo de 0,76 entre los premios obtenidos y las cantidades jugadas. El resto de ratios corresponden a cifras reales

Los datos no incluyen información sobre el juego online de ámbito estatal

Fuente: Diversas fuentes

Finalmente, la combinación de cantidades jugadas y premios obtenidos permite obtener información detallada sobre "gasto real", esto es, la cantidad real jugada por las personas y que se obtiene como diferencia entre las cantidades jugadas y los premios obtenidos. Atendiendo a los datos disponibles, las cantidades reales jugadas por los vascos ascendieron en 2017 a un monto total de 559.187.005 euros, con una tendencia creciente en el tiempo. El mayor gasto real se concentra en las loterías de la SELAE (298.679.102 euros o el 53,4% del total), seguido por las máquinas "B" (159.600.000 euros), la apuestas deportivas de gestión privada (46.137.192 euros o el 8,3%) y la ONCE (23.502.792 euros o el 4,2% del total). Destaca en este sentido el gasto correspondiente a la Lotería Nacional, que ella sola supone el 36,1% del gasto real total (datos para 2017).

## Grandes cifras de la industria del juego en Euskadi

Cuadro 4.9 Gasto real (diferencia entre las cantidades jugadas y los premios obtenidos) en apuestas, loterías y juegos de azar (Euros), CAE, 2011-2017

	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	Δ%*	Período de cálculo
<b>Total SELAE</b>	215.000.000	254.211.570	56.643.607	183.043.003	237.772.992	302.673.802	298.679.102	5,6%	2011-2017
• Lotería Nacional, SELAE	n.d.	125.330.569	-45.851.544	110.480.243	132.888.714	157.904.174	201.852.652	10,0%	2012-2017
• Loterías Primitivas, SELAE	n.d.	121.757.717	97.625.921	69.510.349	100.612.847	138.322.836	91.932.084	-5,5%	2012-2017
• Apuestas sobre Fútbol, SELAE	n.d.	6.922.599	4.686.909	3.016.365	4.257.770	6.419.960	4.874.164	-6,8%	2012-2017
• Quíntuple Plus, SELAE	n.d.	200.685	182.320	36.048	13.661	26.831	20.202	-36,8%	2012-2017
<b>ONCE</b>	23.400.000	38.010.000	35.097.650	23.519.546	32.384.680	31.162.287	23.502.792	0,1%	2011-2017
<b>Bingos</b>	27.680.000	28.838.000	27.394.000	22.185.000	25.680.000	20.390.988	20.435.696	-4,9%	2011-2017
<b>Casinos</b>	13.820.275	12.145.409	11.175.341	10.597.446	11.165.222	8.283.877	10.832.222	-4,0%	2011-2017
<b>Apuestas deportivas de gestión privada</b>	20.694.765	25.535.012	28.924.028	37.502.511	38.051.538	40.563.052	46.137.192	14,3%	2011-2017
<b>Máquinas "B"</b>	n.d.	n.d.	157.100.000	106.700.000	141.600.000	149.000.000	159.600.000	0,4%	2013-2017
<b>TOTAL</b>	<b>300.595.040</b>	<b>358.739.991</b>	<b>316.334.626</b>	<b>383.547.507</b>	<b>486.654.432</b>	<b>552.074.006</b>	<b>559.187.005</b>	<b>15,3%</b>	2013-2017

n.d.: no disponible

No se incluyen los datos correspondientes a las apuestas en el Hipódromo de Lasarte-San Sebastián

Los datos de 2011 y 2012 no son comparables con el resto de años al no disponer de información sobre máquinas "B"

Los datos no incluyen información sobre el juego online de ámbito estatal

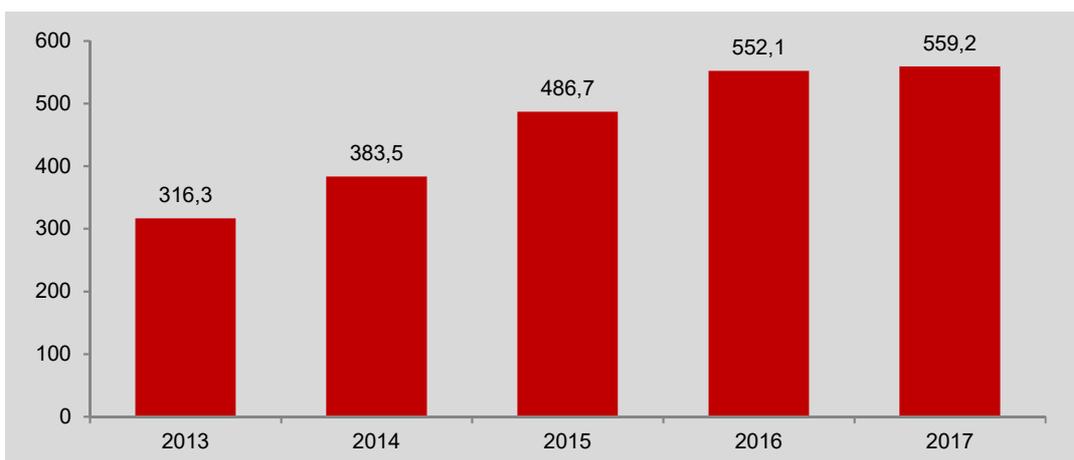
\* Los datos se refieren a incrementos acumulativos anuales. Se han calculado teniendo en cuenta el primer y último dato de la serie disponible.

Fuente: Diversas fuentes.



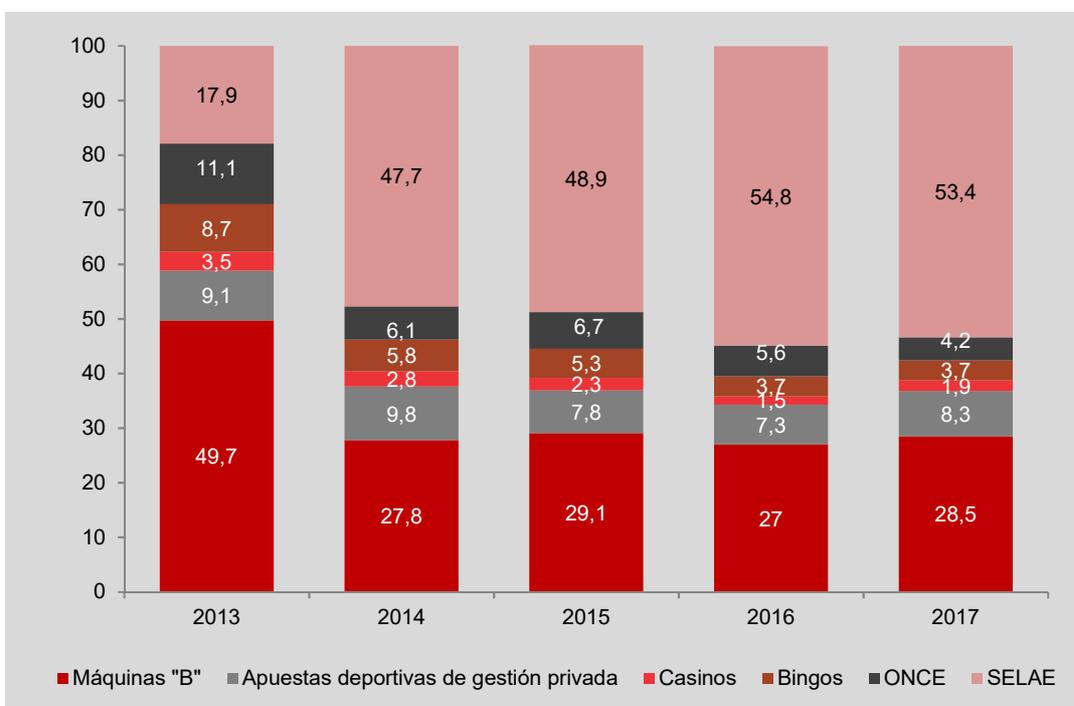
## Grandes cifras de la industria del juego en Euskadi

**Gráfico 4.6** Evolución en el gasto real (diferencia entre las cantidades jugadas y los premios obtenidos) en apuestas, loterías y juegos de azar, CAE, 2013-2017(millones de euros)



Los datos no incluyen información sobre el juego online de ámbito estatal  
Fuente: Diversas fuentes

**Gráfico 4.7** Evolución en el peso del gasto real (diferencia entre las cantidades jugadas y los premios obtenidos) en los diversos tipos de apuestas, loterías y juegos de azar, CAE, 2013-2017



Los datos no incluyen información sobre el juego online de ámbito estatal  
Fuente: Diversas fuentes



## Grandes cifras de la industria del juego en Euskadi

### 4.3.2. Datos agregados (incluyendo el on-line de ámbito estatal en la CAE)

Dada la importancia creciente que está adquiriendo el juego online en los últimos años, se propone presentar una estimación de las cifras totales de gasto total y gasto real que incluyan una aproximación al valor del juego online de ámbito estatal en Euskadi<sup>10</sup>. De esta forma, y de acuerdo a los datos estimados, el volumen de gasto total de la CAE para el año 2017 en apuestas, loterías y juegos de azar ascendería a un monto total de 2.202.868.506 euros, en tanto que la distribución de este tipo de gasto entre los diferentes tipos de juegos de azar mostraría que, en 2017, la mayor parte del gasto correspondería al gasto en máquinas “B” (665.000.000 euros o el 30,2% del total), seguido por el juego online estatal (539.802.220 euros o el 24,5% del total), los juegos/apuestas de la SELAE (467.762.725 euros o el 21,2 del gasto total y, finalmente, las apuestas deportivas de gestión privada (339.626.245 euros o el 15,4% del total). Otros tipos de juegos (bingos, casinos y ONCE) reciben un menor volumen de juego (comprendido entre el 4,0% correspondiente a la ONCE y el 1,9% de los bingos).

**Cuadro 4.10 Gasto total y gasto real en apuestas, loterías y juegos de azar (Euros) incluyendo el Juego online estatal, CAE, 2017**

	Gasto total		Gasto real	
	Euros	%	Euros	%
<b>Total SELAE</b>	467.762.725	21,2	298.679.102	51,3
• Lotería Nacional, SELAE	275.668.925	12,5	201.852.652	34,7
• Loterías Primitivas, SELAE	182.600.896	8,3	91.932.084	15,8
• Apuestas sobre Fútbol, SELAE	9.467.550	0,4	4.874.164	0,8
• Quíntuple Plus, SELAE	25.354	0,0	20.202	0,0
<b>ONCE</b>	51.324.077	2,3	23.502.792	4,0
<b>Bingos</b>	84.142.038	3,8	20.435.696	3,5
<b>Casinos</b>	55.211.202	2,5	10.832.222	1,9
<b>Apuestas deportivas de gestión privada</b>	339.626.245	15,4	46.137.192	7,9
<b>Máquinas “B”</b>	665.000.000	30,2	159.600.000	27,4
<b>Juego online estatal (*)</b>	539.802.220	24,5	22.623.516	3,9
<b>TOTAL</b>	<b>2.202.868.506</b>	<b>100,0</b>	<b>581.830.723</b>	<b>100,0</b>

No se incluyen los datos correspondientes a las apuestas en el Hipódromo de Lasarte-San Sebastián

(\*) Datos estimados tomando como referencia el volumen de juego online estatal para el año 2017

Fuente: Diversas fuentes.

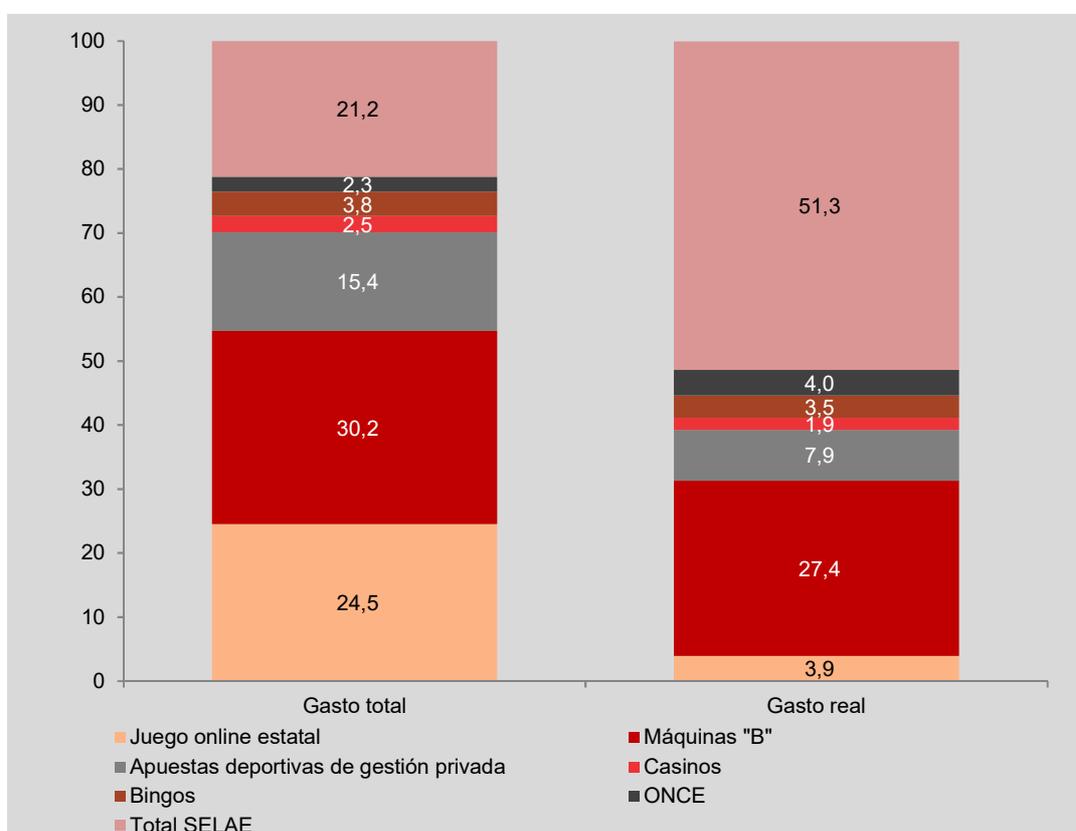
Mientras, y tomando los datos relativos a “gasto real” (esto es, la cantidad real jugada por las personas y que se obtiene como diferencia entre las cantidades jugadas y los premios obtenidos), las cantidades reales jugadas por los vascos ascendieron en 2017 a

<sup>10</sup> Para el cálculo del juego online estatal se toma como porcentaje de participación de la CAE en el total estatal el 4,06% (obtenido en la sección 5.8 de este mismo estudio). Este porcentaje se ha aplicado a los datos de juego online de ámbito estatal correspondiente para el conjunto del Estado para el año 2017, y obtenidos de la Dirección General del Juego del Gobierno de España.

### Grandes cifras de la industria del juego en Euskadi

un monto total de 581.830.723 euros. El mayor gasto real se concentra en las loterías de la SELAE (298.679.102 euros o el 51,3% del total), seguido por las máquinas "B" (159.600.000 euros o el 27,4%), la apuestas deportivas de gestión privada (46.137.192 euros o el 7,9%) y la ONCE (23.502.792 euros o el 4,0% del total). Mientras, el gasto real en juego online estatal alcanzaría una cifra de 22.623.516 euros, esto es, un 3,9% del total jugado de manera real en el 2017.

**Gráfico 4.8** Peso del gasto total y el gasto real (diferencia entre las cantidades jugadas y los premios obtenidos) en los diversos tipos de apuestas, loterías y juegos de azar, CAE, 2017



Fuente: Diversas fuentes



## Grandes cifras de la industria del juego en Euskadi

### 4.4. La recaudación fiscal procedente del Juego

Por lo que se refiere a la recaudación fiscal y administrativa generada por el sector de actividades de juegos de azar y apuestas de la CAE, en primer lugar es importante señalar la existencia de diversos impuestos propios del sector del juego. En este sentido, estos impuestos corresponden a:

- Los tributos concertados (recaudados por las Haciendas Forales):
  - Impuesto sobre Actividades de Juego (artículo 36 del Concierto Económico). Normas Forales.
  - Otros tributos sobre el juego (artículo 37 del Concierto Económico). Normas Forales Tributo sobre el Juego
- Los tributos no concertados (ingresos procedentes de SELAE, disposición transitoria duodécima del Concierto Económico)
- Los impuestos autonómicos: Impuesto sobre el Juego del Bingo y recargo de las máquinas “tragaperras” (LEY 6/1992)
- Las tasas por la prestación de servicios relacionadas con el juego.
- Otros ingresos tributarios ligados con la actividad del juego.

De acuerdo con la información disponible, en 2018 la recaudación fiscal ligada con impuestos propios del sector del juego fue de 57.330.129 euros, un 3,4% más que en 2017. En este sentido, el tributo o impuesto que más contribuye a las arcas públicas es el tributo concertado aplicado a las máquinas y aparatos automáticos (60,0% de la recaudación total). Por otro lado, es importante destacar el paulatino descenso que ha experimentado la recaudación vía tributo del bingo, que ha pasado de suponer el 24,1% del total en 2011 a sólo el 8,7% en 2018, consecuencia fundamentalmente de la aprobación del reglamento del bingo e-plus en Noviembre del 2014.

## Grandes cifras de la industria del juego en Euskadi

Cuadro 4.11 Desglose de los impuestos sobre el juego en el País Vasco. Recaudación reportada real (Euros), criterio de caja, excepto impuestos autonómicos (derechos reconocidos) (2011-2018)

	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018
<b>Tributos concertados</b>								
• Impto. s/Actividades de juego	-	-	-	7.674.396	4.099.783	4.943.014	5.956.573	6.613.657
• Bingo	15.261.620	12.681.925	11.182.867	10.006.241	3.806.621	5.895.963	5.041.267	4.990.053
• Máquinas y Aparatos Automáticos	34.814.816	32.833.052	33.316.640	31.850.803	32.175.111	32.613.332	33.355.826	34.408.078
• Casinos y Otros	4.023.551	3.586.674	4.235.183	4.797.925	5.438.497	5.710.099	5.875.004	6.110.492
<b>Tributos no concertados</b>								
• Ingresos por SELAE	1.942.825	1.630.593	1.078.345	1.688.855	1.356.296	1.025.688	1.231.468	1.074.181
<b>Impuestos autonómicos</b>								
• Impuesto s/ Juego del Bingo	3.009.841	2.476.496	2.104.586	1.864.491	97.278	-	-	-
• Recargo máquinas	4.181.591	4.048.626	3.974.509	3.835.469	3.843.667	3.917.757	3.991.791	4.133.668
<b>TOTAL</b>	<b>63.234.244</b>	<b>57.257.366</b>	<b>55.892.130</b>	<b>61.718.180</b>	<b>50.817.253</b>	<b>54.105.853</b>	<b>55.451.929</b>	<b>57.330.129</b>

Fuente: Departamento de Hacienda del Gobierno Vasco



### Grandes cifras de la industria del juego en Euskadi

Por otro lado, la recaudación procedente de las tasas administrativas de la Dirección de Juego y Espectáculos del Gobierno Vasco muestra que, en 2018, la CAE recaudó un total de 154.664 euros procedente de tasas administrativas, es decir, un 12,5% menos que el año precedente. La mayor parte de la recaudación procede de Bizkaia (94.019 euros o el 60,8% del total), seguida de Gipuzkoa y Álava/Araba (24.447 y 9.329 euros, respectivamente). En general, la recaudación por tasas administrativas ha experimentado un descenso importante entre 2011 y 2018, que es extensible a todos los Territorios Históricos.

**Cuadro 4.12** Recaudación por tasas administrativas (no fiscales) de la Dirección de Juego y Espectáculos del Gobierno Vasco, 2011-2018, (Euros)

CENTRO GESTOR	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018
Álava/Araba	28.162	22.704	17.504	20.252	16.014	11.449	9.457	9.329
Bizkaia	149.379	114.538	111.524	124.613	103.702	95.323	100.091	94.019
Gipuzkoa	79.757	65.687	55.958	48.822	44.256	38.944	30.715	24.447
Otros (*)	4.190	12.023	12.617	19.175	15.981	18.466	36.534	26.868
<b>CAE</b>	<b>261.487</b>	<b>214.952</b>	<b>197.603</b>	<b>212.861</b>	<b>179.953</b>	<b>164.182</b>	<b>176.797</b>	<b>154.664</b>

\* Empresas cuyo domicilio fiscal está fuera de la CAPV.

Fuente: Gobierno Vasco, Dirección de Juego y Espectáculos.

Además de estos impuestos y tasas propios del juego, las empresas del sector de actividades de juegos de azar y apuestas pagan otros impuestos habituales en otros sectores. En este sentido, y por lo que se refiere a los impuestos por los beneficios obtenidos de su actividad (Impuesto de Sociedades), la información disponible para el año 2016 procedente del Eustat muestra que estos impuestos ascendieron a un monto total de 7,5 millones de euros, de los que el 57,8% correspondieron a Bizkaia, el 33,8% a Gipuzkoa y el 8,4% restante a Álava/Araba.

**Cuadro 4.13** Impuestos sobre beneficios del sector de actividades de juegos de azar y apuestas (CNAE 92), TTHH y total CAE (miles de euros), 2013-2016

	2013	2014	2015	2016
Álava/Araba	295	461	470	628
Bizkaia	1.404	2.475	3.221	4.333
Gipuzkoa	702	1.047	1.925	2.530
<b>Total CAE</b>	<b>2.401</b>	<b>3.983</b>	<b>5.616</b>	<b>7.491</b>

Fuente: Eustat.

Por su parte, y por lo que se refiere al IVA, el sector de actividades de juegos de azar y apuestas presenta la salvedad de que no puede repercutir el IVA sobre los clientes del



### Grandes cifras de la industria del juego en Euskadi

juego, lo que convierte a estas empresas en consumidoras finales de los suministros necesarios para su actividad. En otras palabras, el hecho de no poder repercutir el IVA soportado por las operaciones de compra de bienes y servicios que hayan resultado necesarias para el correcto desarrollo de su actividad hace que las empresas del juego integren el IVA en sus costes. En este sentido, y tomando como base la información procedente de Eustat para el año 2016 de la “cuenta de pérdidas y ganancias” del sector de los Juegos de azar y apuestas, se estima que el volumen de IVA asumido por las empresas de juego en la CAE sería de 50,1 millones de euros (calculado tras aplicar el tipo general del IVA del 21% a los costes de aprovisionamientos del sector).

Además de estos impuestos pagados por las empresas, la actividad del juego genera otros ingresos a las autoridades públicas a través del impuesto de la renta pagado por los trabajadores del sector o las contribuciones sociales. En este sentido, y tomando como base la cifra de gastos de personal de la “cuenta de pérdidas y ganancias” del sector de los Juegos de azar y apuestas del Eustat, se estima que los pagos por cotizaciones sociales ascenderían a un monto total de 24,3 millones de euros, en tanto que la recaudación correspondiente al IRPF ascendería a una cifra en torno a los 10,5 millones de euros (datos para el conjunto de la CAE y el año 2016).

De esta forma, y sumando el total de datos disponibles, los ingresos totales generados por parte del sector del juego de la CAE para las arcas públicas vascas ascenderían para el año 2016 a una cifra en torno a los 121,4 millones de euros, cifra ésta que se incrementaría hasta los 145,7 millones de euros si se tuvieran en cuenta las cotizaciones sociales.



**5.**

**Información detallada  
por subgrupos de  
actividad**



## Información detallada por subgrupos de actividad

Tal y como se ha podido observar en las tablas de síntesis tratadas hasta ahora a lo largo del documento, la Industria del Juego está compuesta por diversos tipos de actividades de juego y azar. El presente apartado se propone presentar diversa información disponible sobre diversos grupos de actividad, esto es,

- Juegos de la SELAE
- ONCE
- Apuestas deportivas de gestión privada
- Casinos
- Bingos
- Máquinas “B”
- Salones de juego
- Juego Online
- Otros

### 5.1. Juegos de la SELAE

SELAE (Sociedad Estatal de Loterías y Apuestas del Estado SA) es una sociedad pública adscrita al Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas, y corresponde a ésta la gestión exclusiva de los juegos de titularidad estatal. Los juegos de azar principales operados por la SELAE incluyen la Lotería nacional (Navidad, Niño, Sorteos semanales Sábado, Sorteos semanales Jueves), la Lotería primitiva (Primitiva y El Joker, Bonoloto, Gordo de la primitiva, Euromillones y el Millón (desde 2016), Lototurf), las apuestas sobre fútbol (Quiniela y Quinigol) o, finalmente, las Apuestas Hípicas (Quíntuple Plus).

En primer lugar, y por lo que se refiere a la red comercial de SELAE, ésta está compuesta por:

- Red Básica, esto es, las administraciones exclusivas de lotería y apuestas.
- Red Complementaria, que incluye establecimientos que comercializan juegos y apuestas SELAE, pero cuya dedicación principal es otra (normalmente hostelería, estancos, etc).

De acuerdo a la información disponible, en 2017 (dato más reciente) la Red Básica de SELAE la conformaban 233 puntos comerciales y 344 puntos su Red Complementaria. Desde un punto de vista evolutivo en el tiempo, el tamaño de ambas redes apenas ha variado significativamente donde, históricamente, la red complementaria ha sido más amplia que la red básica.


**Información detallada por subgrupos de actividad**
**Cuadro 5.1 Red comercial de SELAE en la CAE, 2011-2017**

	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017
<b>Red comercial de SELAE</b>							
▪ Red Básica	232	232	232	231	231	236	233
▪ Red Complementaria	335	335	334	330	328	355	344

Fuente: Ministerio de Hacienda, Dirección General de Ordenación del Juego, Datos del Mercado Español de Juego.

Por lo que hace referencia al gasto total efectuado en las apuestas, loterías y juegos de azar de la SELAE en la CAE, éste ascendió a un monto total de 467.762.725 euros en 2017 (último dato disponible), lo que supone un 0,4% más que en el año anterior. La mayor parte del gasto de los juegos de azar de la SELAE corresponden a la Lotería Nacional y la Lotería Primitiva (275.668.925 euros y 182.600.896 euros, respectivamente, o el 58,9% y 39,0% del total del gasto en juegos de la SELAE, también respectivamente), seguido aunque a mucha mayor distancia por el gasto en las apuestas sobre el fútbol y las apuestas hípcas (9.467.550 euros y 25.354 euros, respectivamente o el 2,0% y 0,01% del total SELAE, también, respectivamente). Mientras, es precisamente la Lotería de Navidad el tipo de juego concreto que más gasto concentra en la CAE, ya que comprende un tercio del gasto total SELAE en 2017 (147.967.560 euros o el 31,6% del total). En general, los pesos relativos de los distintos tipos de loterías se han mantenido constantes en el período 2012-2017, si bien la tendencia en términos globales apunta a un menor gasto en los diversos tipos de juegos (excepción hecha de la Lotería de Navidad y del Niño).

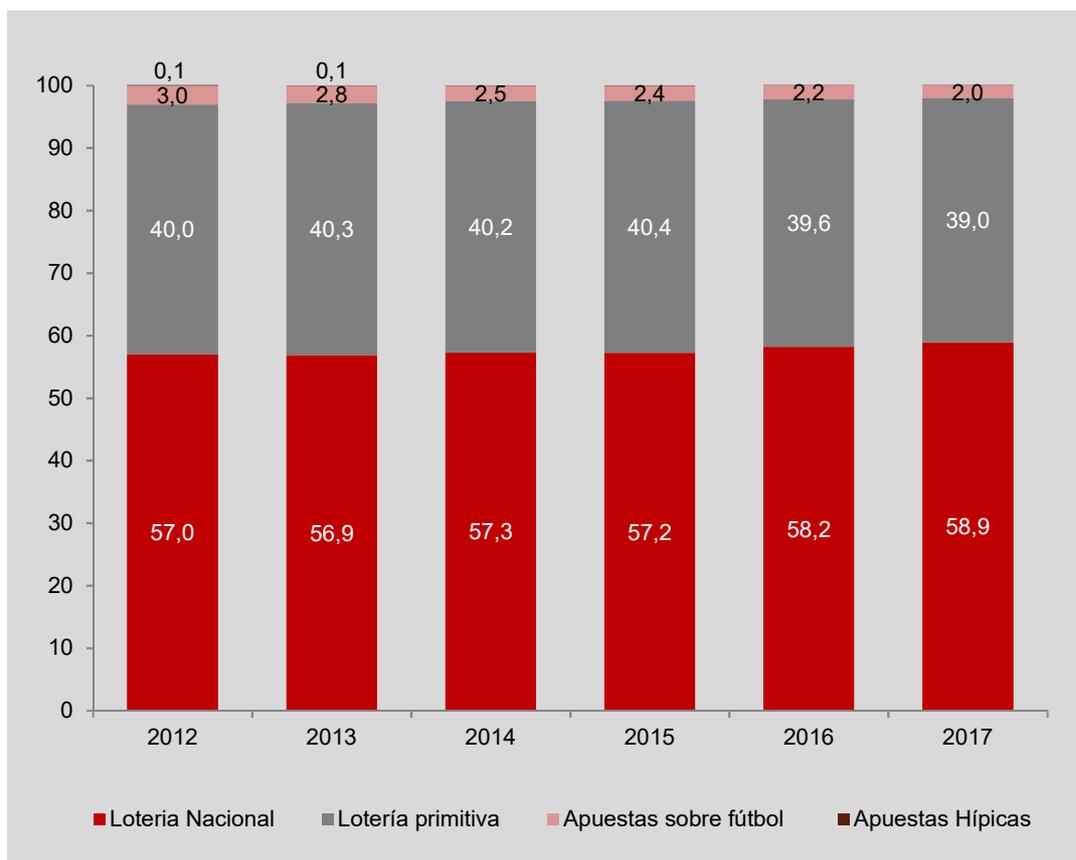
## Información detallada por subgrupos de actividad

Cuadro 5.2 Gastos totales en apuestas, loterías y juegos de azar de la SELAE, por tipos (Euros), 2012-2017

	2012	2013	2014	2015	2016	2017	Δ%*	Período de cálculo
<b>Lotería Nacional</b>								
▪ Navidad	n.d.	n.d.	138.891.640	142.393.120	144.937.420	147.967.560	2,1%	2014-2017
▪ Niño	n.d.	n.d.	38.596.460	40.032.620	39.987.140	41.588.740	2,5%	2014-2017
▪ Sorteos semanales Sábado	n.d.	n.d.	76.501.082	76.982.262	76.294.038	76.080.208	0,2%	2014-2017
▪ Sorteos semanales Jueves	n.d.	n.d.	9.219.015	9.616.314	9.797.382	10.032.417	2,9%	2014-2017
<b>Ventas totales de Lotería Nacional, SELAE</b>	<b>287.121.009</b>	<b>262.553.397</b>	<b>263.208.197</b>	<b>269.024.316</b>	<b>271.015.980</b>	<b>275.668.925</b>	<b>-0,8%</b>	2012-2017
<b>Lotería primitiva</b>								
▪ Primitiva y El Joker	n.d.	n.d.	84.528.407	87.263.270	79.655.019	75.157.379	-3,8%	2014-2017
▪ Bonoloto	n.d.	n.d.	23.462.894	29.209.075	30.856.836	30.064.571	8,6%	2014-2017
▪ Gordo de la primitiva	n.d.	n.d.	12.453.015	11.849.840	11.481.045	10.729.562	-4,8%	2014-2017
▪ Euromillones y el Millón (desde 2016)	n.d.	n.d.	64.306.926	61.288.856	62.188.717	66.534.060	1,1%	2014-2017
▪ Lototurf	n.d.	n.d.	152.589	105.517	114.631	115.324	-8,9%	2014-2017
<b>Ventas totales de Loterías Primitivas, SELAE</b>	<b>201.271.381</b>	<b>185.973.314</b>	<b>184.903.831</b>	<b>189.716.557</b>	<b>184.296.248</b>	<b>182.600.896</b>	<b>-1,9%</b>	2012-2017
<b>Apuestas sobre fútbol</b>								
▪ Quiniela	n.d.	n.d.	11.165.816	11.079.776	10.038.686	9.188.976	-6,3%	2014-2017
▪ Quinigol	n.d.	n.d.	276.250	328.851	317.865	278.574	0,3%	2014-2017
<b>Total apuestas sobre Fútbol, SELAE</b>	<b>15.013.027</b>	<b>12.819.718</b>	<b>11.442.066</b>	<b>11.408.627</b>	<b>10.356.551</b>	<b>9.467.550</b>	<b>-8,8%</b>	2012-2017
<b>Apuestas Hípicas</b>								
▪ Quíntuple Plus, SELAE	292.418	248.007	50.199	19.485	31.045	25.354	-38,7%	2012-2017
<b>TOTAL VENTAS SELAE</b>	<b>503.697.835</b>	<b>461.594.436</b>	<b>459.604.293</b>	<b>470.168.985</b>	<b>465.699.823</b>	<b>467.762.725</b>	<b>-1,5%</b>	2012-2017

n.d.: no disponible; (\*) Los datos se refieren a incrementos acumulativos anuales. Se han calculado teniendo en cuenta el primer y último dato de la serie disponible.

Fuente: Ministerio de Hacienda, Dirección General de Ordenación del Juego, Datos del Mercado Español de Juego.


**Información detallada por subgrupos de actividad**
**Gráfico 5.1 Evolución del peso del gasto en apuestas, loterías y juegos de azar de la SELAE, por tipos, 2012-2017**


Fuente: Ministerio de Hacienda, Dirección General de Ordenación del Juego, Datos del Mercado Español de Juego

Por lo que se refiere a los premios repartidos por SELAE en la CAE, el montante total de premios SELAE repartido ascendió a 169.083.622 euros en 2017, un 3,7% más que en el ejercicio anterior y que rompe con la tendencia descendente que imperaba desde el 2013. En cuanto al reparto del montante destinado a los premios según los diferentes tipos de juegos SELAE, la mayor contribución corresponde a la Lotería Primitiva (53,6% del total de premios), seguido de la Lotería Nacional (43,7%), donde son los Euromillones (el Millón desde 2016) el que mayor volumen de premios entregó en la CAE en 2017 (43.605.814 euros o el 25,8% del total), seguido por la Lotería de Navidad (que en 2017 entregó un total de 31.613.200 euros en premios).

### Información detallada por subgrupos de actividad

Cuadro 5.3 Premios en apuestas, loterías y juegos de azar de la SELAE, por tipos (Euros), 2012-2017

	2012	2013	2014	2015	2016	2017
<b>Lotería Nacional</b>						
▪ Navidad	n.d.	n.d.	63.394.260	55.974.970	30.255.880	31.613.200
▪ Niño	n.d.	n.d.	20.135.560	30.777.250	48.296.470	11.361.560
▪ Sorteos semanales Sábado	n.d.	n.d.	63.502.401	43.342.421	29.286.623	25.463.303
▪ Sorteos semanales Jueves	n.d.	n.d.	5.695.734	6.040.962	5.272.833	5.378.211
<b>Premios totales de Lotería Nacional, SELAE</b>	<b>161.790.440</b>	<b>308.404.941</b>	<b>152.727.955</b>	<b>136.135.603</b>	<b>113.111.806</b>	<b>73.816.274</b>
<b>Lotería primitiva</b>						
▪ Primitiva y El Joker	n.d.	n.d.	79.190.366	39.693.812	21.662.800	29.445.309
▪ Bonoloto	n.d.	n.d.	12.603.341	14.397.177	9.580.346	13.816.268
▪ Gordo de la primitiva	n.d.	n.d.	17.119.149	9.668.492	2.538.261	3.771.552
▪ Euromillones y el Millón (desde 2016)	n.d.	n.d.	6.433.468	25.315.325	12.169.237	43.605.814
▪ Lototurf	n.d.	n.d.	47.158	28.904	22.768	29.869
<b>Premios totales de Loterías Primitivas, SELAE</b>	<b>79.513.664</b>	<b>88.347.393</b>	<b>115.393.482</b>	<b>89.103.710</b>	<b>45.973.411</b>	<b>90.668.812</b>
<b>Futbol</b>						
▪ Quiniela	n.d.	n.d.	8.293.016	6.992.265	3.774.480	4.482.630
▪ Quinigol	n.d.	n.d.	132.686	158.592	162.110	110.756
<b>Total apuestas sobre Futbol, SELAE</b>	<b>8.090.428</b>	<b>8.132.808</b>	<b>8.425.701</b>	<b>7.150.856</b>	<b>3.936.590</b>	<b>4.593.386</b>
<b>Apuestas hípcas</b>						
▪ Quintuple Plus, SELAE	91.733	65.687	14.152	5.824	4.214	5.152
<b>TOTAL PREMIOS SELAE</b>	<b>249.486.265</b>	<b>404.950.829</b>	<b>276.561.289</b>	<b>232.395.993</b>	<b>163.026.021</b>	<b>169.083.622</b>

n.d.: no disponible

Fuente: Ministerio de Hacienda, Dirección General de Ordenación del Juego, Datos del Mercado Español de Juego.



## Información detallada por subgrupos de actividad

### 5.2. ONCE

Por lo que se refiere a las loterías y los juegos de azar desarrollados por la ONCE (Organización Nacional de Ciegos de España), conviene señalar en primer lugar que la red comercial de la ONCE en la CAE se despliega a través de agentes vendedores, que en el 2017 era de 547 agentes (con una cifra idéntica al del año anterior pero que incide en el descenso continuo y paulatino del número de agentes desde el 2011).

**Cuadro 5.4 Red comercial de la ONCE en la CAE, 2011-2017 (agentes vendedores)**

	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017
<b>Vendedores ONCE</b>	664	628	606	587	562	547	547

Fuente: Ministerio de Hacienda, Dirección General de Ordenación del Juego, Datos del Mercado Español de Juego.

Por otro lado, el gasto realizado en la CAE en apuestas, loterías y juegos de azar de la ONCE muestra que, en 2017, este gasto total ascendió a 51.324.077 euros, cifra ésta prácticamente similar a la del año anterior pero que confirma una tendencia descendente en el gasto en este tipo de juegos, los cuales han pasado de suponer casi 61 millones de euros en 2011 a la cifra actual (51,3 millones de euros).

Mientras, el tipo de juego que más contribuye al gasto total es el Cupón (75,0% del gasto total, dato para 2017), seguido de las Loterías Instantáneas de la ONCE (16,7%), aunque conviene subrayar el peso descendente del Cupón en el total del gasto en productos de la ONCE.

**Cuadro 5.5 Gastos en apuestas, loterías y juegos de azar de la ONCE, por tipos (Euros), CAE, 2011-2017**

	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	Δ%*
<b>Cupón</b>	50.400.000	47.983.000	45.487.000	44.499.802	41.352.483	39.699.507	38.485.714	-4,4%
<b>Instantáneas de la ONCE</b>	8.300.000	8.350.000	7.191.650	6.479.570	6.859.218	7.889.235	8.592.526	0,6%
<b>Juegos activos ONCE</b>	2.100.000	2.877.000	3.047.000	3.061.768	3.221.580	3.982.056	4.245.838	12,4%
<b>TOTAL ONCE</b>	<b>60.900.000</b>	<b>59.210.000</b>	<b>55.725.650</b>	<b>54.041.140</b>	<b>51.433.281</b>	<b>51.570.797</b>	<b>51.324.077</b>	<b>-2,8%</b>

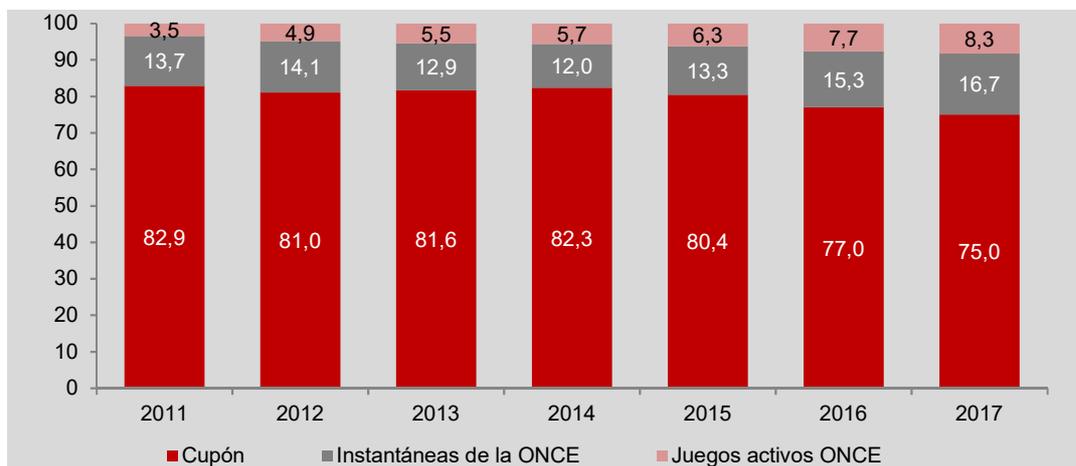
\* Los datos se refieren a incrementos acumulativos anuales correspondientes al período 2011-2017.

Fuente: Ministerio de Hacienda, Dirección General de Ordenación del Juego, Datos del Mercado Español de Juego.



### Información detallada por subgrupos de actividad

Gráfico 5.2 Evolución del peso relativo de los gastos en apuestas, loterías y juegos de azar de la ONCE, por tipos, 2011-2017



Fuente: Ministerio de Hacienda, Dirección General de Ordenación del Juego, Datos del Mercado Español de Juego

Por lo que se refiere a las cantidades destinadas a premios en los diversos tipos de juegos de la ONCE, la información disponible muestra que en 2017 la ONCE destinó a premios 27.821.285 euros en la CAE, cifra ésta que supone un 36,3% más que el ejercicio anterior, y que confirma una tendencia creciente iniciada en el 2015. La mayor parte de los premios corresponden al Cupón (20.621.519 euros o el 74,1% del total, datos para 2017).

Cuadro 5.6 Premios en apuestas, loterías y juegos de azar de la ONCE, por tipos (Euros), CAE, 2011-2017

	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017
<b>Cupón</b>	32.000.000	15.320.000	14.947.000	25.729.758	14.520.253	13.794.041	20.621.519
<b>Instantáneas de la ONCE</b>	4.600.000	4.524.000	4.012.000	3.766.120	3.857.479	4.778.754	5.329.789
<b>Juegos activos ONCE</b>	800.000	1.356.000	1.669.000	1.025.716	670.869	1.835.715	1.869.977
<b>TOTAL ONCE</b>	<b>37.400.000</b>	<b>21.200.000</b>	<b>20.628.000</b>	<b>30.521.594</b>	<b>19.048.601</b>	<b>20.408.510</b>	<b>27.821.285</b>

Fuente: Ministerio de Hacienda, Dirección General de Ordenación del Juego, Datos del Mercado Español de Juego.

### 5.3. Apuestas deportivas de gestión privada

Las apuestas deportivas de gestión privada constituyen una parte fundamental de la oferta de juegos de azar y apuestas de la CAE. Atendiendo a los datos disponibles, en la CAE existían en 2018 un total de 34 locales de apuestas, de los cuales 20 están situados en Bizkaia frente a 10 y 4 situados en Gipuzkoa y Álava/Araba, respectivamente. Desde un punto de vista evolutivo temporal, el número de locales de apuestas ha experimentado un crecimiento paulatino desde 2011 en adelante, donde



### Información detallada por subgrupos de actividad

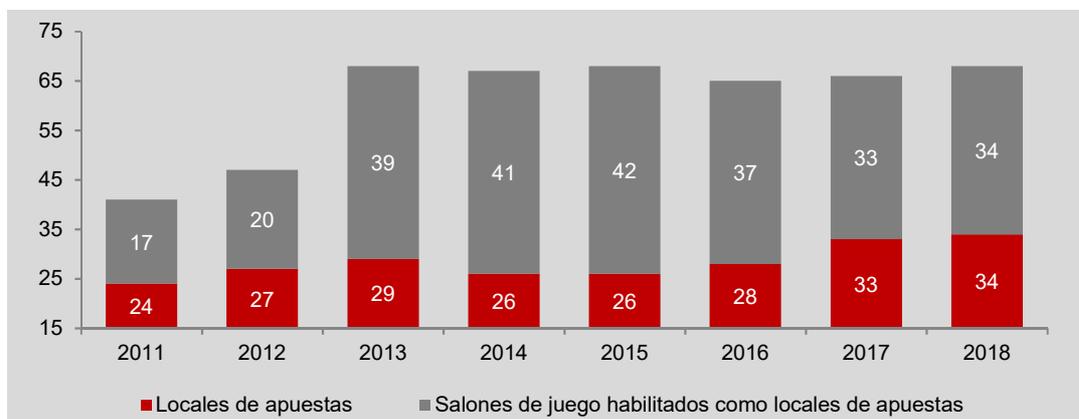
este crecimiento ha sido particularmente intenso en el caso de Bizkaia en comparación con el resto de Territorios.

**Cuadro 5.7** Número de locales de apuestas y salones de juego habilitados como locales de apuestas, TTHH y CAE, 2011-2018

	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018
<b>Locales de apuestas</b>								
▪ Álava/Araba	3	3	3	3	3	3	3	4
▪ Bizkaia	14	17	19	16	15	17	20	20
▪ Gipuzkoa	7	7	7	7	8	8	10	10
▪ CAE	<b>24</b>	<b>27</b>	<b>29</b>	<b>26</b>	<b>26</b>	<b>28</b>	<b>33</b>	<b>34</b>
<b>Salones de juego habilitados como locales de apuestas</b>								
▪ Álava/Araba	2	2	5	8	8	7	8	9
▪ Bizkaia	10	11	22	24	24	20	17	17
▪ Gipuzkoa	5	7	12	9	10	10	8	8
▪ CAE	<b>17</b>	<b>20</b>	<b>39</b>	<b>41</b>	<b>42</b>	<b>37</b>	<b>33</b>	<b>34</b>

Fuente: Gobierno Vasco, Dirección de Juego y Espectáculos.

**Gráfico 5.3** Evolución en el número de locales de apuestas y salones de juego habilitados como locales de apuestas, CAE, 2011-2018



Fuente: Gobierno Vasco, Dirección de Juego y Espectáculos

Por otro lado, el número de salones de juego habilitados como locales de apuestas ascendía en el 2018 a un total de 34 salones en el total de la CAE, donde este número ha registrado una cierta contracción desde el máximo alcanzado en 2015 (42 salones de juego habilitados). Por Territorios Históricos, la mayor parte de estos salones de juego habilitados se encuentran en Bizkaia (17), seguido por Álava/Araba y Gipuzkoa (9 y 8 salones habilitados, respectivamente), donde es precisamente Bizkaia el Territorio donde el descenso en el número de salones habilitados ha sido mayor en el tiempo.



### Información detallada por subgrupos de actividad

Mientras, las empresas operadoras de máquinas de apuestas de la CAE son básicamente tres, dos localizadas en Bizkaia y una en Gipuzkoa, donde este situación se repite desde el año 2011 en adelante.

**Cuadro 5.8 Empresas operadoras máquinas de apuestas, TTHH y CAE, 2011-2018**

	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018
Álava/Araba	0	0	0	0	0	0	0	0
Bizkaia	2	2	2	2	2	2	2	2
Gipuzkoa	1	1	1	1	1	1	1	1
<b>CAE</b>	<b>3</b>							

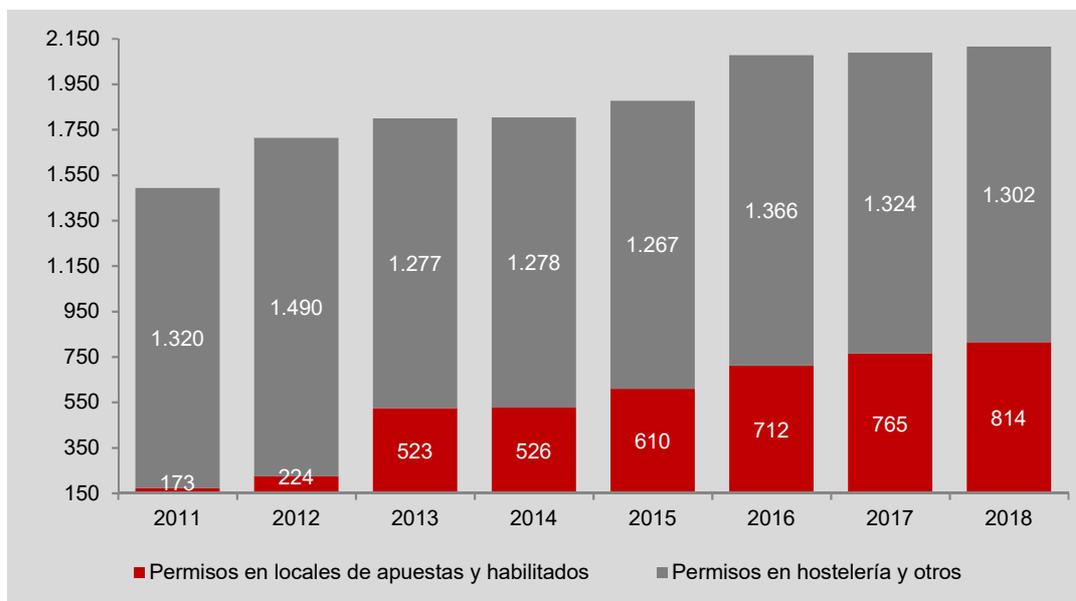
Fuente: Gobierno Vasco, Dirección de Juego y Espectáculos.

Por su parte, y atendiendo a la información correspondiente a los permisos de máquinas de apuestas disponibles en la CAE y su distribución según diversos canales de comercialización (Locales de apuestas y Hostelería, fundamentalmente), los datos disponibles muestran que, en 2018, los permisos totales de máquinas de apuestas era de 2.116 permisos, lo que confirma una tendencia creciente desde el 2011 en adelante (1.493 permisos en 2011). La mayor parte de los permisos disponibles se concentran en Bizkaia (1.057 permisos), seguido por Gipuzkoa y Álava/Araba (665 y 394 permisos, respectivamente, datos para el 2018), donde todos los territorios Históricos muestran esta tendencia temporal al alza.

**Cuadro 5.9 Permisos de máquinas de apuestas disponibles según canal de comercialización, TTHH y CAE, 2011-2018**

	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018
<b>Permisos de máquinas de apuestas en Locales de apuestas y habilitados</b>								
▪ Álava/Araba	24	25	71	76	91	104	114	127
▪ Bizkaia	66	126	274	293	343	398	419	438
▪ Gipuzkoa	83	73	178	157	176	210	232	249
▪ CAE	<b>173</b>	<b>224</b>	<b>523</b>	<b>526</b>	<b>610</b>	<b>712</b>	<b>765</b>	<b>814</b>
<b>Permisos de máquinas de apuestas en Hostelería y otros</b>								
▪ Álava/Araba	223	291	272	251	248	271	256	267
▪ Bizkaia	668	726	624	662	644	681	646	619
▪ Gipuzkoa	429	473	381	365	375	414	422	416
▪ CAE	<b>1.320</b>	<b>1.490</b>	<b>1.277</b>	<b>1.278</b>	<b>1.267</b>	<b>1.366</b>	<b>1.324</b>	<b>1.302</b>
<b>Total permisos máquinas de juego "P" Apuestas</b>								
▪ Álava/Araba	247	316	343	327	339	375	370	394
▪ Bizkaia	734	852	898	955	987	1.079	1.065	1.057
▪ Gipuzkoa	512	546	559	522	551	624	654	665
▪ CAE	<b>1.493</b>	<b>1.714</b>	<b>1.800</b>	<b>1.804</b>	<b>1.877</b>	<b>2.078</b>	<b>2.089</b>	<b>2.116</b>

Fuente: Gobierno Vasco, Dirección de Juego y Espectáculos.


**Información detallada por subgrupos de actividad**
**Gráfico 5.4 Evolución en el número de permisos de máquinas de apuestas disponibles según canal de comercialización, CAE (2011-2018)**


Fuente: Gobierno Vasco, Dirección de Juego y Espectáculos

La distinción por canales de comercialización muestra que los permisos de máquinas de apuestas en locales de apuestas y habilitados ascendían en 2018 a un total de 814 permisos en la CAE, en tanto que los permisos de máquinas de apuestas en Hostelería y otros disponibles para el conjunto de la CAE en 2018 eran de 1.302 permisos. Desde un punto de vista temporal, resulta interesante subrayar que el número de permisos ligados a los locales de apuestas y habilitados no ha dejado de crecer en el tiempo (desde los 173 permisos existentes en 2011), mientras que los permisos correspondientes a hostelería y otros presentan una mayor estabilidad en el tiempo. Es precisamente Bizkaia el Territorio Histórico que presenta el mayor número de permisos, tanto en lo que se refiere a permisos en locales de apuestas y habilitados (438 permisos o 53,8% del total) como en el segmento de Hostelería y otros (619 permisos o 47,5% del total), destacando en este último punto Álava/Araba, que cuenta con un 21% del total de permisos de máquinas de apuestas en el segmento de la hostelería y otros de la CAE.

Por lo que hace referencia a los datos correspondientes al volumen de gasto en apuestas deportivas de gestión privada, la información disponible permite comprobar que este volumen de gasto ascendió a un total de 354.862.111 euros para el total de la CAE en 2018, confirmándose así una tendencia alcista ininterrumpida desde el 2011 en adelante y cifrada en un incremento acumulado del 16% anual entre 2011 y 2018. La mayor parte del gasto en este tipo de apuestas se realiza desde el canal presencial (208.247.872 euros) frente al canal online (146.614.239), aunque la rápida expansión de este último canal en el tiempo le está permitiendo ganar una cuota creciente en el total del gasto en apuestas deportivas.

### Información detallada por subgrupos de actividad

Cuadro 5.10 Volumen de apuestas deportivas de gestión privada, por grandes canales de apuesta, TTHH y CAE, 2011-2018 (Euros)

	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	Δ%*	Período de cálculo
<b>Araba</b>										
▪ Presenciales	20.736.451	26.701.580	33.759.975	35.422.186	32.647.778	33.241.652	35.819.660	36.552.006	8,4%	2011-2018
▪ Online	-	-	4.065.533	14.166.307	11.662.717	15.212.714	18.076.559	22.717.012	41,1%	2013-2018
▪ Total Araba	<b>20.736.451</b>	<b>26.701.580</b>	<b>37.825.508</b>	<b>49.588.493</b>	<b>44.310.495</b>	<b>48.454.366</b>	<b>53.896.218</b>	<b>59.269.018</b>	<b>16,2%</b>	2011-2018
<b>Bizkaia</b>										
▪ Presenciales	65.867.980	79.811.629	93.319.863	99.332.181	97.399.484	103.921.752	110.302.434	105.340.892	6,9%	2011-2018
▪ Online	-	-	12.661.258	38.893.178	42.894.377	49.819.331	57.823.043	70.325.287	40,9%	2013-2018
▪ Total Bizkaia	<b>65.867.980</b>	<b>79.811.629</b>	<b>105.981.121</b>	<b>138.225.359</b>	<b>140.293.861</b>	<b>153.741.082</b>	<b>168.125.477</b>	<b>175.666.179</b>	<b>15,0%</b>	2011-2018
<b>Gipuzkoa</b>										
▪ Presenciales	41.818.456	53.260.444	58.110.063	58.591.382	61.681.687	66.509.847	71.981.044	66.354.974	6,8%	2011-2018
▪ Online	-	-	8.091.825	26.007.627	25.543.927	38.936.860	45.623.505	53.571.940	45,9%	2013-2018
▪ Total Gipuzkoa	<b>41.818.456</b>	<b>53.260.444</b>	<b>66.201.888</b>	<b>84.599.010</b>	<b>87.225.614</b>	<b>105.446.708</b>	<b>117.604.549</b>	<b>119.926.914</b>	<b>16,2%</b>	2011-2018
<b>CAE</b>										
▪ Presenciales	128.422.887	159.773.653	185.189.902	193.345.750	191.728.948	203.673.251	218.103.138	208.247.872	7,1%	2011-2018
▪ Online	-	-	24.818.616	79.067.112	80.101.021	103.968.905	121.523.107	146.614.239	42,7%	2013-2018
▪ Total CAE	<b>128.422.887</b>	<b>159.773.653</b>	<b>210.008.518</b>	<b>272.412.862</b>	<b>271.829.969</b>	<b>307.642.156</b>	<b>339.626.245</b>	<b>354.862.111</b>	<b>15,6%</b>	2011-2018

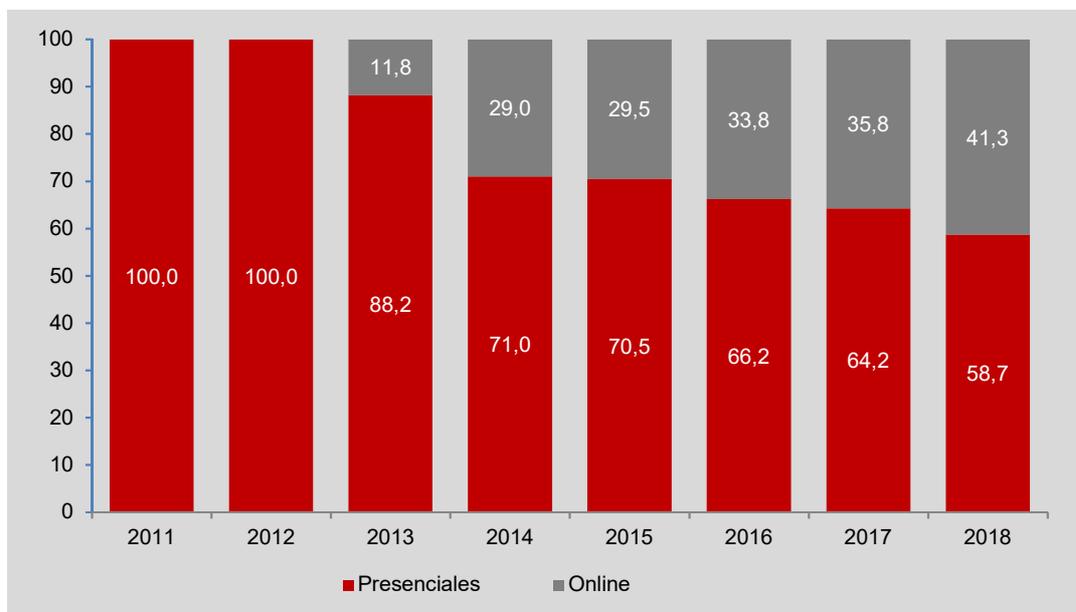
\* Los datos se refieren a incrementos acumulativos anuales. Se han calculado teniendo en cuenta el primer y último dato de la serie disponible.

Fuente: Gobierno Vasco, Dirección de Juego y Espectáculos.



### Información detallada por subgrupos de actividad

Gráfico 5.5 Evolución del peso relativo del volumen de apuestas deportivas de gestión privada, por grandes canales, 2011-2018



Fuente: Gobierno Vasco, Dirección de Juego y Espectáculos

Por su parte, la distinción por Territorios Históricos muestra que es Bizkaia el Territorio que concentra el mayor volumen apostado (175.666.179 euros o el 49,5% del total apostado en la CAE en 2018), seguido por Gipuzkoa y Álava/Araba (119.926.914 y 59.269.018 euros, respectivamente o el 33,8% y 16,7% del total de la CAE, también respectivamente). Además, la preponderancia de Bizkaia se repite tanto en el canal presencial como online (50,6% y 48,0% del total de la CAE en 2018, respectivamente). La expansión del canal online como canal de apuesta es un fenómeno que se repite en los tres Territorios Históricos considerados.

Un análisis detallado de los diversos canales de comercialización utilizados (locales de apuestas, salones habilitados, "corners", hostelería y canal online) permite obtener diversos resultados de interés:

## Información detallada por subgrupos de actividad

Cuadro 5.11 Apuestas deportivas de gestión privada, número, volumen total y volumen medio por apuesta por canal detallado de la apuesta, CAE, 2011-2018 (Euros)

	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018
<b>Número de apuestas (N)</b>								
▪ Local de Apuestas	6.166.224	6.618.914	4.692.962	4.831.976	4.446.722	4.435.479	4.618.390	4.191.053
▪ Salón Habilitados	-	-	1.570.475	2.563.537	2.549.350	2.731.218	2.130.563	1.333.715
▪ Corners	-	-	4.506.558	4.637.878	4.960.432	5.418.580	7.061.110	8.448.616
▪ Hostelería	12.549.630	16.756.139	14.130.895	15.147.893	14.761.835	14.333.170	15.048.021	13.864.972
▪ Canal online	-	-	1.824.180	5.743.404	5.698.701	6.854.150	7.798.044	9.690.057
▪ Total CAE	<b>18.715.854</b>	<b>23.375.053</b>	<b>26.725.070</b>	<b>32.924.688</b>	<b>32.417.040</b>	<b>33.772.597</b>	<b>36.656.128</b>	<b>37.528.413</b>
<b>Volumen de las apuestas (euros)</b>								
▪ Local de Apuestas	53.809.918	51.747.600	38.285.037	34.725.708	33.691.246	36.626.302	40.130.386	36.613.535
▪ Salón Habilitados	-	-	16.167.250	24.165.375	23.342.203	25.994.218	20.044.316	13.274.320
▪ Corners	-	-	35.997.958	34.885.703	38.425.456	43.084.494	58.614.252	67.855.969
▪ Hostelería	74.612.969	108.026.052	94.739.657	99.568.963	96.270.044	97.968.237	99.314.185	90.504.048
▪ Canal online	-	-	24.818.616	79.067.112	80.101.021	103.968.905	121.523.107	146.614.239
▪ Total CAE	<b>128.422.886</b>	<b>159.773.653</b>	<b>210.008.518</b>	<b>272.412.862</b>	<b>271.829.969</b>	<b>307.642.156</b>	<b>339.626.245</b>	<b>354.862.111</b>
<b>Volumen medio por apuesta (euro/N)</b>								
▪ Local de Apuestas	8,7	7,8	8,2	7,2	7,6	8,3	8,7	8,7
▪ Salón Habilitados	-	-	10,3	9,4	9,2	9,5	9,4	10,0
▪ Corners	-	-	8,0	7,5	7,7	8,0	8,3	8,0
▪ Hostelería	5,9	6,4	6,7	6,6	6,5	6,8	6,6	6,5
▪ Canal online	-	-	13,6	13,8	14,1	15,2	15,6	15,1
▪ Total CAE	<b>6,9</b>	<b>6,8</b>	<b>7,9</b>	<b>8,3</b>	<b>8,4</b>	<b>9,1</b>	<b>9,3</b>	<b>9,5</b>

Fuente: Gobierno Vasco, Dirección de Juego y Espectáculos.

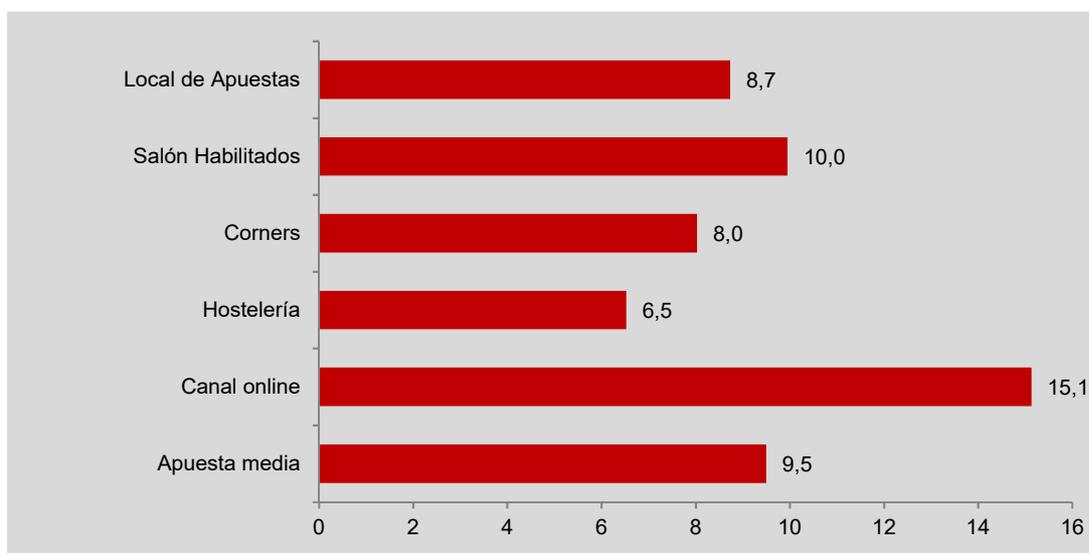
**Información detallada por subgrupos de actividad**

- En primer lugar, el número de apuestas realizadas en el conjunto de la CAE en 2018 ascendió a 37.528.413 apuestas, cantidad ésta que muestra una tendencia creciente continua en el tiempo desde el año 2011. Este volumen de apuestas se realiza fundamentalmente desde el canal hostelero (13.864.972 de apuestas o el 36,9% del total del año 2018), seguido del canal online y del canal “corners” (9.690.057 y 8.448.616 apuestas respectivamente o el 25,8% y 22,5%, respectivamente). Otros canales como los locales de apuestas o los salones habilitados tienen una importancia menor (4.191.053 y 1.333.715 apuestas, respectivamente, o el 11,2% y 3,6% del total, también respectivamente). Mientras, un análisis evolutivo temporal permite comprobar un crecimiento muy acusado en el número de apuestas correspondientes a los canales online y especialmente “corners” frente al resto de canales (locales de apuestas, salones habilitados y hostelería).
- En segundo lugar, y por lo que se refiere a las cantidades apostadas en el conjunto de la CAE en el 2018, hasta un 41,3% del mismo corresponde al canal online (146.614.239 euros), seguido por la hostelería y los “corners” (90.504.048 y 67.855.969 euros, respectivamente o el 25,5% y 19,9% del total, también respectivamente), en tanto que los locales de apuestas o los salones habilitados tienen una importancia menor (36.613.535 y 13.274.320 euros, respectivamente, o el 10,3% y 3,7% del total, también respectivamente). Una vez más, el volumen de las apuestas en los canales online y especialmente “corners” ha experimentado un crecimiento muy importante en el tiempo frente al resto de canales.
- En tercer lugar, el volumen medio de la apuesta deportiva de gestión privada realizada en la CAE en 2018 fue de 9,5 euros, donde esta cuantía no ha dejado de crecer de manera constante en el tiempo desde 2011 en adelante. Mientras, los datos por tipos de canales utilizados muestran que los volúmenes medios de las apuestas son diferentes, variando desde los 15,1 y 10,0 euros por apuesta en los canales online y salones habilitados, respectivamente, a los 8,7 y 8,0 euros por apuesta en locales de apuestas y “corners”, respectivamente, o los 6,5 euros por apuesta en el canal hostelería (datos 2018).



## Información detallada por subgrupos de actividad

Gráfico 5.6 Volumen medio por apuesta por canal de la apuesta (Euros/apuesta), 2018



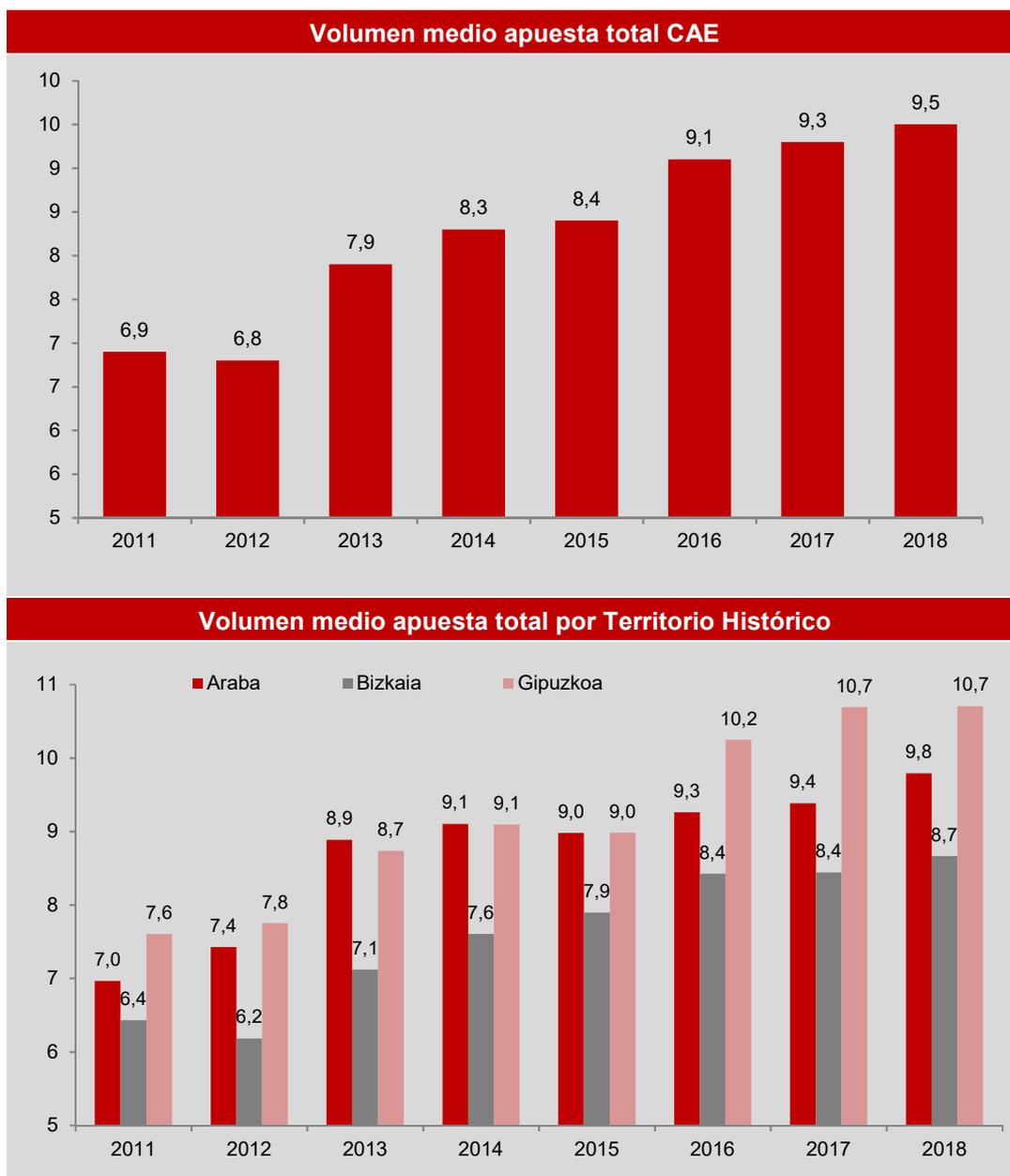
Fuente: Gobierno Vasco, Dirección de Juego y Espectáculos

- Por último, la información disponible por Territorio Histórico permite comprobar que los mayores volúmenes medios por apuesta deportiva media corresponden a Gipuzkoa (con una apuesta media de 10,7 euros por apuesta), seguido por Álava/Araba y Bizkaia (9,8 euros y 8,7 euros por apuesta, respectivamente). En general, la evolución temporal muestra un incremento constante en el volumen de la apuesta media e independientemente del Territorio Histórico considerado.



## Información detallada por subgrupos de actividad

Gráfico 5.7 Volumen de la apuesta media (euros/apuesta) en apuestas deportivas de gestión privada, por Territorios Históricos y CAE (2011-2018)



Fuente: Gobierno Vasco, Dirección de Juego y Espectáculos

Finalmente, y por lo que hace referencia al volumen de premios en apuestas deportivas de gestión privada repartidos en la CAE, en el 2018 se repartieron un total de 306.309.092 euros, repartidos entre Bizkaia, Gipuzkoa y Álava/Araba (151.060.683, 103.579.981 y 51.668.428 euros, respectivamente, o el 49,3%, 33,8% y 16,9%, respectivamente). Por su parte, el volumen de premios repartidos en el total de la CAE



### Información detallada por subgrupos de actividad

en 2018 a través del canal online fue de 131.775.997 euros frente a 174.533.095 euros correspondientes al canal presencial). La presencia creciente del canal online se traduce también en un volumen particularmente creciente de premios procedentes del mismo.

**Cuadro 5.12** Volumen de premios en apuestas deportivas de gestión privada, por grandes canales de apuesta, TTHH y CAE, 2011-2018 (Euros)

	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018
<b>Araba</b>								
▪ Presenciales	17.581.087	22.646.656	29.084.179	30.114.671	27.292.002	27.547.623	30.229.008	31.012.992
▪ Online	-	-	3.700.696	12.991.673	10.552.113	14.001.450	16.390.556	20.655.436
▪ Total Araba	<b>17.581.087</b>	<b>22.646.656</b>	<b>32.784.875</b>	<b>43.106.344</b>	<b>37.844.115</b>	<b>41.549.073</b>	<b>46.619.563</b>	<b>51.668.428</b>
<b>Bizkaia</b>								
▪ Presenciales	55.067.142	66.900.361	79.839.876	83.611.349	82.043.733	87.888.276	92.414.706	87.904.925
▪ Online	-	-	11.647.039	35.372.709	38.981.200	45.388.768	52.359.656	63.155.758
▪ Total Bizkaia	<b>55.067.142</b>	<b>66.900.361</b>	<b>91.486.915</b>	<b>118.984.058</b>	<b>121.024.933</b>	<b>133.277.044</b>	<b>144.774.362</b>	<b>151.060.683</b>
<b>Gipuzkoa</b>								
▪ Presenciales	35.079.893	44.691.624	49.421.433	48.994.663	51.785.020	56.552.299	60.539.536	55.615.178
▪ Online	-	-	7.391.267	23.825.306	23.124.364	35.700.688	41.555.592	47.964.803
▪ Total Gipuzkoa	<b>35.079.893</b>	<b>44.691.624</b>	<b>56.812.700</b>	<b>72.819.969</b>	<b>74.909.383</b>	<b>92.252.987</b>	<b>102.095.127</b>	<b>103.579.981</b>
<b>CAE</b>								
▪ Presenciales	107.728.121	134.238.641	158.345.488	162.720.683	161.120.755	171.988.197	183.183.250	174.533.095
▪ Online	-	-	22.739.002	72.189.688	72.657.677	95.090.906	110.305.803	131.775.997
▪ Total CAE	<b>107.728.121</b>	<b>134.238.641</b>	<b>181.084.490</b>	<b>234.910.371</b>	<b>233.778.431</b>	<b>267.079.104</b>	<b>293.489.052</b>	<b>306.309.092</b>

Fuente: Gobierno Vasco, Dirección de Juego y Espectáculos.

Por último, y con el fin de completar el panorama de las apuestas deportivas de gestión privada, es conveniente hacer un comentario sobre las apuestas realizadas en el único hipódromo de la CAE donde se permite hacer apuestas, es decir, el hipódromo "Lasarte-San Sebastián". Así, en 2018 el gasto en las apuestas internas de este hipódromo ascendió a 414.983 euros, un 5,3% más que en 2017. De hecho, en los últimos tres años lleva encadenando crecimientos, y desde el 2012 la cuantía no ha variado en exceso.

**Cuadro 5.13** Apuestas Internas en Hipódromo Lasarte San Sebastián, 2011-2018 (Euros)

	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018
<b>Apuestas</b>	765.172	488.356	465.466	506.160	356.551	370.174	394.071	414.983

Fuente: Hipódromo de Lasarte San Sebastián.



## Información detallada por subgrupos de actividad

### 5.4. Casinos

De acuerdo a la información disponible, en la CAE existen un total de dos casinos, ambos localizados en Bilbao y Donostia (Gran Casino Bilbao y Casino Kursaal, respectivamente).

Estos dos casinos contaban con una oferta de juego cifrada en 19 mesas y 124 permisos para máquinas de juego tipo "C" entre ambos (datos correspondientes a 2017 y 2018, respectivamente). Por su parte, el aforo conjunto de estos dos casinos es de 1.220 personas (dato prácticamente constante en los últimos años), atendiendo a un total de 176.629 visitantes en 2017 (último dato disponible), dato éste ligeramente inferior al registrado el año anterior (concretamente un 3,8% inferior) pero en cualquier caso superior al de años anteriores.

**Cuadro 5.14 Información sobre Casinos en la CAE, 2011-2018**

	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018
<b>Número de casinos</b>	2	2	2	2	2	2	2	2
<b>Número de mesas</b>	20	20	21	20	19	19	19	19
<b>Permisos existentes para máquinas de juego "C"</b>	100	90	103	104	124	123	124	124
<b>Aforo</b>	975	1.125	1.220	1.125	1.220	1.220	1.220	1.220
<b>Visitantes</b>	188.010	162.453	147.183	147.606	164.934	183.743	176.629	n.d.

n.d.: no disponible

Fuente: Ministerio de Hacienda, Dirección General de Ordenación del Juego, Datos del Mercado Español de Juego. Datos de aforo, número de casinos y permisos existentes para máquinas de juego "C" procedentes de Gobierno Vasco, Dirección de Juego y Espectáculos.

Por su parte, la distribución territorial de los permisos existentes para máquinas de juego de tipo C muestra que aproximadamente el 54% de los permisos se encuentran localizados en el casino de Bilbao, mientras que el casino de San Sebastián supone el 46% restante de los permisos de máquinas de juego existentes. Esta proporción se ha mantenido prácticamente constante en el tiempo.

**Cuadro 5.15 Permisos existentes para máquinas de juego "C" (Casinos), TTHH y CAE, 2011-2018**

	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018
<b>Bizkaia</b>	60	45	59	61	70	69	67	67
<b>Gipuzkoa</b>	40	45	44	43	54	54	57	57
<b>CAE</b>	<b>100</b>	<b>90</b>	<b>103</b>	<b>104</b>	<b>124</b>	<b>123</b>	<b>124</b>	<b>124</b>

Fuente: Gobierno Vasco, Dirección de Juego y Espectáculos.

Por su parte, y con relación a las cantidades jugadas en estos dos casinos, los últimos datos disponibles correspondientes al año 2017 permiten comprobar que en este año



### Información detallada por subgrupos de actividad

las cantidades totales jugadas fueron de 55,21 millones de euros, de los cuales el 43,4% (23,9 millones de euros) correspondieron a cantidades jugadas en mesas (“drop”) mientras que el resto (31,3 millones de euros o el 56,6% restante correspondieron a cantidades jugadas en máquinas C. De esta forma, la cantidad total jugada por visitante ascendió en el 2017 a 312,6 euros.

**Cuadro 5.16 Cantidades jugadas en casinos y otros ingresos (Euros), CAE, 2011-2017**

	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	Δ%**
▪ Cantidades jugadas en Mesas (Drop) (*)	25.483.745	20.679.500	19.782.527	20.855.750	26.140.080	27.374.210	23.948.122	-1,0%
▪ Cantidades jugadas en máquinas “C”	36.480.395	33.685.570	29.281.500	27.334.915	31.272.180	17.373.370	31.263.080	-2,5%
▪ Cantidad total jugada casinos	<b>61.964.140</b>	<b>54.365.070</b>	<b>49.064.027</b>	<b>48.190.665</b>	<b>57.412.260</b>	<b>44.747.580</b>	<b>55.211.202</b>	-1,9%
▪ Cantidad jugada por visitante (euros/visitante)	<b>329,6</b>	<b>334,7</b>	<b>333,4</b>	<b>326,5</b>	<b>348,1</b>	<b>243,5</b>	<b>312,6</b>	-0,9%
<b>Otros ingresos de casinos</b>								
▪ Propinas	929.203	741.529	742.073	621.726	583.202	479.463	400.900	-13,1%
▪ Entradas	44.896	49.657	50.694	41.541	56.471	5.141	1.462	-43,5%
▪ Total ingresos de casinos	<b>62.938.239</b>	<b>55.156.256</b>	<b>49.856.794</b>	<b>48.853.932</b>	<b>58.051.933</b>	<b>45.232.184</b>	<b>55.613.564</b>	-2,0%

(\*) Drop equivale a las cantidades cambiadas por fichas para jugar en mesas.

\*\* Los datos se refieren a incrementos acumulativos anuales entre los años 2011 y 2017.

Fuente: Ministerio de Hacienda, Dirección General de Ordenación del Juego, Datos del Mercado Español de Juego.

Por su parte, estas cantidades jugadas fueron complementadas con otros ingresos procedentes de propinas y entradas, que en el 2017 ascendieron a un total de 402,4 mil euros. En este sentido, los ingresos totales de los dos casinos vascos ascendieron en el 2017 a un total de 55,6 millones de euros.

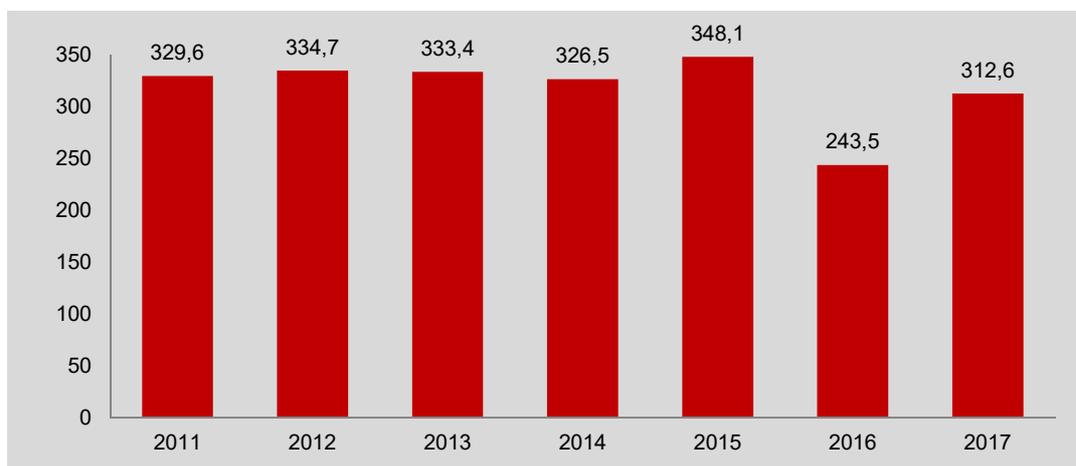
Desde un punto de vista comparativo con lo sucedido en años anteriores, resulta interesante subrayar varios elementos.

- En primer lugar, las cantidades totales jugadas muestran variaciones importantes entre 2011 y 2017, sin que se pueda apreciar una pauta de crecimiento constante en el tiempo. Esta irregularidad viene explicada en su mayor parte por la evolución de las cantidades jugadas en las máquinas “C”, con variaciones importantes por años y de manera especial en el año 2016.
- En segundo lugar, la cantidad medio jugada por visitante al casino muestra una tendencia ligeramente decreciente en el período 2011-2017, pasando así de ser un gasto medio de 329,6 euros en el 2011 a 312,6 euros en el 2017, con una fuerte caída en el 2016 y cifrada en 243,5 euros de gasto medio.



### Información detallada por subgrupos de actividad

Gráfico 5.8 Cantidad jugada en el casino por visitante (euros/visitante), CAE (2011-2017)



Fuente: Ministerio de Hacienda, Dirección General de Ordenación del Juego, Datos del Mercado Español de Juego

- Finalmente, resulta interesante subrayar la caída registrada en los ingresos procedentes de propinas y entradas, las cuales han registrado un descenso muy acusado entre el año 2011 y 2017 (especialmente en el caso de las entradas, consecuencia de un proceso de abaratamiento de las mismas con el fin de incentivar la asistencia de las personas a los casinos).

Por su parte, y por lo que se refiere a los premios, éstos ascendieron en el 2017 a un total de 44,4 millones de euros, repartidos entre 19,4 millones obtenidos en las mesas y 25,0 millones obtenidos a través de las máquinas de tipo "C". Desde un punto de vista comparativo temporal, la evolución de los premios es paralela a la evolución correspondiente a las cantidades jugadas, con importantes variaciones anuales.

Cuadro 5.17 Premios en casinos (Euros), CAE, 2011-2017

	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017
Premios jugadas en Mesas (Drop) (*)	18.959.549	15.271.205	14.463.486	15.725.287	21.229.294	22.565.007	19.368.516
Premios jugadas en máquinas "C"	29.184.316	26.948.456	23.425.200	21.867.932	25.017.744	13.898.696	25.010.464
Premios total jugada casinos	48.143.865	42.219.661	37.888.686	37.593.219	46.247.038	36.463.703	44.378.980

(\*) Drop equivale a las cantidades cambiadas por fichas para jugar en mesas.

Fuente: Ministerio de Hacienda, Dirección General de Ordenación del Juego, Datos del Mercado Español de Juego.



## Información detallada por subgrupos de actividad

### 5.5. Bingos

En este apartado, se van a analizar las principales magnitudes aplicables a la actividad de los bingos (número, venta de cartones, premios, etc).

Así, en 2018 el número de bingos en la CAE asciende a 13 bingos, es decir, con respecto a 2017 se ha perdido uno (-7,1%), aunque en general, el número de bingos se ha mantenido bastante estable en el período comprendido en la tabla adjunta, aunque con una cierta tendencia descendente. Además, casi todos los cambios se cifren sólo a Bizkaia, que aglutina la mayor parte de bingos (53,8% del total).

En cuanto al aforo de las salas de bingo de la CAE, en 2018 se sitúa en 4.582 personas, que desciende ligeramente (-1,0%) motivado exclusivamente por la disminución ocurrida en Bizkaia (-2,0%), que además aglutina la mayor parte del aforo (50,1% del total). Asimismo, aunque los datos más recientes sean significativamente inferiores que los registrados entre 2011 y 2013 en todos los ámbitos territoriales, lo cierto es que desde 2014 el aforo se ha mantenido ciertamente estable.

**Cuadro 5.18** Número de bingos, por TTHH y total CAE, 2011-2018

	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018
<b>Salas de Bingo</b>								
▪ Álava/Araba	3	3	3	3	3	3	3	3
▪ Bizkaia	10	10	10	8	8	8	8	7
▪ Gipuzkoa	4	3	3	3	3	3	3	3
▪ CAE	<b>17</b>	<b>16</b>	<b>16</b>	<b>14</b>	<b>14</b>	<b>14</b>	<b>14</b>	<b>13</b>
<b>Aforo salas de bingo</b>								
▪ Álava/Araba	1.060	1.160	1.160	1.153	1.153	1.153	1.153	1.153
▪ Bizkaia	3.833	3.734	3.734	2.486	2.513	2.342	2.342	2.294
▪ Gipuzkoa	1.711	1.242	1.242	1.242	1.175	1.135	1.135	1.135
▪ CAE	<b>6.604</b>	<b>6.136</b>	<b>6.136</b>	<b>4.881</b>	<b>4.841</b>	<b>4.630</b>	<b>4.630</b>	<b>4.582</b>

Fuente: Gobierno Vasco, Dirección de Juego y Espectáculos

La siguiente tabla muestra la evolución de la venta de cartones de bingo en la CAE, según la modalidad (bingo tradicional o bingo electrónico). Así, en 2017 (último dato disponible) la cantidad total jugada en bingos se sitúa en 84.142.038 euros, y supone un ligero crecimiento de 0,3% con respecto al ejercicio anterior y una cantidad prácticamente similar a la registrada en el 2011. De hecho, este ligero aumento ha sido debido exclusivamente al aumento del gasto vía bingo electrónico (+1,9% el último año), pues el presencial a efectos prácticos se ha mantenido estable, que en términos de volumen es el más amplio (81,0% del total).

Con relación a los datos correspondientes a sobre los permisos de máquinas "B" en bingos, la información disponible muestra que en 2018 había un total de 90 permisos para el total de la CAE, esto es, un 26,8% más que el ejercicio anterior. Por su parte, la



### Información detallada por subgrupos de actividad

información disponible permite comprobar que Bizkaia es el Territorio Histórico con la mayor presencia de permisos (56 o el 62,2% del total), seguido de Álava/Araba y Gipuzkoa (21 y 13, respectivamente, ó el 23,3% y 14,4%, también respectivamente). Los permisos muestran una tendencia positiva en Bizkaia y Gipuzkoa, frente al descenso en Álava/Araba.

**Cuadro 5.19 Permisos máquinas "B" en bingos, TTHH y CAE, 2016-2018**

	2016	2017	2018
<b>Álava/Araba</b>	30	30	21
<b>Bizkaia</b>	27	34	56
<b>Gipuzkoa</b>	7	7	13
<b>CAE</b>	<b>64</b>	<b>71</b>	<b>90</b>

Los datos correspondientes a permisos de máquinas "B" distinguidos por tipos de máquinas no están desglosados con anterioridad a 2016, fecha en la que se aprueba el nuevo reglamento 120/201

Fuente: Gobierno Vasco, Dirección de Juego y Espectáculos.

**Cuadro 5.20 Venta de cartones de bingo, por modalidad en la CAE, 2011-2017 (Euros)**

	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	Δ%*
<b>Bingo tradicional</b>	80.800.000	69.300.000	58.900.000	54.000.000	63.500.000	68.151.685	68.128.329	-2,8%
<b>Bingo electrónico</b>	-	10.800.000	17.200.000	18.300.000	18.800.000	15.715.000	16.013.709	8,2%
<b>Cantidad total jugada en bingos</b>	<b>80.800.000</b>	<b>80.100.000</b>	<b>76.100.000</b>	<b>72.300.000</b>	<b>82.300.000</b>	<b>83.866.685</b>	<b>84.142.038</b>	<b>0,7%</b>

\* Los datos se refieren a incrementos acumulativos anuales entre los años 2011 y 2017, con excepción de los datos correspondientes a bingo electrónico (referidos al período 2012-2027).

Fuente: Ministerio de Hacienda, Dirección General de Ordenación del Juego, Datos del Mercado Español de Juego.

Por su parte, los datos correspondientes a premios procedentes del bingo, también segmentados según se trate de bingo tradicional o electrónico, muestran que, en 2017, los premios de bingo en la CAE ascendieron a 63.706.342 euros, esto es, un 0,4% más que el ejercicio anterior. El bingo electrónico, aun siendo la modalidad con menor peso (20,9% del total) en comparación con la modalidad tradicional (79,1%), es la única que experimenta un crecimiento positivo (y cifrado en el 1,9%).



### Información detallada por subgrupos de actividad

Cuadro 5.21 Premios estimados de bingo, por modalidad en la CAE, 2011-2017 (Euros)

	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017
Bingo tradicional	53.120.000	44.352.000	37.696.000	34.560.000	40.640.000	50.432.247	50.414.963
Bingo electrónico	-	6.910.000	11.010.000	15.555.000	15.980.000	13.043.450	13.291.378
<b>Cantidad total premios en bingos</b>	<b>53.120.000</b>	<b>51.262.000</b>	<b>48.706.000</b>	<b>50.115.000</b>	<b>56.620.000</b>	<b>63.475.697</b>	<b>63.706.342</b>

Fuente: Ministerio de Hacienda, Dirección General de Ordenación del Juego, Datos del Mercado Español de Juego.

### 5.6. Máquinas “B”

Las máquinas “B” son el soporte fundamental de la oferta de juego en los salones de juego, así como una oferta añadida en el caso de la hostelería y una oferta complementaria de juego en el caso de los bingos. Atendiendo a la información disponible, en el total de la CAE existían en el 2018 un total de 265 empresas operadoras de máquinas B”, repartidas entre Bizkaia (145 empresas o el 54,7% del total), Gipuzkoa (69 empresas o el 26,1% del total) y Álava/Araba (51 empresas o el 19,2% restante).

Conviene subrayar además que, desde un punto de vista evolutivo, el número de empresas operadoras ha experimentado un proceso creciente de racionalización, y traducido en un decrecimiento constante del número de empresas operadoras entre el año 2011 (que marca el máximo con un total de 821 empresas) al 2018 (con un número total de empresas cifrado en las 265 empresas anteriormente señaladas). Mientras, la localización de estas empresas en los diversos Territorios Históricos muestra que el peso relativo de cada uno de estos Territorios se ha mantenido constante en el tiempo, si acaso con una ligera caída de Bizkaia frente a Gipuzkoa y Álava/Araba.

Cuadro 5.22 Empresas operadoras de Máquinas “B”, TTHH y CAE, 2011-2018”

	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018
Álava/Araba	132	67	66	59	66	56	52	51
Bizkaia	492	189	268	257	213	167	155	145
Gipuzkoa	197	94	119	120	120	86	76	69
<b>CAE</b>	<b>821</b>	<b>350</b>	<b>453</b>	<b>436</b>	<b>399</b>	<b>309</b>	<b>283</b>	<b>265</b>

Fuente: Gobierno Vasco, Dirección de Juego y Espectáculos.



### Información detallada por subgrupos de actividad

Por su parte, en el total de la CAE había en 2018 un total de 10.844 permisos de máquinas "B", repartidas entre 6.054 en Bizkaia, 3.103 en Gipuzkoa y 1.687 en Álava/Araba (55,8%, 28,6% y 15,6% del total, respectivamente)<sup>11</sup>. Mientras, la mayor parte de estos permisos de máquinas "B" corresponden a máquinas de juego de hostelería o permisos "BH" en la terminología oficial (esto es, 8.150 permisos o el 75,2% del total), seguidos de los permisos para máquinas de juego en salones de juego o permisos "BS" (2.604 permisos totales o el 24,0% del total) y, finalmente, los permisos correspondientes a las máquinas en bingos o permisos "BG", que suponen un total de 90 permisos o el 0,8% del total).

**Cuadro 5.23 Permisos máquinas "B" por localización de las máquinas, TTHH y CAE, 2011-2018**

	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018
<b>Permisos máquinas de juego "BH" Hostelería</b>								
▪ Álava/Araba	-	-	-	-	-	1.383	1.329	1.277
▪ Bizkaia	-	-	-	-	-	5.425	4.906	4.600
▪ Gipuzkoa	-	-	-	-	-	2.512	2.386	2.273
▪ CAE	-	-	-	-	-	<b>9.320</b>	<b>8.621</b>	<b>8.150</b>
<b>Permisos máquinas de juego "BS" Salones de Juego</b>								
▪ Álava/Araba	-	-	-	-	-	333	370	389
▪ Bizkaia	-	-	-	-	-	1.328	1.392	1.398
▪ Gipuzkoa	-	-	-	-	-	757	773	817
▪ CAE	-	-	-	-	-	<b>2.418</b>	<b>2.535</b>	<b>2.604</b>
<b>Permisos máquinas de juego "BG" Bingo</b>								
▪ Álava/Araba	-	-	-	-	-	30	30	21
▪ Bizkaia	-	-	-	-	-	27	34	56
▪ Gipuzkoa	-	-	-	-	-	7	7	13
▪ CAE	-	-	-	-	-	<b>64</b>	<b>71</b>	<b>90</b>
<b>Total permisos máquinas de juego "B"</b>								
▪ Álava/Araba	1.513	1.667	1.629	1.600	1.806	1.746	1.729	1.687
▪ Bizkaia	6.093	6.726	6.594	6.324	6.844	6.780	6.332	6.054
▪ Gipuzkoa	3.018	3.272	3.198	3.136	3.344	3.276	3.166	3.103
▪ CAE	<b>10.624</b>	<b>11.665</b>	<b>11.421</b>	<b>11.060</b>	<b>11.994</b>	<b>11.802</b>	<b>11.227</b>	<b>10.844</b>

Los datos correspondientes a permisos de máquinas "B" distinguidos por tipos de máquinas no están desglosados con anterioridad a 2016, fecha en la que se aprueba el nuevo reglamento 120/2016.

Fuente: Gobierno Vasco, Dirección de Juego y Espectáculos

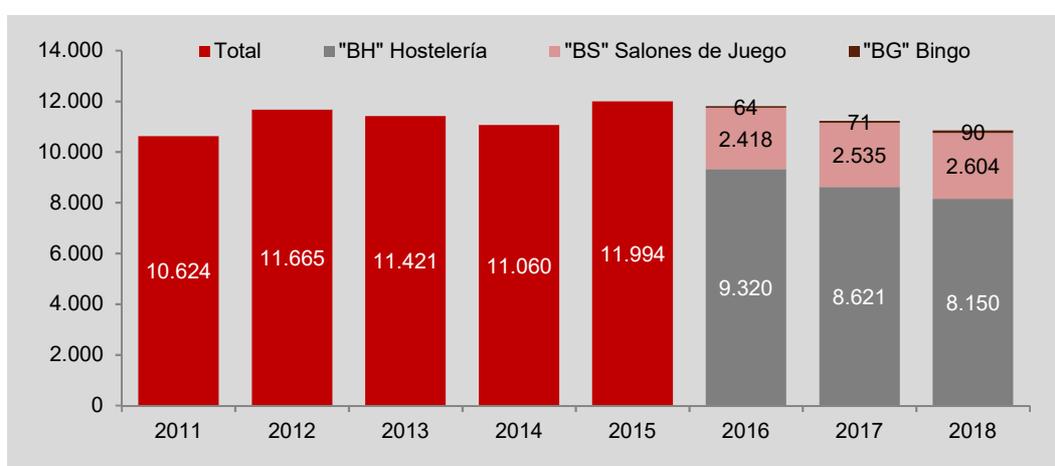
<sup>11</sup> Este número de máquinas "B" autorizadas no corresponde necesariamente con el número de máquinas efectivamente operativas, ya que éstas pueden estar sujetas a diversas situaciones transitorias que impiden su carácter operativo (máquinas en baja temporal, en almacén, etc).



### Información detallada por subgrupos de actividad

La evolución temporal en el número de permisos de máquinas “B” en la CAE muestra que el número máximo de permisos concedidos corresponde al año 2015 (11.994 permisos), fecha a partir de la cual el número de permisos muestra una tendencia ligeramente decreciente hasta alcanzar los anteriormente citados 10.844 permisos). Mientras, la presencia relativa de permisos por Territorios Históricos se mantiene prácticamente similar entre el 2011 y el 2018.

**Gráfico 5.9 Evolución en el número de permisos máquinas “B”, CAE, 2011-2018**



La distinción por tipos de permisos (“BH”, “BS” o “BG”) está disponible desde 2016 en adelante

Fuente: Gobierno Vasco, Dirección de Juego y Espectáculos

Por su parte, la distinción por tipos de permisos (“BH”, “BS” o “BG”) y disponible desde 2016 en adelante permite comprobar un descenso continuado en el número de permisos correspondientes a máquinas “BH” (que pasan de 9.320 en 2016 a 8.150 en 2018), en tanto que los permisos correspondientes a máquinas “BS” y “BG” se han visto incrementados en el tiempo (de 2.418 a 2.604 en el primer caso y de 64 a 90 en el segundo caso), donde esta tendencia es extensible a todos los Territorios Históricos existentes.

Finalmente, y por lo que hace referencia al volumen monetario jugado a través de estas máquinas “B”, no existe ninguna estadística “oficial” que arroje datos reales sobre esta variable en el ámbito de la CAE. En cualquier caso, existen algunas aproximaciones parciales a esta realidad. En este sentido, el informe “Anuario del juego en España 2018”, elaborado por la Universidad Carlos III de Madrid, presenta algunas estimaciones sobre el GGR<sup>12</sup> generado por el total de máquinas “B”, tanto a nivel estatal como por Comunidades Autónomas.

En este sentido, los datos disponibles muestran que el GGR generado en la CAE fue de 159,6 millones de euros en 2017, donde este indicador muestra un incremento positivo en los últimos años. Por su parte, las cantidades estimadas totales jugadas en estas

<sup>12</sup> GGR o Gross Gaming Revenue, que representa la diferencia entre el total de cantidades apostadas por los jugadores menos los premios recibidos, lo que representa los ingresos brutos del operador.



### Información detallada por subgrupos de actividad

máquinas “B” alcanzaron una cuantía total de 665,0 millones de euros en el mismo año, donde se destinaron a premios un monto cifrado en 505,4 millones de euros<sup>13</sup>.

**Cuadro 5.24 Cantidades Jugadas, premios y GGR en máquinas “B” de la CAE, 2013-2017 (Euros)**

	2013	2014	2015	2016	2017	Δ%*
<b>Cantidades Jugadas</b>	654.583.333	444.583.333	590.000.000	620.833.333	665.000.000	0,4%
<b>Premios</b>	497.483.333	337.883.333	448.400.000	471.833.333	505.400.000	0,4%
<b>GGR (Gross Gaming Revenue)</b>	157.100.000	106.700.000	141.600.000	149.000.000	159.600.000	0,4%

Las cantidades jugadas y los premios han sido estimados a partir de un ratio de premios por cantidades jugadas del 76%.

\* Los datos se refieren a incrementos acumulativos anuales para el período 2013-2017.

Fuente: Universidad Carlos III, Informe “Anuario del juego en España 2018”, CODERE, Madrid, 2018

Por su parte, y según estimaciones propia elaboradas por la Federación Vasca de Empresarios de Juego (FVEJ) sobre el valor generado por el parque de máquinas de juego del tipo “BH” o de hostelería, la recaudación media de estas máquinas fue de 14.636,5 euros por máquina efectivamente instalada (datos para 2018), no habiendo prácticamente diferencias entre los diversos Territorios Históricos. De esta forma, la recaudación bruta obtenida por los empresarios del juego (descontados los premios y antes de la tasa de juego y el pago correspondiente a los hosteleros) alcanzó un total de 108.983.379 euros. La mayor parte de esta recaudación bruta correspondió a Bizkaia (61.297.662 euros o el 56,2% del total), seguida por Gipuzkoa y Álava/Araba (30.897.652 y 16.788.066 euros o el 28,4% y 15,4%, respectivamente).

Posteriormente, y tras descontar las tasas correspondientes al juego (cifradas en 3.080 euros por máquina y año), el sector reparte con la hostelería el 50% de la recaudación de las máquinas. De esta forma, el total pagado a los hosteleros alcanzó en 2018 una cuantía de 43.024.850 euros, lo que supone que cada hostelero obtuvo aproximadamente un total de 5.778 euros por máquina efectivamente instalada, en tanto que las mismas cifras aplican a lo que cada empresario del juego ha obtenido por cada máquina disponible.

Mientras, y según estimaciones realizadas por la Universidad Carlos III de Madrid para el conjunto del Estado Español y el conjunto de máquinas “B”<sup>14</sup>, estas máquinas “B” supusieron un ingreso medio neto estimado de 7.192 € por máquina al año al sector de hostelería, tras el pago de la tasa de juego y el reparto entre el operador y el propietario del local (datos para el año 2017).

<sup>13</sup> Para el cálculo de estas cifras, se ha supuesto un ratio de premios por cantidades jugadas del 76%.

<sup>14</sup> Universidad Carlos III, Informe “Anuario del juego en España 2018”, CODERE, Madrid, 2018



## Información detallada por subgrupos de actividad

### 5.7. Salones de juego

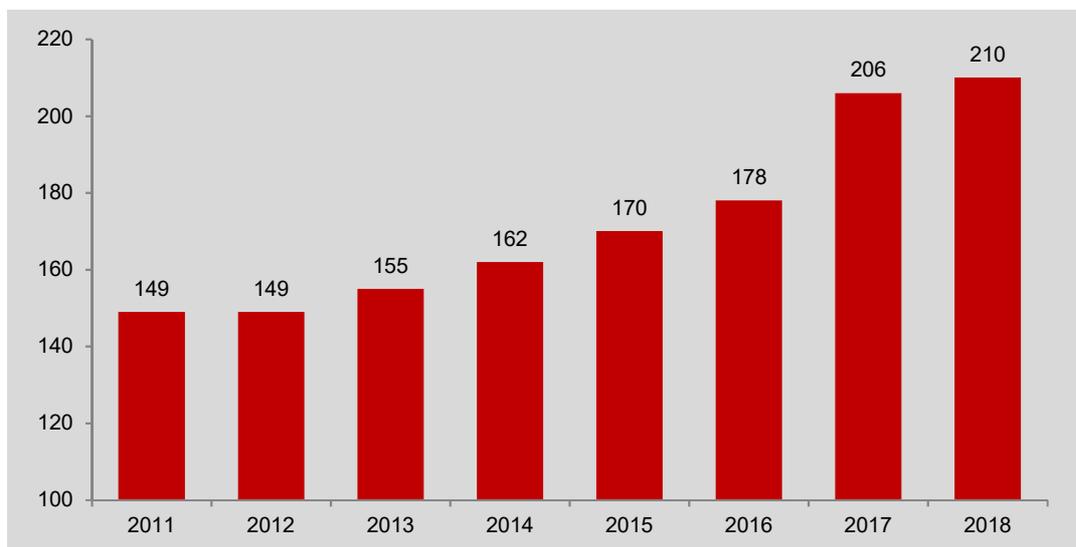
Los salones de juego constituyen una parte fundamental de la oferta de actividades de juegos de azar y apuestas. En este sentido, y atendiendo a los datos disponibles, en la CAE existían en 2018 un total de 87 empresas operadoras que operaban un total de 210 salones de juego en total. Es Bizkaia el Territorio Histórico que concentra la mayor parte de las empresas y los salones existentes (46 empresas y 112 salones), seguido por Gipuzkoa (32 empresas y 64 salones) y Álava/Araba (9 empresas y 34 salones).

Por otro lado, los datos muestran un relativo proceso de reducción en el tiempo del número de empresas operadoras desde el 2011, que se ha visto compensado con una notable expansión en la presencia de salones de juego (cuyo número ha ido creciendo de manera paulatina desde los 149 salones existentes en 2011 a los 210 salones presentes en 2018), donde esta expansión ha sido extensible a los tres Territorios Históricos y especialmente acusada en los dos últimos años.

**Cuadro 5.25** Número de empresas operadores de salones de juego y número de salones de juego, TTHH y CAE, 2011-2018

	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018
<b>Empresas operadoras salones de juegos</b>								
▪ Álava/Araba	10	9	7	8	7	8	9	9
▪ Bizkaia	46	40	37	37	37	42	46	46
▪ Gipuzkoa	41	37	36	36	37	35	33	32
▪ CAE	<b>97</b>	<b>86</b>	<b>80</b>	<b>81</b>	<b>81</b>	<b>85</b>	<b>88</b>	<b>87</b>
<b>Salones de juego</b>								
▪ Álava/Araba	20	22	21	22	22	25	34	34
▪ Bizkaia	79	76	83	88	93	97	108	112
▪ Gipuzkoa	50	51	51	52	55	56	64	64
▪ CAE	<b>149</b>	<b>149</b>	<b>155</b>	<b>162</b>	<b>170</b>	<b>178</b>	<b>206</b>	<b>210</b>

Fuente: Gobierno Vasco, Dirección de Juego y Espectáculos.


**Información detallada por subgrupos de actividad**
**Gráfico 5.10 Evolución en el número de salones de juego existentes en la CAE, 2011-2018**


Fuente: Gobierno Vasco, Dirección de Juego y Espectáculos

Por su parte, el número de permisos de máquinas “B” en manos de los salones de juego de la CAE fue en 2018 de 2.604 permisos, donde este número muestra una tendencia creciente en los últimos años. En términos territoriales, la mayoría de estos permisos se concentran en Bizkaia (1.398 o el 53,7% del total), en tanto que Gipuzkoa y Álava/Araba concentran 817 y 389 permisos, respectivamente (datos 2018). En todos los casos, se observa una tendencia creciente en el número de permisos existentes.

**Cuadro 5.26 Permisos máquinas “B” en salones de juego, TTHH y CAE, 2016-2018**

	2016	2017	2018
<b>Álava/Araba</b>	333	370	389
<b>Bizkaia</b>	1.328	1.392	1.398
<b>Gipuzkoa</b>	757	773	817
<b>CAE</b>	<b>2.418</b>	<b>2.535</b>	<b>2.604</b>

Los datos correspondientes a permisos de máquinas “B” en salones de juego no están desglosados con anterioridad a 2016, fecha en la que se aprueba el nuevo reglamento 120/201

Fuente: Gobierno Vasco, Dirección de Juego y Espectáculos.



## Información detallada por subgrupos de actividad

### 5.8. Juego online de ámbito estatal

La Dirección General de Ordenación del Juego del Gobierno de España presenta anualmente desde junio del 2012 (mes en el que comenzó el juego online regulado en España) información tanto sobre las cantidades jugadas totales antes de premios como los GGR<sup>15</sup> anuales. Esta información incluye únicamente las operaciones realizadas por los operadores de juego no reservados con licencia de ámbito nacional, y no incluye las apuestas mutuas de la Sociedad Estatal de Loterías y Apuestas del Estado (SELAE) correspondientes al canal online. Desgraciadamente, estos datos no están regionalizados, por lo que no existe una fuente oficial que permita conocer el alcance del juego online en la CAE.

Sin embargo, y según lo establecido por el Concierto Económico, los “sujetos pasivos - operadores, organizadores y quienes celebren actividades de juego- tributarán, cualquiera que sea el lugar en que tengan su domicilio fiscal, a las Diputaciones Forales, a la Administración del Estado o a ambas Administraciones en proporción al volumen de operaciones realizado en cada territorio durante el ejercicio. En este sentido, la proporción del volumen de operaciones realizada en cada territorio durante el ejercicio se determinará en función del peso relativo de las cantidades jugadas a cada modalidad de juego correspondiente a jugadores residentes en el País Vasco y en territorio común”.

Hasta la fecha, las Diputaciones Forales han contado con una información parcial sobre el volumen del juego online realizado en sus respectivos Territorios Históricos, en parte debido a que muchos operadores de ámbito estatal pagaban sus impuestos a la Agencia Tributaria estatal, sin distinguir el gasto realizado en el Territorio común y los diversos ámbitos territoriales forales. Sin embargo, y en los últimos dos años, las Diputaciones Forales vascas vienen recabando información cada vez más “fina” sobre el volumen de juego online realizado en cada uno de los Territorios Históricos a través de los datos procedentes de las Declaraciones cuatrimestrales del Impuesto sobre Actividades de Juego (modelo 763) procedentes de aquellos operadores de juego online de ámbito estatal<sup>16</sup>.

De acuerdo a la información disponible y correspondiente al año 2018 sobre un total de 39 operadores<sup>17</sup>, la CAE representó un 4,06% del total de cantidades jugadas en on-line con operadores de juego no reservados con licencia de ámbito nacional, donde este porcentaje se desglosa entre un 0,87% correspondiente a Álava/Araba, un 1,43% correspondiente a Gipuzkoa y un 1,75% correspondiente a Bizkaia.

<sup>15</sup> GGR (Gross Gaming revenue o Margen Neto de Juego) representa el importe total de las cantidades dedicadas a la participación en el juego, deducidos los bonos y los premios satisfechos por el operador a los participantes. Correspondería al juego “real”

<sup>E</sup> El Departamento de Hacienda y Finanzas de la Diputación Foral de Gipuzkoa ha colaborado activamente con el equipo consultor, permitiendo acceder a la información disponible correspondiente al ejercicio 2018.

<sup>17</sup> A julio del 2018, existían en España un total de 53 operadores de juego online a escala nacional (información procedente del Informe Universidad Carlos III, Informe “Anuario del juego en España 2018”, CODERE, Madrid, 2018).



### Información detallada por subgrupos de actividad

Tomando en consideración los datos de la Dirección General de Ordenación del Juego del Gobierno de España sobre juego online, el total de cantidades jugadas en el total del Estado en el año 2017 y 2018 ascendió a un monto total de 13.298.453.554 y 17.349.925.252 euros, respectivamente, de los que 557.348.163 y 699.335.341 euros correspondieron a GGR. De esta forma, y si aplicamos los porcentajes antes señalados es posible comprobar que el volumen total jugado online con operadores de ámbito nacional en el total de la CAE fue de 539.802.220 y 704.256.937 euros (datos para el 2017 y 2018, respectivamente), en tanto que el GGR alcanzó una cifra en torno a los 22.623.516 y 28.386.968 euros (datos referidos al 2017 y 2018, también respectivamente).

**Cuadro 5.27** Cantidades jugadas en juego online, TTHH, total CAE y total estatal (Euros), 2017 y 2018

	Cantidades jugadas		GGR		% sobre total estatal
	2017	2018	2017	2018	
Álava/Araba	116.329.723	151.770.428	4.875.466	6.117.515	0,87
Bizkaia	190.329.382	248.314.628	7.976.847	10.008.988	1,43
Gipuzkoa	233.143.115	304.171.881	9.771.203	12.260.465	1,75
<b>Total CAE</b>	<b>539.802.220</b>	<b>704.256.937</b>	<b>22.623.516</b>	<b>28.386.968</b>	<b>4,06</b>
<b>Total Estatal</b>	<b>13.298.453.554</b>	<b>17.349.925.252</b>	<b>557.348.163</b>	<b>699.335.341</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Ministerio de Hacienda, Dirección General de Ordenación del Juego, Mercado juego online estatal.

Poniendo estas cifras en contexto, y tomando como referencia las cifras correspondientes al 2017 (ver sección 4.3 de este mismo informe), el total de juego online de ámbito estatal sería la segunda fuente de gasto total, tras el gasto correspondiente a máquinas "B", y por delante del gasto en los juegos de la SELAE o las apuestas deportivas de gestión privada. Sin embargo, y tomando como referencia los datos de gasto "real", el gasto real en apuestas online de ámbito estatal sería notablemente menor, y relativamente similar al gasto real en juegos de la ONCE.

### 5.9. Otros

En este apartado se van a analizar el resto de juegos no tratados hasta ahora, básicamente rifas<sup>18</sup> y las combinaciones aleatorias<sup>19</sup>. Por lo que se refiere a las primeras, en 2018 el número de rifas en la CAE ascendió a 17, confirmándose así una clara tendencia a la baja iniciada en el 2014. Bizkaia fue el Territorio que más rifas organizó en ese año (13 sobre 17).

<sup>18</sup> La rifa hace referencia al sorteo de una cosa que se realiza repartiendo o vendiendo boletos con números entre varias personas y eligiendo uno o varios de ellos al azar como boleto(s) premiado(s).

<sup>19</sup> Las combinaciones aleatorias corresponde a sorteos promovidos para promocionar o dar publicidad de un producto o servicios y cuya única contraprestación es el consumo del producto o servicio del mismo (sin sobreprecio o tarificación adicional alguna). Por lo tanto, no otorgan premios en metálico



### Información detallada por subgrupos de actividad

Cuadro 5.28 Número de rifas, TTHH y CAE, 2011-2018

	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018
Álava/Araba	2	1	2	4	3	3	3	4
Bizkaia	1	1	1	23	17	18	13	13
Gipuzkoa	1	1	9	3	1	2	2	-
<b>CAE</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>12</b>	<b>30</b>	<b>21</b>	<b>23</b>	<b>18</b>	<b>17</b>

Fuente: Gobierno Vasco, Dirección de Juego y Espectáculos.

Mientras, la cifra de combinaciones aleatorias celebradas en la CAE ascendió a 90 en el año 2018, tras experimentar un crecimiento de casi el doble con respecto al ejercicio anterior y tras un dato excepcionalmente bajo en 2017 (y cifrado en 47 combinaciones aleatoria). Asimismo, la información por Territorios Históricos muestra que la mayor parte de combinaciones aleatorias se dieron en Bizkaia (38 en total, dato para 2018, seguida por Gipuzkoa y Álava/Araba (29 y 23, respectivamente).

Cuadro 5.29 Número de combinaciones aleatorias, TTHH y CAE, 2011-2018

	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018
Álava/Araba	20	21	11	21	11	11	12	23
Bizkaia	48	45	42	43	45	31	6	38
Gipuzkoa	36	18	13	20	33	35	29	29
<b>CAE</b>	<b>104</b>	<b>84</b>	<b>66</b>	<b>84</b>	<b>89</b>	<b>77</b>	<b>47</b>	<b>90</b>

Fuente: Gobierno Vasco, Dirección de Juego y Espectáculos.



**6.**

**Datos comparativos a nivel estatal**



### Datos comparativos a nivel estatal

Esta sección se propone presentar algunos datos comparativos correspondientes al volumen de gasto real en apuestas, loterías y juegos de azar en la CAE con relación al Estado<sup>20</sup>. En este sentido, la información disponible permite comprobar que la CAE, con un volumen total de 559,19 millones de euros gastados de manera real en el 2017, representa un 6,1% del total de gasto real en apuestas, loterías y juegos de azar del Estado, donde este porcentaje está alineado con el porcentaje que supone el PIB vasco en el total estatal (y cifrado también en el 6,1%, dato para 2018). Por su parte, este porcentaje ha mostrado oscilaciones importantes en el período 2014-2017, variando entre el 5,0% y 6,4%, según los años.

**Cuadro 6.1 Gasto real (diferencia entre las cantidades jugadas y premios obtenidos) en apuestas, loterías y juegos de azar (Euros), CAE y Total Estado, 2014-2017**

	2014	2015	2016	2017	Δ%*
<b>Lotería Nacional, SELAE</b>					
▪ CAE	110.480.243	132.888.714	157.904.174	201.852.652	22,3%
▪ Estado	1.069.036.817	1.520.940.995	1.392.527.678	1.477.421.239	11,4%
<b>Resto SELAE</b>					
▪ CAE	72.562.761	104.884.278	144.769.628	96.826.451	10,1%
▪ Estado	1.543.389.374	1.769.644.349	1.749.603.119	1.731.505.249	3,9%
<b>Sorteos de la ONCE</b>					
▪ CAE	23.519.546	32.384.680	31.162.287	23.502.792	-0,02%
▪ Estado	953.060.000	930.860.000	937.340.000	980.340.000	0,9%
<b>Bingos</b>					
▪ CAE	22.185.000	25.680.000	20.390.988	20.435.696	-2,7%
▪ Estado	554.340.000	580.780.000	575.010.000	578.480.000	1,4%
<b>Casinos</b>					
▪ CAE	10.597.446	11.165.222	8.283.877	10.832.222	0,7%
▪ Estado	287.765.853	314.485.357	345.245.955	350.554.760	6,8%
<b>Apuestas deportivas de gestión privada</b>					
▪ CAE	37.502.511	38.051.538	40.563.052	46.137.192	7,2%
▪ Estado	173.191.191	219.199.320	283.816.430	327.315.113	23,6%
<b>Máquinas "B"</b>					
▪ CAE	106.700.000	141.600.000	149.000.000	159.600.000	14,4%
▪ Estado	3.061.000.000	3.213.000.000	3.406.000.000	3.653.000.000	6,1%
<b>Gran Total</b>					
▪ CAE	<b>383.547.507</b>	<b>486.654.432</b>	<b>552.074.006</b>	<b>559.187.005</b>	<b>13,4%</b>
▪ Estado	<b>7.641.783.235</b>	<b>8.548.910.021</b>	<b>8.689.543.182</b>	<b>9.098.616.361</b>	<b>6,0%</b>

\* Los datos se refieren a incrementos acumulativos anuales para el período 2014-2017.

Fuente: Diversas fuentes.

<sup>20</sup> Los datos presentados corresponden a "gasto real", esto es, la cantidad obtenida como diferencia entre las cantidades jugadas totales y los premios obtenidos, e incluyen información sobre gasto realizado en apuestas de la SELAE, ONCE, bingos, casinos, apuestas deportivas de gestión privada y máquinas "B". Por otro lado, los datos corresponden al período 2014-2017, para los que se cuenta con información completa y debidamente comparable entre la CAE y el Estado.



### Datos comparativos a nivel estatal

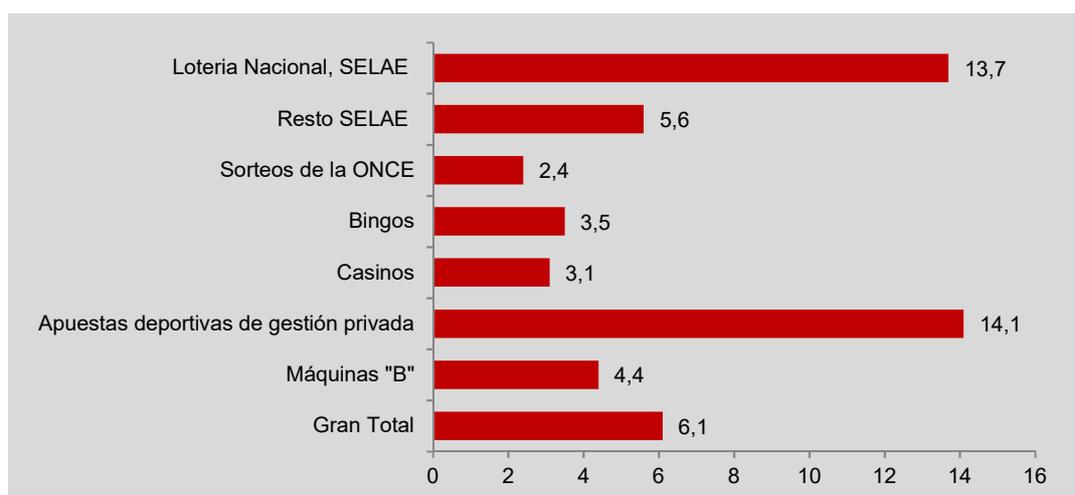
Por otro lado, la información disponible permite comprobar que la CAE representa una mayor presencia porcentual del gasto real estatal en el caso de las apuestas deportivas de gestión privada y la Lotería Nacional de SELAE (donde la CAE representa hasta el 14,1% y 13,7% del total del gasto real estatal, dato para 2017). Por el contrario, la CAE representa menos del 3% del gasto real estatal en el caso de los sorteos de la ONCE, mientras que en el resto de tipos de juegos la proporción que supone la CAE varía entre el 3 y el 6% (datos también para 2017).

**Cuadro 6.2** Porcentaje que representan el gasto real (diferencia entre las cantidades jugadas y premios obtenidos) en apuestas, loterías y juegos de azar de la CAE sobre el Total Estado, 2014-2017

	2014	2015	2016	2017
<b>Lotería Nacional, SELAE</b>	10,3	8,7	11,3	13,7
<b>Resto SELAE</b>	4,7	5,9	8,3	5,6
<b>Sorteos de la ONCE</b>	2,5	3,5	3,3	2,4
<b>Bingos</b>	4,0	4,4	3,5	3,5
<b>Casinos</b>	3,7	3,6	2,4	3,1
<b>Apuestas deportivas de gestión privada</b>	21,7	17,4	14,3	14,1
<b>Máquinas "B"</b>	3,5	4,4	4,4	4,4
<b>TOTAL</b>	<b>5,0</b>	<b>5,7</b>	<b>6,4</b>	<b>6,1</b>

Fuente: Diversas fuentes.

**Gráfico 6.1** Porcentaje que representan el gasto real (diferencia entre las cantidades jugadas y premios obtenidos) en apuestas, loterías y juegos de azar de la CAE sobre el Total Estado, 2017



Fuente: Diversas fuentes

Por su parte, y tomando como referencia el indicador de gasto real per cápita de las personas mayores de 18 años en los distintos tipos de juegos de apuestas, azar y



### Datos comparativos a nivel estatal

loterías considerados, los residentes de la CAE realizaron en el año 2017 un gasto medio real cifrado en 310,57 euros, ligeramente superior al gasto medio real estatal y cifrado en 238,37 euros (esto es, un 30,3% más). Desde un punto de vista evolutivo en el tiempo, el gasto medio real per cápita de la CAE ha sido creciente y siempre superior a la media estatal. Son precisamente cuatro los tipos de juegos los que concentran la mayor parte del gasto real per cápita, esto es, la Lotería Nacional de SELAE, las máquinas “B”, el resto de loterías y juegos de SELAE y, finalmente, las apuestas deportivas de gestión privada (112,11, 88,64, 53,78 y 25,62 euros, respectivamente).

**Cuadro 6.3 Gastos reales (diferencia entre las cantidades jugadas y premios obtenidos) en apuestas, loterías y juegos de azar (Euros per cápita), CAE y Total Estado, 2014-2017**

	2014	2015	2016	2017
<b>Lotería Nacional, SELAE</b>				
▪ CAE	61,07	73,68	87,72	112,11
▪ Estado	28,02	39,93	36,56	38,71
<b>Resto SELAE</b>				
▪ CAE	40,11	58,15	80,42	53,78
▪ Estado	40,46	46,46	45,93	45,36
<b>Sorteos de la ONCE</b>				
▪ CAE	13,00	17,96	17,31	13,05
▪ Estado	24,98	24,44	24,61	25,68
<b>Bingos</b>				
▪ CAE	12,26	14,24	11,33	11,35
▪ Estado	14,53	15,25	15,09	15,16
<b>Casinos</b>				
▪ CAE	5,86	6,19	4,60	6,02
▪ Estado	7,54	8,26	9,06	9,18
<b>Apuestas deportivas de gestión privada</b>				
▪ CAE	20,73	21,10	22,53	25,62
▪ Estado	4,54	5,76	7,45	8,58
<b>Máquinas “B”</b>				
▪ CAE	58,98	78,51	82,77	88,64
▪ Estado	80,24	84,36	89,41	95,70
<b>Gran Total</b>				
▪ CAE	212,01	269,82	306,69	310,57
▪ Estado	200,31	224,46	228,11	238,37

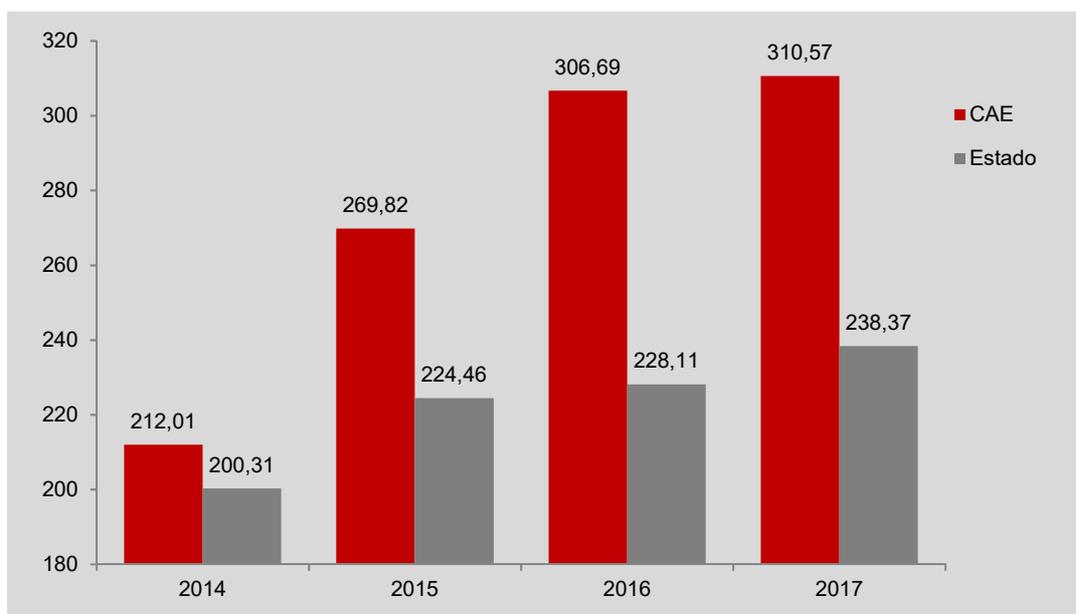
Sobre población residente mayor de 18 años

Fuente: Diversas fuentes.



### Datos comparativos a nivel estatal

Gráfico 6.2 Gastos reales totales (diferencia entre las cantidades jugadas y premios obtenidos) en apuestas, loterías y juegos de azar (Euros per cápita), CAE y Total Estado, 2014-2017



Fuente: Diversas fuentes

Por su parte, un análisis detallado por tipos de apuestas muestra que, en general, el gasto real medio per cápita de los residentes de la CAE es superior a la media estatal en unos juegos determinados, destacando en este sentido el gasto en lotería nacional de la SELAE (112,11 frente a 38,71 euros, respectivamente), el gasto real en otras loterías y juegos de la SELAE (53,78 frente a 45,36 euros, respectivamente) o el gasto real en apuestas deportivas de gestión privada (25,62 euros frente a 8,58 euros, respectivamente). Por el contrario, el gasto en el resto de tipos de juegos es menor en la CAE en comparación con la media estatal (ONCE, bingos, casinos o máquinas "B"). Estas diferencias se han mantenido de manera general en el tiempo entre los años 2014 y 2017.

Finalmente, y si tomamos en cuenta la estimación de gasto real per cápita correspondiente al juego online de ámbito estatal, este gasto real se estimaría para el año 2017 en unos 12,6 euros per cápita en la CAE, donde esta cifra sería ligeramente menor que la media estatal (cifrada en 14,6 euros por habitante mayor de 18 años). De esta forma, el gasto real total per cápita de las personas mayores de 18 años en los distintos tipos de juegos de apuestas, azar y loterías considerados sería de 323,1 euros entre los residentes de la CAE (año 2017), superior a los 253,0 euros de gasto medio real estatal.



Anexo A.

## Metodología



## Metodología

El presente informe se ha elaborado utilizando diversas fuentes de información cuantitativa existentes en el ámbito de la Comunidad Autónoma de Euskadi (CAE) y del Estado Español. En este sentido, las principales fuentes estadísticas y bibliografía consultadas han sido las siguientes:

- Base de datos empresarial SABI (Sistema de Análisis de Balances Ibéricos)
- Departamento de Hacienda del Gobierno Vasco, información sobre impuestos sobre el juego en el País Vasco, varios años (petición ad-hoc)
- Eustat, Directorio de Actividades Económicas, varios años
- Eustat, Macromagnitudes sectoriales (petición ad-hoc)
- Federación Vasca de Empresarios de Juego (FVEJ), diversa información ad-hoc
- Gobierno Vasco, Dirección de Juego y Espectáculos, información estadística ad-hoc suministrada
- Gobierno Vasco, Viceconsejería de Seguridad, Memoria Anual, varios años
- Ministerio de Hacienda, Dirección General de Ordenación del Juego, Datos del Mercado Español de Juego 2017
- SEPE, Informe del Mercado de Trabajo, varios TTHH y años
- Universidad Carlos III, Informe “Anuario del juego en España 2018”, CODERE, Madrid, 2018

Los autores quieren además agradecer la colaboración del Departamento de Hacienda y Finanzas de la Diputación Foral de Gipuzkoa, que ha permitido el acceso a los datos correspondiente al ejercicio 2018 y procedentes de la Declaraciones cuatrimestrales del Impuesto sobre Actividades de Juego (modelo 763) procedentes de aquellos operadores de juego online de ámbito estatal.



# PERCEPCIÓN SOCIAL Y HÁBITOS DE JUEGO DE LA POBLACIÓN VASCA

(ref. E4922\_v04)

20 de Diciembre 2019



JOKOAREN  
EUSKAL BEHATOKIA  
OBSERVATORIO VASCO  
DEL JUEGO



## Indice

<b>Resumen Ejecutivo</b> .....	<b>1</b>
<b>1. Introducción</b> .....	<b>1</b>
<b>2. Percepción general sobre el juego de la población vasca</b> .....	<b>4</b>
2.1. Percepción general del juego y de algunos juegos concretos en Euskadi.....	5
2.2. El nivel de juego en Euskadi .....	9
2.3. Valoraciones sobre el juego en Euskadi .....	15
<b>3. Valoración general de la actuación pública en materia de juego</b> .....	<b>19</b>
<b>4. Hábitos de juego de la población vasca</b> .....	<b>23</b>
4.1. Frecuencia de juego, en general, y por tipo de juego .....	24
4.2. El juego online .....	30
4.3. Motivos para jugar a juegos de azar .....	33
4.4. Primer contacto con el juego .....	37
4.5. Asociación del hábito del juego con otros hábitos .....	39
4.6. Situaciones problemáticas experimentadas por la población jugadora de Euskadi.....	40
4.7. Establecimientos dedicados al juego cerca del domicilio .....	44
<b>5. La labor inspectora y el Registro de Autoprobibidos</b> .....	<b>46</b>
5.1. Actividad inspectora .....	47
5.2. Expedientes sancionadores tramitados .....	47
5.3. Registro de Interdicciones .....	50
<b>Anexo A. Metodología</b> .....	<b>53</b>



## Indice

### Indice de cuadros

Cuadro 2.1	Percepción general de la población vasca sobre el juego en Euskadi.....	5
Cuadro 2.2	Nivel de juego (frecuencia, gasto) en Euskadi, según la opinión de la población vasca.....	10
Cuadro 2.3	Población vasca que opina que en el futuro los problemas relacionados con el juego en Euskadi van a aumentar sustancialmente, van a aumentar de forma leve o moderada, o se van a mantener, según diversas variables de caracterización.....	18
Cuadro 3.1	Opinión de la población vasca sobre cuál debería ser la actuación de la Administración frente al juego .....	20
Cuadro 4.1	Frecuencia de juego de la población vasca en los últimos 12 meses.....	24
Cuadro 4.2	Porcentaje de población vasca que sí ha jugado* a los principales tipos de juego de Euskadi, por tipo de juego, y según diversas variables de caracterización .....	29
Cuadro 4.3	Otros motivos para jugar señalados por la población vasca .....	34
Cuadro 4.4	Motivos por los que juega la población vasca, según diversas variables de caracterización .....	36
Cuadro 4.5	Porcentaje de población vasca que tuvo su primer contacto con los juegos de azar antes de los 18 años, entre los 18 y los 24 años, y entre los 24 y los 35 años, según diversas variables de caracterización .....	38
Cuadro 4.6	Juego con el que la población vasca se inició en su primer contacto con los juegos de azar. Ránking de juegos por frecuencia de mención. ....	38
Cuadro 4.7	Situaciones experimentadas por la población vasca jugadora en los últimos 12 meses.....	40
Cuadro 5.1	Actividad inspectora (Unidad de Juego y Espectáculos de la Ertzaintza), CAE. 2011-2018.....	47
Cuadro 5.2	Expedientes sancionadores en materia de Juego, según inicio o estado de la resolución. 2011-2018 .....	48
Cuadro 5.3	Expedientes sancionadores en materia de Juego, por tipo de infracción. 2011-2018 .....	48
Cuadro 5.4	Expedientes sancionadores en materia de Juego, por hecho constitutivo de infracción. 2011-2018 .....	49
Cuadro 5.5	Personas registradas que se han autoexcluido del juego, por Territorio Histórico y género. 19/11/2019.....	51
Cuadro 5.6	Personas registradas que se han autoexcluido del juego, por Territorio Histórico y género, según tipo de Registro. 19/11/2019.....	51
Cuadro A.1	Muestra.....	54



## Indice

### Indice de gráficos

Gráfico 2.1	Población vasca con una percepción mala y muy mala sobre el juego en Euskadi, según distintas variables de caracterización .....	6
Gráfico 2.2	Percepción de la población vasca sobre algunos juegos concretos en Euskadi.....	8
Gráfico 2.3	Opinión de la población vasca sobre si la publicidad influye o no en la percepción del juego .....	9
Gráfico 2.4	Población vasca que opina que el nivel de juego (frecuencia, gasto) en Euskadi es alto y muy alto, según distintas variables de caracterización .....	10
Gráfico 2.5	Opinión de la población vasca sobre si en Euskadi las personas, en general, juegan más, menos o igual que hace años.....	11
Gráfico 2.6	Población vasca que opina que en Euskadi las personas, en general, juegan más que hace años, según distintas variables de caracterización.....	11
Gráfico 2.7	Opinión de la población vasca sobre si en Euskadi las personas menores de edad, la población joven y la población adulta, juegan más, menos o igual que hace años .....	13
Gráfico 2.8	Opinión de la población vasca sobre si en Euskadi las personas juegan más, menos o igual que antes de manera presencial y en formato online .....	14
Gráfico 2.9	Grado de acuerdo de la población vasca con algunas afirmaciones predominantemente positivas sobre el juego.....	15
Gráfico 2.10	Grado de acuerdo de la población vasca con algunas afirmaciones predominantemente negativas sobre el juego.....	16
Gráfico 2.11	Opinión de la población vasca sobre si en el futuro van a aumentar los problemas relacionados con el juego en Euskadi .....	17
Gráfico 3.1	Ámbitos de actuación prioritarios en materia de juego, a futuro, de acuerdo a la opinión de la población vasca.....	22
Gráfico 4.1	Población vasca que en los últimos 12 meses ha jugado diariamente o una o varias veces a la semana, según distintas variables de caracterización .....	25
Gráfico 4.2	Principales tipos de juego a los que ha jugado* la población vasca en los últimos 12 meses (%).....	26
Gráfico 4.3	Frecuencia de juego de la población vasca en los últimos 12 meses, en Loterías y Apuestas del Estado, y en Juegos de la ONCE .....	28
Gráfico 4.4	Población vasca que afirma jugar online, según distintas variables de caracterización .....	30
Gráfico 4.5	Modalidades de juego a las que se juega online, entre la población vasca que afirma jugar online.....	32
Gráfico 4.6	Principales motivos por los que juega la población vasca .....	33
Gráfico 4.7	Edad en la que la población vasca tuvo su primer contacto con los juegos de azar.....	37
Gráfico 4.8	Asociación del hábito del juego a algún otro hábito como el alcohol, el tabaco u otras sustancias adictivas, entre la población vasca que ha jugado alguna vez .....	39
Gráfico 4.9	Población vasca que asocia el hábito del juego a algún otro hábito como el alcohol, el tabaco u otras sustancias adictivas, según distintas variables de caracterización .....	39
Gráfico 4.10	Población vasca jugadora que ha experimentado alguna vez, la mayor parte de las veces, o casi siempre, en los últimos 12 meses algunas situaciones propuestas, según diversas variables de caracterización (i).....	41
Gráfico 4.11	Población vasca jugadora que ha experimentado alguna vez, la mayor parte de las veces, o casi siempre, en los últimos 12 meses algunas situaciones propuestas, según diversas variables de caracterización (ii).....	42



**Indice**

Gráfico 4.12	Existencia de algún establecimiento dedicado al juego (salones de juego, locales de apuestas, bingos o casinos) cerca del domicilio de la población vasca .....	44
Gráfico 4.13	Población vasca que afirma que existe cerca de su domicilio algún establecimiento dedicado al juego (salones de juego, locales de apuestas, bingos o casinos), según distintas variables de caracterización .....	44
Gráfico 5.1	Registro de Interdictos de la CAE, por edad. 26/12/2018. ....	52



# Resumen Ejecutivo



## Resumen Ejecutivo

### PERCEPCIÓN GENERAL SOBRE EL JUEGO POR LA POBLACIÓN VASCA

- Dos tercios de la población vasca tienen una percepción mala o muy mala sobre el juego.
- La valoración media sobre el juego asciende a 2,9 (en una escala de 0 a 10).
- El Juego online, las Máquinas de Hostelería, los Locales de Apuestas y los Salones de Juego son, en este orden, los tipos de juego sobre los que la percepción general es más negativa.
- Los Juegos de la ONCE y los Juegos y de Loterías y Apuestas del Estado son los juegos que cuentan con la mejor percepción entre la población.
- Cerca de la mitad de la población vasca (51,4%) considera que la publicidad sí influye en la percepción del juego.
- Casi la mitad de la población vasca (47,4%) considera que el nivel de juego en Euskadi (frecuencia y gasto) es alto o muy alto.
- Algo más de dos tercios de la población vasca (69,5%) considera que la gente juega más que hace algunos años.
- Se percibe que son la población joven y la población menor de 18 años los colectivos principales entre los que ha aumentado el juego.
- La mayoría de la población vasca (84,7%) considera que se juega en formato online más que hace años.
- La mayoría de la población vasca (88,1%) no cree que el juego sea bueno para la sociedad.
- La gran mayoría de la población vasca considera que el juego puede tener graves consecuencias y generar adicción.
- El 70% de la población vasca opina que en el futuro van a aumentar los problemas relacionados con el juego.

### VALORACIÓN GENERAL DE LA ACTUACIÓN PÚBLICA EN MATERIA DE JUEGO

- Alrededor de la mitad de la población vasca opina que lo único que tiene que hacer la Administración Pública es controlar el juego.
- El ámbito de actuación prioritario según la población vasca son las actuaciones de prevención dirigidas a menores y jóvenes.

### HÁBITOS DE JUEGO DE LA POBLACIÓN VASCA

- Dos tercios de la población vasca afirman haber jugado al menos una vez en los últimos 12 meses.



## Resumen Ejecutivo

- El 16,8% de la población jugó diariamente o una o varias veces a la semana en el último año (19,3% los hombres, y 14,7% las mujeres).
- Las Loterías y Apuestas del Estado son con diferencia el juego más extendido entre la población de Euskadi, seguido de los juegos de la ONCE.
- El 14,9% de la población vasca afirma haber jugado a las Loterías o Apuestas del Estado diariamente o unas o varias veces a la semana (3,4% en lo que se refiere a los juegos de la ONCE).
- El 2% de la población vasca señala que ha jugado a juegos online en los últimos 12 meses (el 7% entre los menores de 35 años).
- Entre la población vasca que juega online, en torno a la mitad juega a apuestas deportivas.
- El principal motivo por el que juega la población vasca es para ganar dinero.
- El 20% de la población vasca señala que tuvo su primer contacto con los juegos de azar siendo menor de edad. La proporción es mayor entre los hombres que entre las mujeres, y también entre los colectivos más jóvenes que entre los de mayor edad.
- La mayor parte de la población vasca que ha jugado alguna vez (82,6%) no asocia el hábito del juego a otros hábitos como el alcohol, el tabaco u otras sustancias adictivas
- El 3,7% de la población vasca jugadora admite que al menos en alguna ocasión el juego le ha causado problemas económicos y/o sociales.
- El 59% de la población vasca afirma que existe algún establecimiento dedicado al juego cerca de su domicilio.



## Resumen Ejecutivo

### Síntesis sobre la labor inspectora y el Registro de Autoprobibidos

- La actividad inspectora total de la Dirección de Juego y Espectáculos en 2018 ascendió a 3.735 actuaciones. La mayor parte de ellas se centraron en las máquinas de hostelería (2.132 actuaciones, o 57,1% del total).
- El número total de inspecciones ha ido disminuyendo en los últimos años, principalmente como consecuencia de las mejoras tecnológicas introducidas, que han permitido reducir el número de visitas “in situ”, y de las reorganizaciones internas de personal.
- En 2018 se tramitaron 49 expedientes sancionadores en la CAE. Casi la totalidad de los expedientes tramitados fueron debidos a infracciones graves o muy graves, sumando el 91,8% del total.
- De los 49 expedientes tramitados, 11 sancionan que se permita el juego a menores, mientras que otros 8 sancionan la presencia de menores. Por su parte, existen 11 expedientes vinculados al incumplimiento del horario cierre.

### REGISTRO DE AUTOPROHIBIDOS

- En la CAE hay 1.146 personas que se han autoexcluido del juego (pueden estar inscritas en el Registro de Interdicciones del Gobierno Vasco, en el Registro de Interdicciones de la Dirección General de Ordenación del Juego, o en ambos a la vez).
- Hay 396 personas inscritas en el Registro de la CAE y 906 en el Registro Estatal. Entre todas ellas, hay 156 inscritas en ambos Registros.
- Entre estas 1.146 personas, 645 residen en Bizkaia, 295 en Gipuzkoa y 206 en Araba.
- Por género, la mayoría de las personas inscritas son hombres: hay 824 hombres, frente a 322 mujeres.



**1.**

## **Introducción**



## Introducción

El presente documento se enmarca en el proyecto de Observatorio Vasco del Juego, puesto en marcha por la Dirección de Juego y Espectáculos del Gobierno Vasco, que cuenta para ello con la colaboración técnica de IKEI Research & Consultancy.

El Observatorio fue creado mediante el Decreto 147/2018, de 16 de octubre (BOPV de 23 de octubre de 2018) como servicio centralizado de información, estudio e investigación de la realidad del juego en la Comunidad Autónoma de Euskadi. Su finalidad es proporcionar a la Autoridad Reguladora del Juego en Euskadi una visión de conjunto del fenómeno a la hora de implementar sus políticas públicas.

La Comunidad Autónoma de Euskadi tiene competencia exclusiva en materia de casinos, juegos y apuestas, con excepción de las Apuestas Mutuas Deportivas Benéficas, de conformidad con el artículo 10.35 del Estatuto de Autonomía del País Vasco. La Autoridad Reguladora del Juego en la CAE tiene entre sus atribuciones elaborar las políticas públicas relativas al juego; promover la sensibilización en aras de un juego responsable y con garantías, y la investigación sobre la incidencia social del juego en relación con los comportamientos ciudadanos, las personas menores de edad y el control de las conductas adictivas; así como autorizar y controlar la organización de los juegos.

En ese contexto, la definición de las políticas públicas del juego y su evaluación requieren disponer de un conocimiento sistemático, y renovado permanentemente, de la realidad a la que se dirigen, atendiendo tanto a la oferta del juego como a su demanda social y las tendencias prospectivas que se manifiesten al respecto tanto en el ámbito propio de la Comunidad Autónoma como en otros ámbitos geográficos.

Con ese fin, el Observatorio está desarrollando un cuerpo o sistema de indicadores básicos que permita tener un diagnóstico actualizado del fenómeno del juego y cumpla una doble función: como servicio y apoyo a las Instituciones en su toma de decisiones políticas y administrativas; y como servicio a la comunidad y libre acceso a la información. Así mismo, el proyecto plantea la elaboración de un plan de acción enfocado fundamentalmente a definir e implementar medidas correctoras orientadas a evitar el uso inadecuado del juego y reducir los riesgos y daños causados por el mismo.

Concretamente, el presente documento tiene por objeto presentar la información recopilada acerca de la percepción social y los hábitos de juego en la CAE. De manera más específica, se presentan los resultados de la encuesta telefónica realizada durante el mes de julio de 2019 (en combinación con otras fuentes estadísticas relevantes) y dirigida a la población vasca de más de 18 años, así como datos sobre la labor inspectora y el Registro de Autoprohibidos del Gobierno Vasco.

Para ello, este documento se estructura en torno a cinco capítulos, incluyendo este capítulo introductorio. Así, los capítulos 2, 3 y 4 incluyen los resultados de la encuesta. En concreto, el capítulo 2 se refiere a la percepción general sobre el juego por parte de



## Introducción

la población vasca; el capítulo 3 recoge la valoración general de la actuación pública; y a continuación, el capítulo 4 muestra los hábitos de juego en la CAE.

El capítulo 5 muestra los datos recopilados en torno a la actividad inspectora de la Unidad de Juego y Espectáculos de la Ertzaintza y los expedientes sancionadores tramitados, así como sobre el Registro de Interdictos de la CAE y del Estado.

Finalmente, el Anexo describe la metodología de la encuesta realizada y otras fuentes de información utilizadas.



**2.**

**Percepción general  
sobre el juego de la  
población vasca**



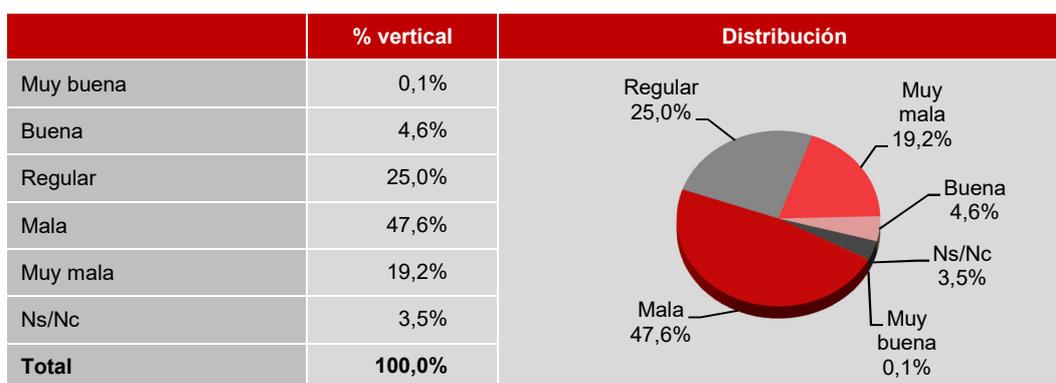
## Percepción general sobre el juego de la población vasca

### 2.1. Percepción general del juego y de algunos juegos concretos en Euskadi

#### *Dos tercios de la población vasca tienen una percepción mala o muy mala sobre el juego*

El 66,8% de la población vasca tiene una percepción mala o muy mala sobre el juego en Euskadi. En concreto, el 47,6% tiene imagen mala, y el 19,2%, muy mala. Mientras, un cuarto de la población (25%) dice tener una percepción regular. Sólo el 4,7% manifiesta que tiene una percepción positiva sobre el juego.

Cuadro 2.1 Percepción general de la población vasca sobre el juego en Euskadi



Fuente: Encuesta sobre Percepción Social y Hábitos de Juego en Euskadi, 2019

Al desagregar estos datos por distintas variables de caracterización, merece la pena resaltar que entre las personas menores de 35 años la percepción mala o muy mala está menos extendida que en el conjunto de la población (55,3%). Por el contrario, el porcentaje es considerablemente superior entre las personas sin estudios (86,9%), factor que puede estar a su vez vinculado a la variable edad (es decir, es probable que las personas sin estudios sean personas de más edad).

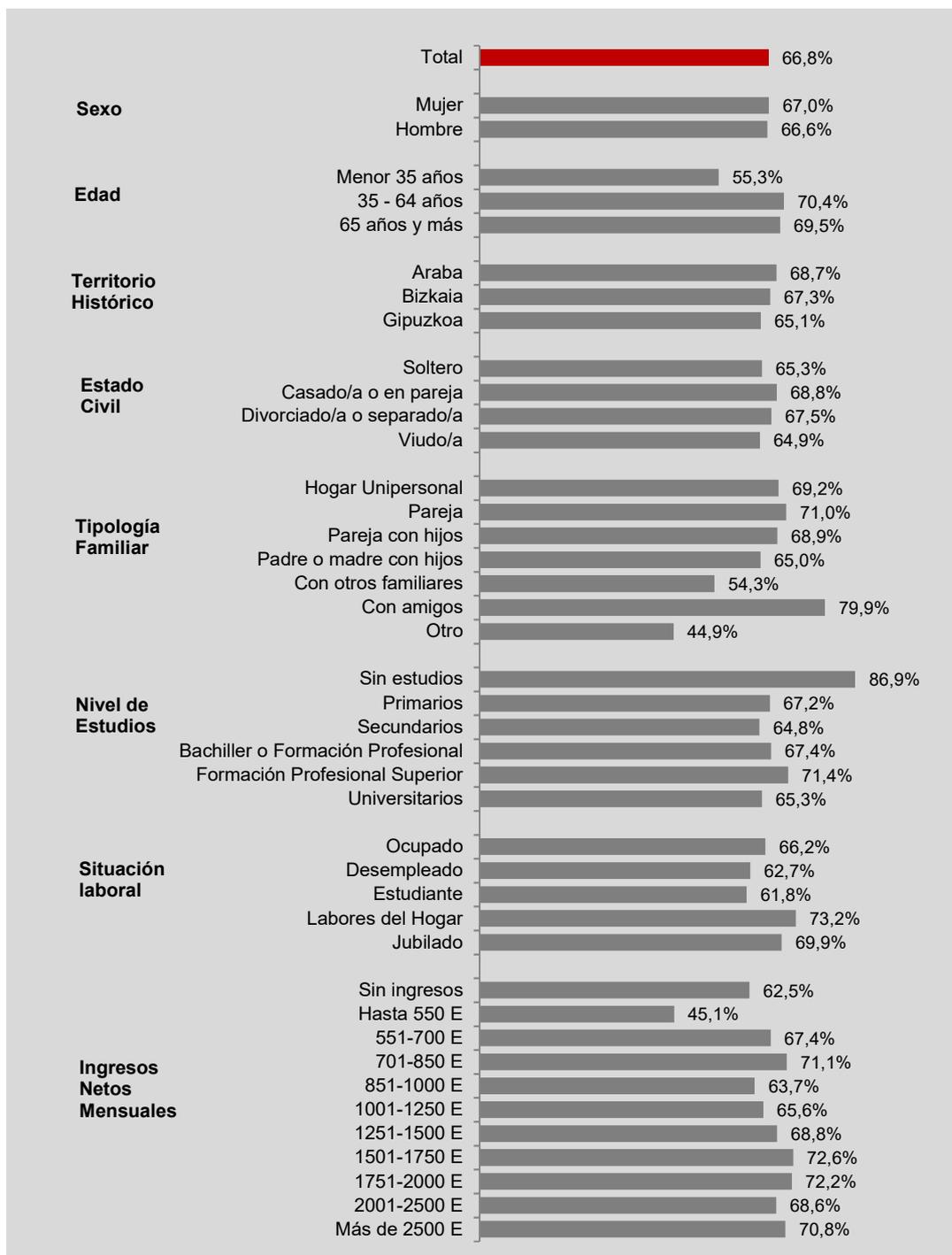
#### *La valoración media sobre el juego asciende a 2,9 (en una escala de 0 a 10)*

La valoración media total que la población vasca hace sobre el juego, en una escala de 0 a 10 (donde 0 equivale a una percepción muy mala y 10 una percepción muy buena), es de 2,9 puntos.



## Percepción general sobre el juego de la población vasca

Gráfico 2.1 Población vasca con una percepción mala y muy mala sobre el juego en Euskadi, según distintas variables de caracterización



Fuente: Encuesta sobre Percepción Social y Hábitos de Juego en Euskadi, 2019



## Percepción general sobre el juego de la población vasca

***El Juego online, las Máquinas de Hostelería, los Locales de Apuestas y los Salones de Juego son, en este orden, los tipos de juego sobre los que la percepción general es más negativa***

El juego online es la tipología de juego que acapara el mayor porcentaje de personas con una imagen negativa, con un 84,4% de la población vasca que tiene una mala percepción del mismo. Otros tipos de juego con una tasa de percepción negativa en torno al 80% son las máquinas de hostelería (82,7%), los locales de apuestas (79%) y los salones de juego (78,3%).

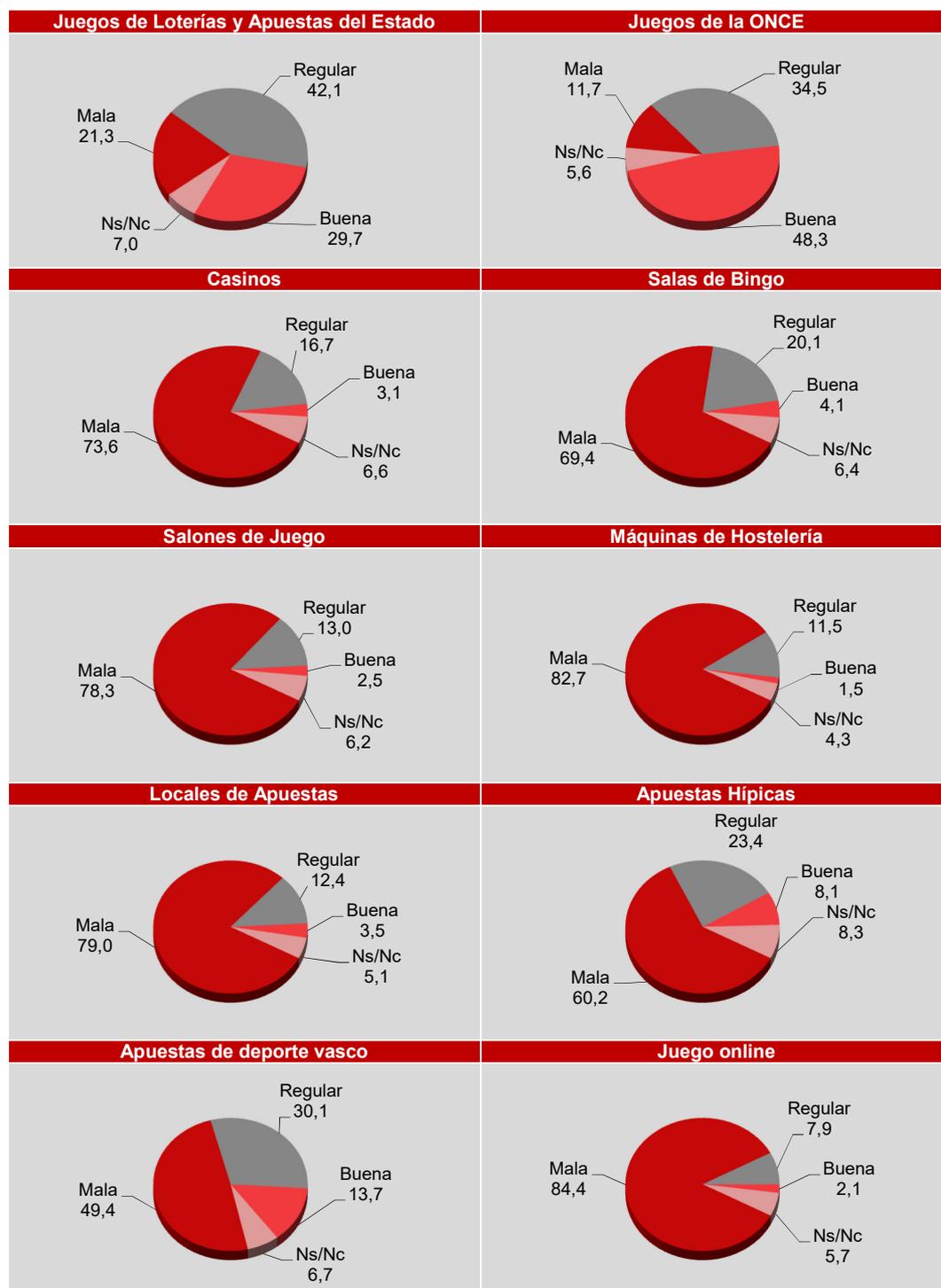
***Los Juegos de la ONCE y los Juegos y de Loterías y Apuestas del Estado son los juegos que cuentan con la mejor percepción entre la población***

Tanto los juegos de la ONCE como las Loterías y Apuestas del Estado destacan por su imagen buena o regular entre la población vasca. Es especialmente llamativo el caso de la ONCE, donde casi la mitad de la población vasca (48,3%) afirma tener una percepción positiva sobre este tipo de juego. Por su parte, el 29,7% de la población tiene una percepción buena de los Juegos de Loterías y Apuestas del Estado, y un 42,1% una percepción regular.



## Percepción general sobre el juego de la población vasca

Gráfico 2.2 Percepción de la población vasca sobre algunos juegos concretos en Euskadi



Fuente: Encuesta sobre Percepción Social y Hábitos de Juego en Euskadi, 2019

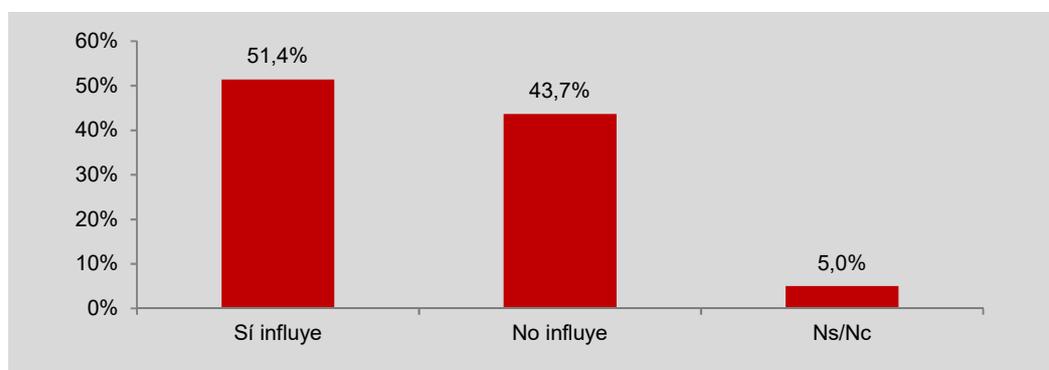


## Percepción general sobre el juego de la población vasca

**Cerca de la mitad de la población vasca (51,4%) considera que la publicidad sí influye en la percepción del juego**

Prevalcen las personas que otorgan a la publicidad cierta influencia sobre la imagen del juego (51,4% de la población vasca), frente al número de personas que opinan que no influye (43,7%).

**Gráfico 2.3** Opinión de la población vasca sobre si la publicidad influye o no en la percepción del juego



Fuente: Encuesta sobre Percepción Social y Hábitos de Juego en Euskadi, 2019

## 2.2. El nivel de juego en Euskadi

**Casi la mitad de la población vasca (47,4%) considera que el nivel de juego en Euskadi (frecuencia y gasto) es alto o muy alto**

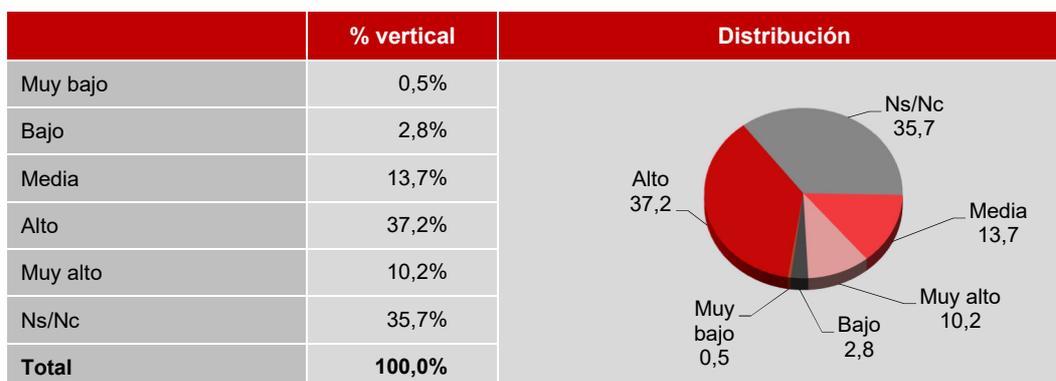
El 37,2% de la población vasca opina que el nivel de juego (frecuencia, gasto) en Euskadi es alto y el 10,2% opina que es muy alto. Es decir, casi la mitad de la población vasca estima que el nivel de juego es alto o muy alto. Sólo el 3,3% considera que el nivel de juego es bajo o muy bajo. Asimismo, es importante señalar que un tercio de la población (35,7%) no ha sabido o no ha querido contestar a esta pregunta.

Desagregando estos datos según diversas variables de caracterización, cabe señalar que la opinión de que el nivel de juego en Euskadi es alto o muy alto está más extendida entre los hombres (54,2%) que entre las mujeres (41,7%). Por edades, está percepción se da más entre las personas más jóvenes (58,5% entre la población menor de 35 años, frente a 34,4% entre personas de 65 años y más).



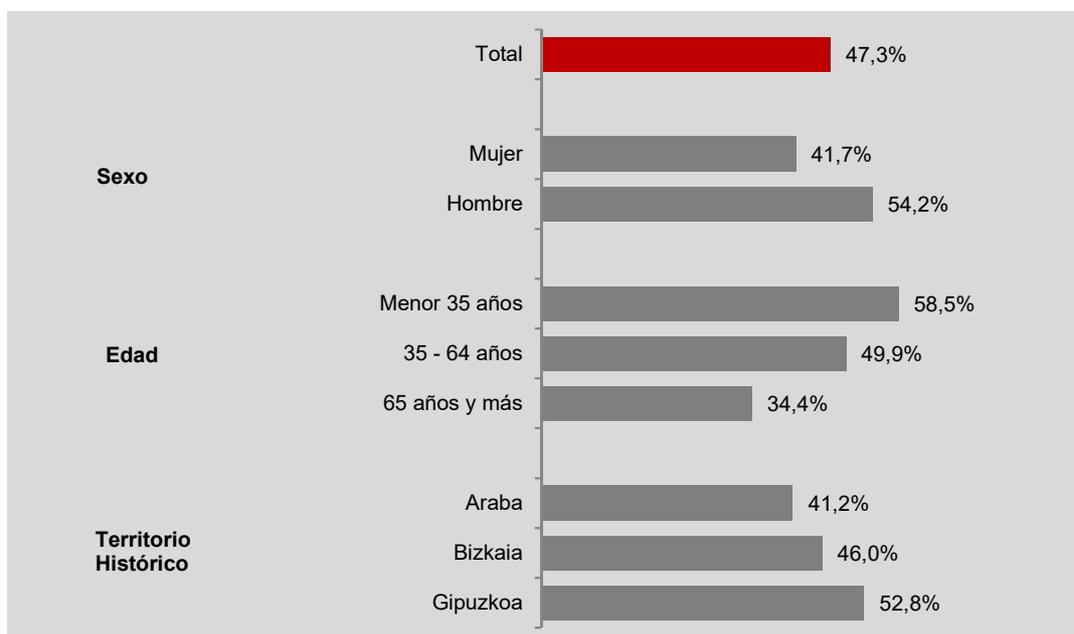
## Percepción general sobre el juego de la población vasca

Cuadro 2.2 Nivel de juego (frecuencia, gasto) en Euskadi, según la opinión de la población vasca



Fuente: Encuesta sobre Percepción Social y Hábitos de Juego en Euskadi, 2019

Gráfico 2.4 Población vasca que opina que el nivel de juego (frecuencia, gasto) en Euskadi es alto y muy alto, según distintas variables de caracterización



Fuente: Encuesta sobre Percepción Social y Hábitos de Juego en Euskadi, 2019

A partir de estos datos, es posible concluir que la valoración media total sobre el nivel de juego (entendida como frecuencia y gasto en el juego) en Euskadi entre la población vasca, asciende a 7,1 puntos, en una escala de 0 a 10 (donde 0 equivale a un nivel de juego muy bajo y 10 a un nivel de juego muy alto).

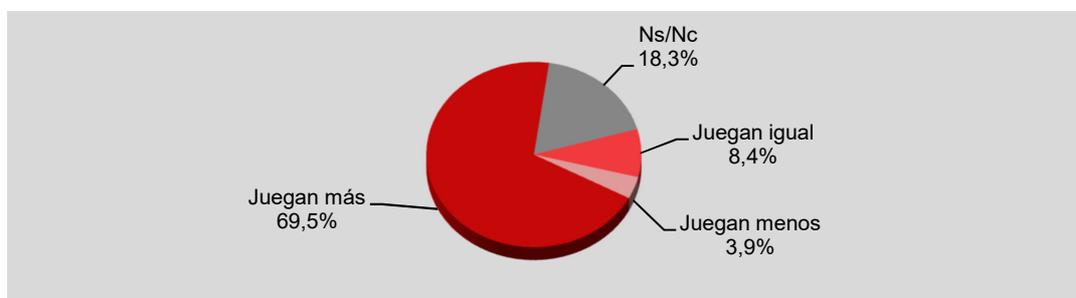


## Percepción general sobre el juego de la población vasca

**Algo más de dos tercios de la población vasca (69,5%) considera que la gente juega más que hace años**

Existe una clara percepción social de que el juego ha ido en aumento. La mayoría de la población vasca (69,5%) opina que en general las personas juegan más que hace años. Por el contrario, el 8,4% considera que se juega igual, y sólo el 3,9% que se juega menos.

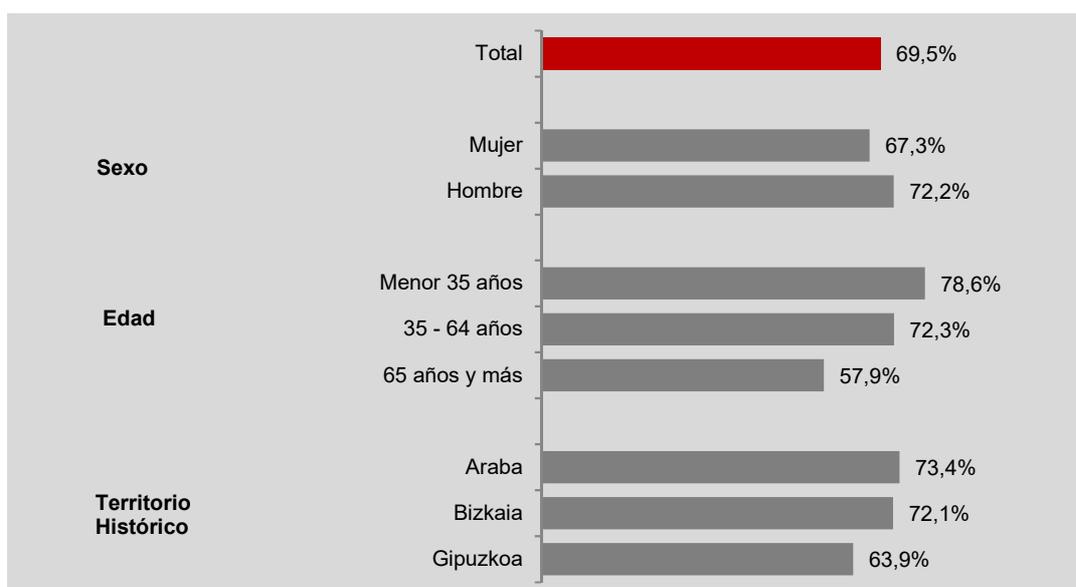
**Gráfico 2.5** Opinión de la población vasca sobre si en Euskadi las personas, en general, juegan más, menos o igual que hace años



Fuente: Encuesta sobre Percepción Social y Hábitos de Juego en Euskadi, 2019

El factor edad marca diferencias en estos resultados. Así, el 78,6% de las personas menores de 35 años considera que en Euskadi las personas juegan más que hace años, frente al 57,9% de la población de 65 años y más.

**Gráfico 2.6** Población vasca que opina que en Euskadi las personas, en general, juegan más que hace años, según distintas variables de caracterización

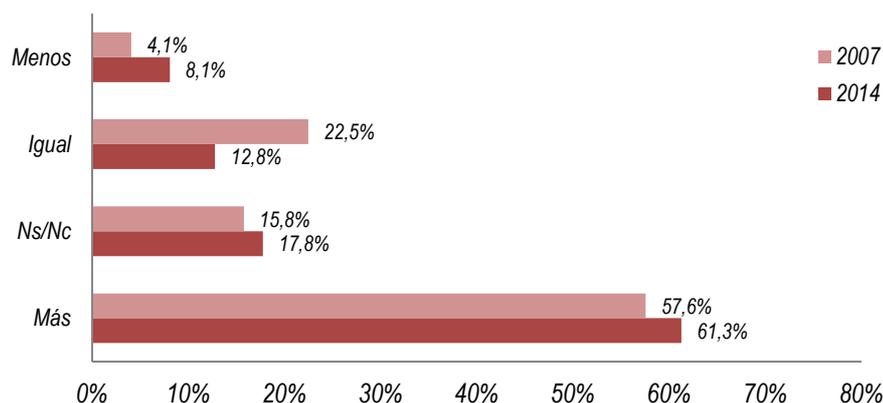


Fuente: Encuesta sobre Percepción Social y Hábitos de Juego en Euskadi, 2019



## Percepción general sobre el juego de la población vasca

Las personas juegan más, menos o igual que hace años



II Libro Blanco del Juego de Euskadi (2015)

**La percepción social es que la población joven y la población menor de 18 años son los colectivos principales entre los que ha aumentado el juego**

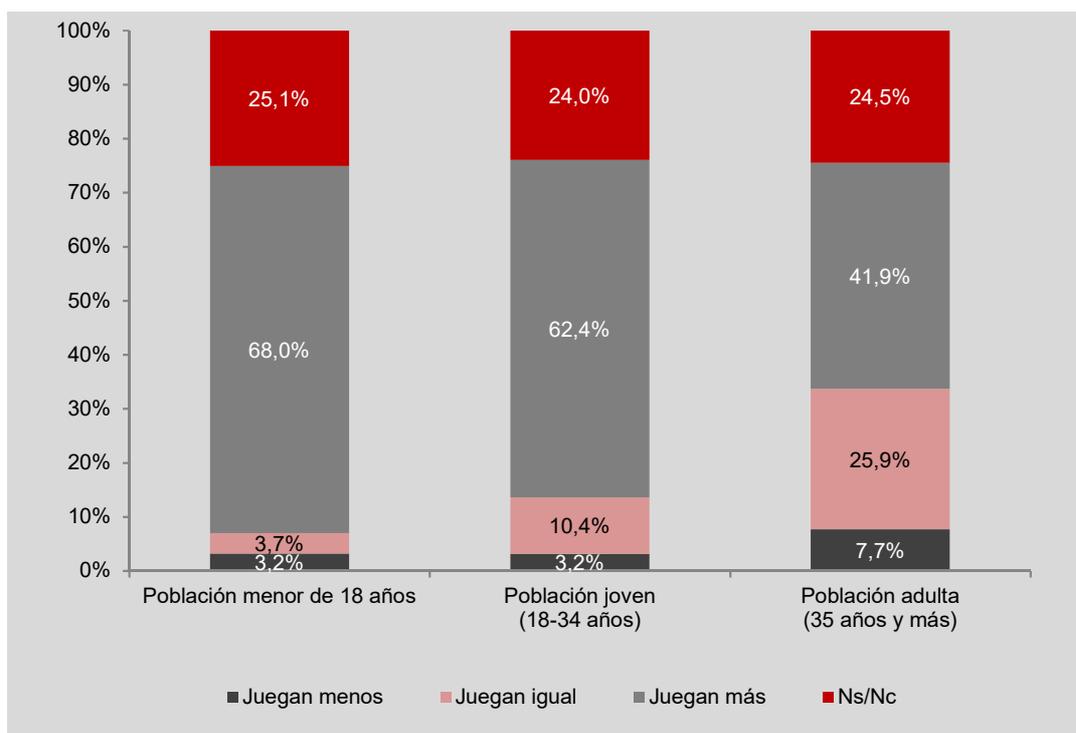
Más de dos tercios de la población (68%) opinan que la población menor de 18 años juega más que hace años. Asimismo, una proporción similar, aunque algo inferior (62,4%) considera que la población joven (personas de entre 18 y 34 años) juega más que antes. En el caso de la población adulta, son menos de la mitad las personas que creen que el juego ha aumentado entre ese colectivo (41,9%), mientras que el 25,9% afirma que siguen jugando igual que hace años.

En los tres casos, existe un porcentaje importante de población (cerca del 25%) no ha sabido o no ha querido contestar a esta pregunta.



## Percepción general sobre el juego de la población vasca

Gráfico 2.7 Opinión de la población vasca sobre si en Euskadi las personas menores de edad, la población joven y la población adulta, juegan más, menos o igual que hace años



Fuente: Encuesta sobre Percepción Social y Hábitos de Juego en Euskadi, 2019

Desagregando la opinión de la población vasca según su edad, se observa que es la población joven (menor de 35 años) la que en su gran mayoría opina que el juego se ha incrementado entre los menores de 18 años (el 80,9% lo cree así), mientras que entre las personas de más edad (65 años y más), son cerca de la mitad (51,1%) las que responden que las personas menores juegan más que hace años.

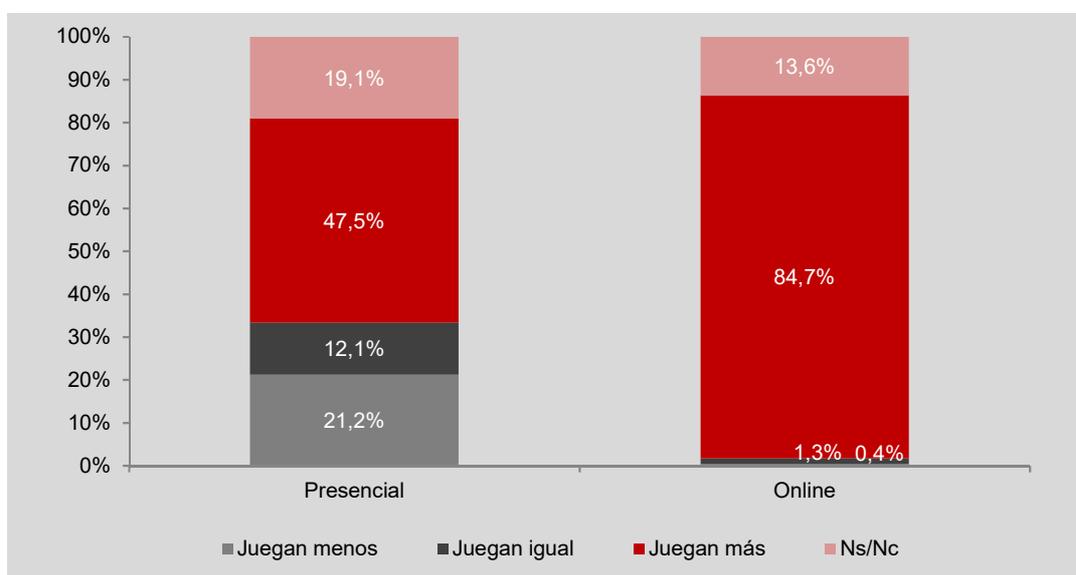


## Percepción general sobre el juego de la población vasca

### La mayoría de la población vasca (84,7%) considera que se juega en formato online más que hace años

La mayoría de la población vasca (84,7%) manifiesta claramente que en la actualidad se juega más que antes en formato online. Sin embargo, en lo que se refiere al juego presencial, casi la mitad (47,5%) opina que se juega más, frente al 21,2% que dice que se juega menos, o el 12,1% que opina que se juega igual.

Gráfico 2.8 Opinión de la población vasca sobre si en Euskadi las personas juegan más, menos o igual que antes de manera presencial y en formato online



Presencial: Acudir físicamente a establecimientos especializados en juegos de azar o apuestas o utilizar terminales de apuestas en bares u otros establecimientos hosteleros.

Online: Acceder mediante un dispositivo personal (móvil, ordenador, Tablet, etc.) a páginas web o aplicaciones de juegos de azar o apuestas.

Fuente: Encuesta sobre Percepción Social y Hábitos de Juego en Euskadi, 2019

Si se desagrega la información disponible según diversas variables de caracterización, se observan ciertas diferencias por edad en lo que se refiere a la evolución del juego online. Así, el 70,8% de las personas de más edad (65 años y más) consideran que el juego online ha aumentado en los últimos años, frente al 90% de las personas de entre 35 y 64 años, o el 91% de los menores de 35 años.



## Percepción general sobre el juego de la población vasca

### 2.3. Valoraciones sobre el juego en Euskadi

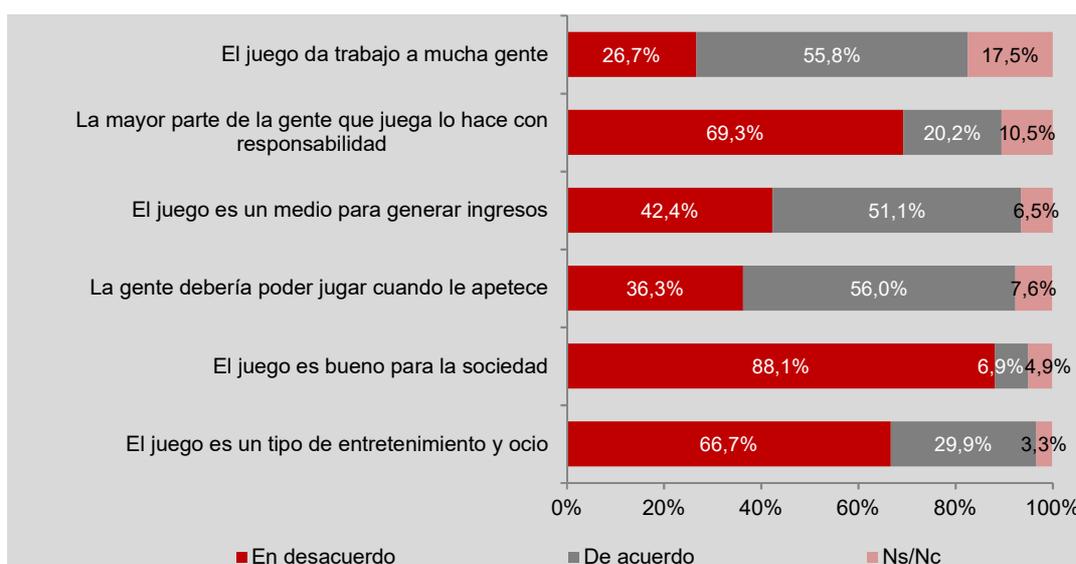
#### **La mayoría de la población vasca (88,1%) no cree que el juego sea bueno para la sociedad**

En este apartado se analiza la opinión de la población vasca sobre algunas afirmaciones predominantemente positivas y otras predominantemente negativas sobre el juego.

Respecto a las afirmaciones de carácter positivo, algo más de la mitad de la población vasca está de acuerdo con que la gente debería poder jugar cuando le apetece (56%), que el juego da trabajo a mucha gente (55,8%) y que el juego es un medio para generar ingresos (51,1%). Teniendo en cuenta por diversas variables, y respecto a la idea de que el juego es bueno para generar ingresos, conviene destacar que hombres y mujeres tienen una visión ligeramente diferente: el 46,5% de las mujeres están de acuerdo con esta afirmación, frente al 56,6% de los hombres.

Por otro lado, es importante destacar que 88,1% de la población vasca no está de acuerdo con que el juego sea bueno para la sociedad. Asimismo, el 69,3% de la población vasca no cree que la mayor parte de la gente que juega lo haga con responsabilidad, mientras que el 66,7% no cree que el juego sea un tipo de entretenimiento y ocio. Respecto a esta última afirmación, es interesante destacar que hay ciertas diferencias en la opinión de la población por edades. En concreto, el 45,5% de la población menor de 35 años sí está de acuerdo con la afirmación, frente al 28,1% de las personas de 65 años y más, o el 23,9% de la población de entre 35 y 64 años.

**Gráfico 2.9** Grado de acuerdo de la población vasca con algunas afirmaciones predominantemente positivas sobre el juego



Fuente: Encuesta sobre Percepción Social y Hábitos de Juego en Euskadi, 2019



## Percepción general sobre el juego de la población vasca

### La gran mayoría de la población vasca considera que el juego puede tener graves consecuencias y generar adicción

Respecto a las afirmaciones negativas, destaca el hecho de que el 96,8% de la población vasca está de acuerdo con que el juego puede tener graves consecuencias y generar adicción. Además, el 93,7% considera que el juego es peligroso para la vida familiar, y el 92,7% opina que hay demasiadas oportunidades para jugar a muchos tipos de juegos y en diversos establecimientos.

Gráfico 2.10 Grado de acuerdo de la población vasca con algunas afirmaciones predominantemente negativas sobre el juego



Fuente: Encuesta sobre Percepción Social y Hábitos de Juego en Euskadi, 2019

### Valoración del juego 1990, 2007 y 2014



II Libro Blanco del Juego de Euskadi (2015)



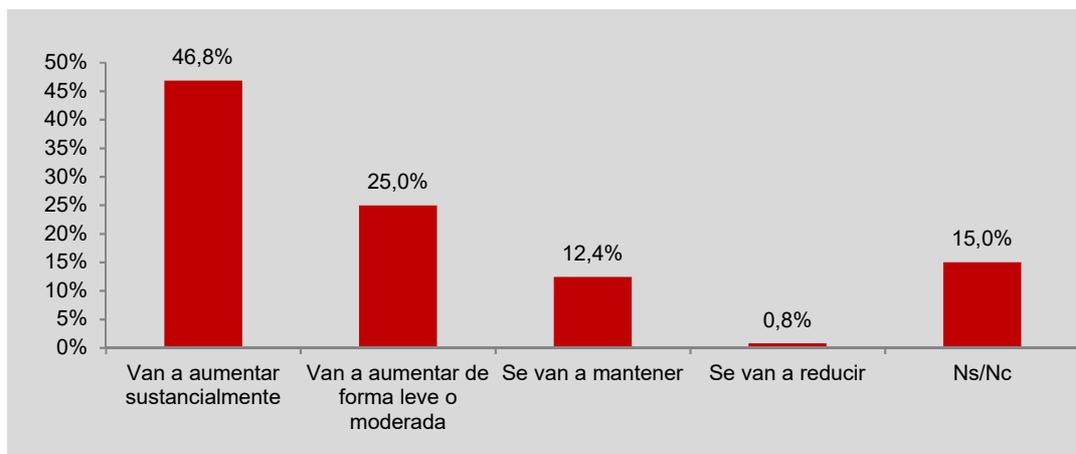
## Percepción general sobre el juego de la población vasca

### ***El 70% de la población vasca opina que en el futuro van a aumentar los problemas relacionados con el juego***

Casi la mitad de la población vasca (46,8%) considera que en el futuro van a aumentar de forma sustancial los problemas relacionados con el juego en Euskadi, mientras que un cuarto de la población (25%) cree que aumentarán de forma leve o moderada. Sólo el 0,8% opina que van a disminuir, mientras que el 12,4% cree que se van a mantener.

Si se analiza la opinión de la población en función de distintas variables de caracterización, se observan algunas pequeñas diferencias por edades. Así, parece que es el colectivo de entre 35 y 64 años el que considera en mayor parte que va a haber un aumento sustancial (55,8%), frente al 37,1% de las personas de 65 y más años. Una hipotética explicación tras este dato podría ser la preocupación de padres y madres con hijos e hijas en edad adolescente, con temor por su futuro.

**Gráfico 2.11** Opinión de la población vasca sobre si en el futuro van a aumentar los problemas relacionados con el juego en Euskadi



Fuente: Encuesta sobre Percepción Social y Hábitos de Juego en Euskadi, 2019


**Percepción general sobre el juego de la población vasca**

**Cuadro 2.3** Población vasca que opina que en el futuro los problemas relacionados con el juego en Euskadi van a aumentar sustancialmente, van a aumentar de forma leve o moderada, o se van a mantener, según diversas variables de caracterización

	Aumento sustancial	Aumento leve o moderado	Se mantendrá
<b>Sexo</b>			
Hombre	49,3%	25,9%	12,7%
Mujer	44,8%	24,2%	12,2%
<b>Edad</b>			
Menos de 35 años	40,0%	36,1%	13,4%
35-64 años	55,8%	20,7%	10,7%
65 años o más	37,1%	23,6%	14,6%
<b>Territorio Histórico</b>			
Araba	46,3%	26,9%	11,0%
Eizkaia	43,0%	28,4%	13,3%
Gipuzkoa	51,9%	19,4%	12,2%
<b>Total</b>	46,8%	25,0%	12,4%

Fuente: Encuesta sobre Percepción Social y Hábitos de Juego en Euskadi, 2019.



### 3.

## Valoración general de la actuación pública en materia de juego



### Valoración general de la actuación pública en materia de juego

#### **Alrededor de la mitad de la población vasca opina que lo único que tiene que hacer la Administración Pública es controlar el juego**

Algo más de la mitad de la población vasca (52,9%) opina que la labor de la Administración frente al juego debería ser simplemente controlarlo. La segunda opción más mencionada por la población vasca es que la Administración debería gestionarlos y organizarlos todos, tal y como propone el 25% de la población. Sólo el 2,4% cree que no debería intervenir para nada, mientras que un 7% cree que el juego debería prohibirse.

**Cuadro 3.1** Opinión de la población vasca sobre cuál debería ser la actuación de la Administración frente al juego



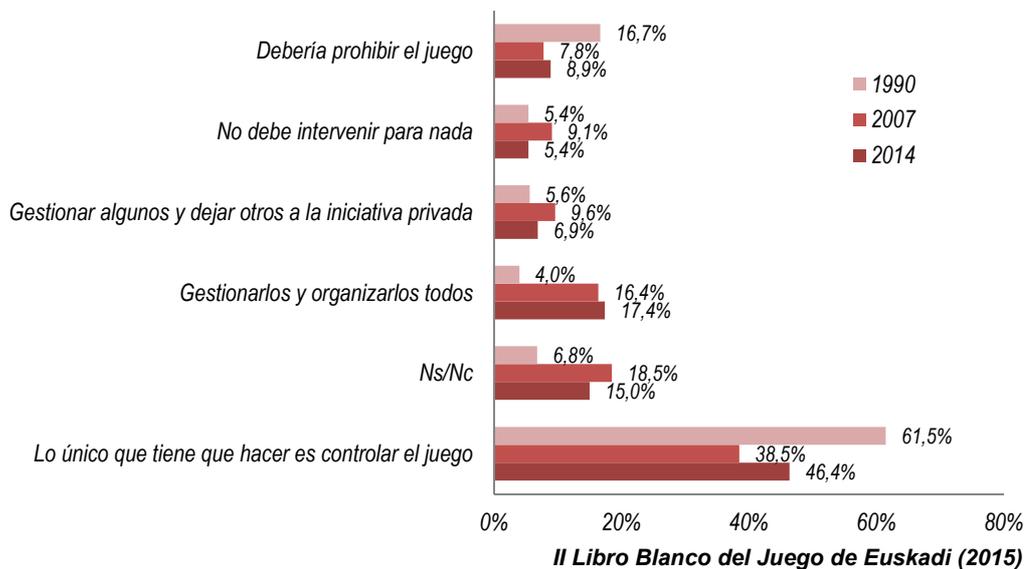
Porcentaje de personas que están de acuerdo con esta afirmación

Fuente: Encuesta sobre Percepción Social y Hábitos de Juego en Euskadi, 2019



## Valoración general de la actuación pública en materia de juego

Actuación de la Administración frente al juego en 1990, 2007 y 2014





### Valoración general de la actuación pública en materia de juego

#### ***El ámbito de actuación prioritario según la población vasca son las actuaciones de prevención dirigidas a menores y jóvenes***

Más de la mitad de la población vasca (53,2%) considera que las actuaciones de prevención dirigidas a menores y jóvenes son un ámbito de actuación prioritario en materia de juego. Otros ámbitos que cuentan con un importante apoyo por parte de la población vasca son las actuaciones de prevención, sensibilización y concienciación sobre las prácticas de riesgo en general (32,6%), la regulación de la publicidad (prohibición, restricción) (29,1%) y el control de acceso a establecimientos (27,1%).

**Gráfico 3.1** Ámbitos de actuación prioritarios en materia de juego, a futuro, de acuerdo a la opinión de la población vasca



\*Pregunta de respuesta múltiple dirigida a toda la población encuestada. Se les propone seleccionar los dos ámbitos de acción prioritarios.

Fuente: Encuesta sobre Percepción Social y Hábitos de Juego en Euskadi, 2019



**4.**

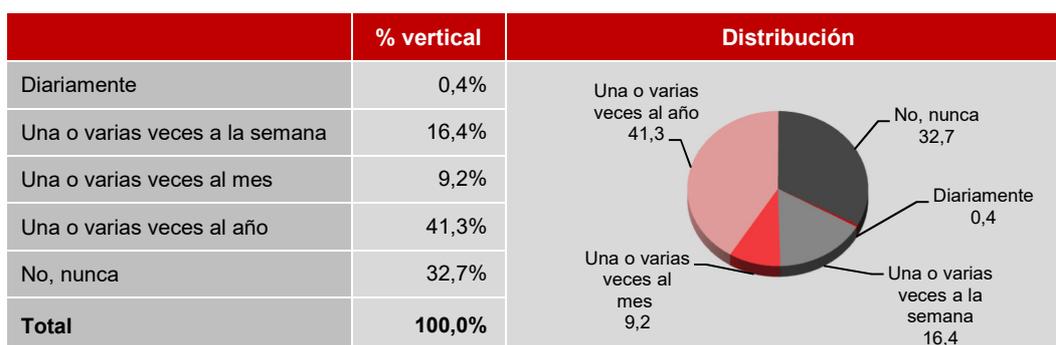
## **Hábitos de juego de la población vasca**

## Hábitos de juego de la población vasca

### 4.1. Frecuencia de juego, en general, y por tipo de juego

**Dos tercios de la población vasca afirma haber jugado al menos una vez en los últimos 12 meses**

Cuadro 4.1 Frecuencia de juego de la población vasca en los últimos 12 meses



Fuente: Encuesta sobre Percepción Social y Hábitos de Juego en Euskadi, 2019

El 67,3% de la población vasca afirma haber jugado al menos una vez en los últimos 12 meses, mientras que el 32,7% restante no ha jugado en ningún caso. En concreto, el porcentaje de personas que afirma que ha jugado diariamente o una o varias veces a la semana es del 16,8%.

En 2017, un 60,2 % de la población de 15 a 64 años ha jugado juegos con dinero (63,5% en hombres y 56,9% en mujeres). Así, el 39,8% no ha jugado en los últimos 12 meses.

**Encuesta EDADES sobre drogas y adicciones en España (2017)**

**El 16,8% de la población jugó diariamente o una o varias veces a la semana en el último año (19,3% los hombres, y 14,7% las mujeres)**

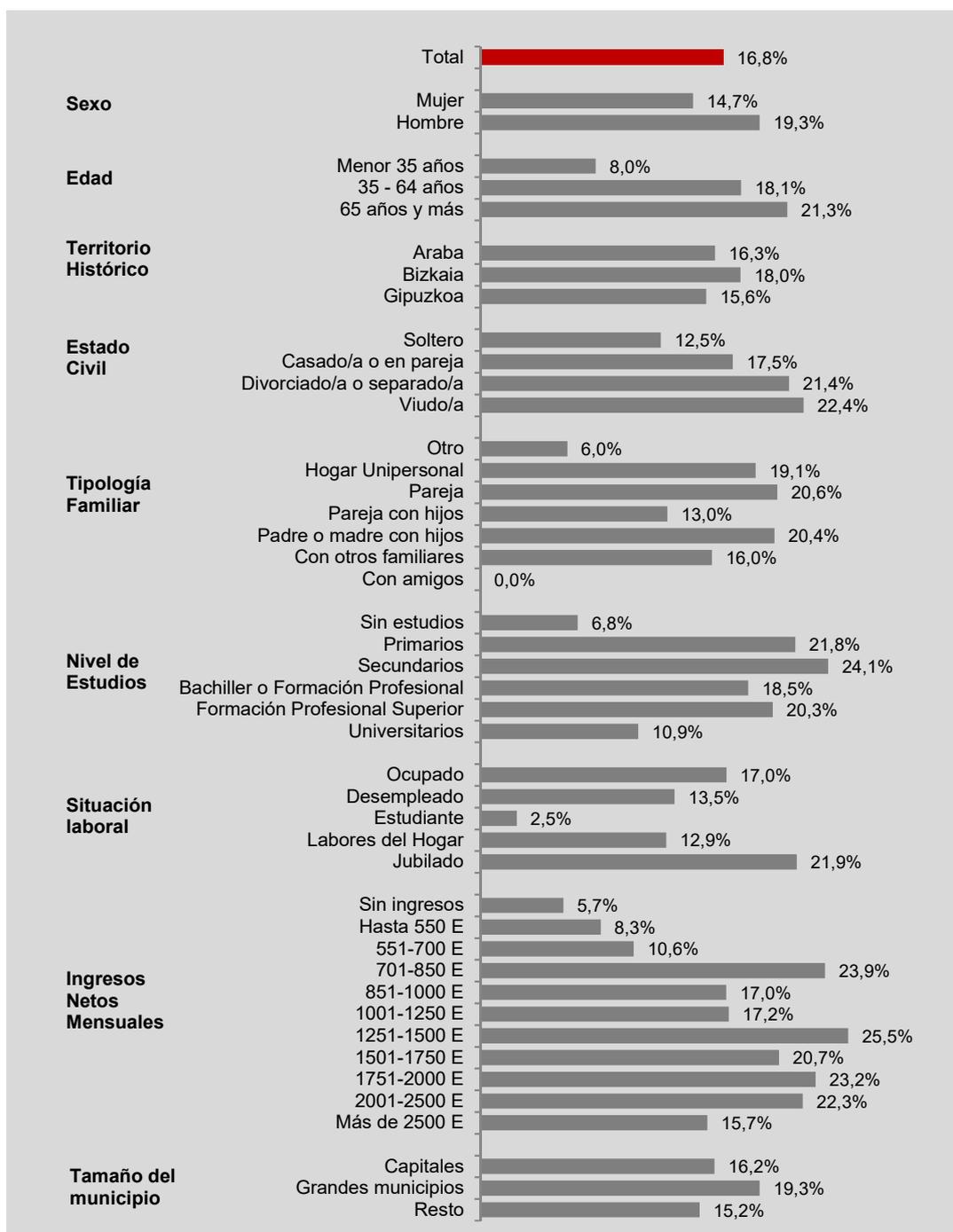
Entre las personas que dicen que han jugado diariamente o una o varias veces a la semana en los últimos 12 meses, se observan algunas diferencias según distintas variables. Así, el juego diario o semanal se da más entre los hombres (19,3%) que entre las mujeres (14,7%). Igualmente, se da más entre las personas de 65 años y más (21,3%) o entre las de 35 y 64 años (18,1%), que entre las personas menores de 35 años (8%). Es por tanto destacable que el ratio de juego aumenta con la edad.

Por otro lado, parece que el juego diario o una o varias veces a la semana es más habitual que la media entre las personas viudas (22,4%), las personas con estudios secundarios (24,1%) o las personas con ingresos entre 1.251 y 1.500 Euros (25,5%), entre otros.



### Hábitos de juego de la población vasca

Gráfico 4.1 Población vasca que en los últimos 12 meses ha jugado diariamente o una o varias veces a la semana, según distintas variables de caracterización



Fuente: Encuesta sobre Percepción Social y Hábitos de Juego en Euskadi, 2019



## Hábitos de juego de la población vasca

### **Las Loterías y Apuestas del Estado son con diferencia el juego más extendido entre la población de Euskadi, seguido de los juegos de la ONCE.**

Casi dos tercios (61,7%) de la población vasca afirman haber jugado a Loterías y Apuestas del Estado. En segundo lugar se mencionan los juegos de la ONCE, a los que ha jugado el 21,2% de la población.

Las loterías y quinielas son, con diferencia, el tipo de juego más frecuente. El 68,7% de la población vasca confirma haber jugado al menos alguna vez en el último año. Se trata de un dato considerablemente mayor al de la edición del año 2012, cuando el porcentaje que afirmaba haber jugado durante el último año era del 53,3%.

**Encuesta de Adicciones en la CAPV (2017)**

Con cifras muy inferiores a las correspondientes a los dos principales juegos, aparecen, por orden, las máquinas de hostelería, las salas de bingo, los locales de apuestas o el juego online.

**Gráfico 4.2 Principales tipos de juego a los que ha jugado\* la población vasca en los últimos 12 meses (%)**



\*Diariamente, una o varias veces a la semana, una o varias veces al mes, o una o varias veces al año

Fuente: Encuesta sobre Percepción Social y Hábitos de Juego en Euskadi, 2019

Desde un punto de vista de la evolución del juego en el tiempo, unos de los tipos de juego que más ha aumentado entre 2012 y 2017 son las apuestas deportivas (sin incluir la quiniela), dado que el porcentaje de jugadores (personas que han jugado al menos una vez en los últimos 12 meses) ha aumentado del 1,6% en 2012 al 7,3% en 2017.

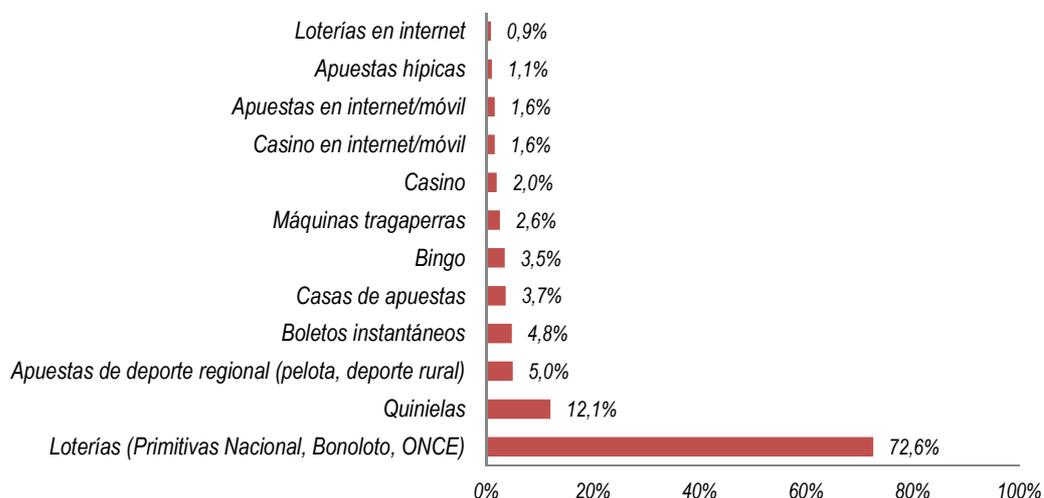
Las máquinas tragaperras, los juegos de casino y el bingo, no experimentan cambios.

**Encuesta de Adicciones en la CAPV (2017)**



## Hábitos de juego de la población vasca

### ¿A qué han jugado en los últimos 12 meses? (2014)

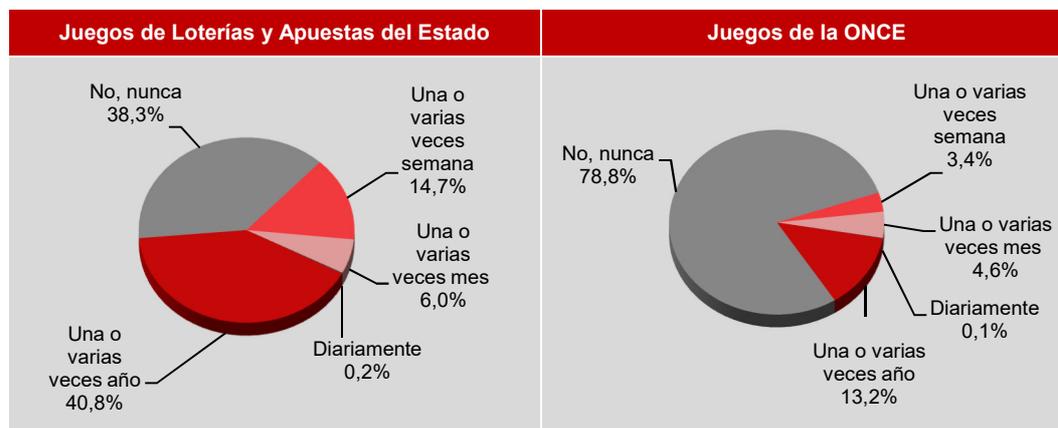


II Libro Blanco del Juego de Euskadi (2015)

**El 14,9% de la población vasca afirma haber jugado a las Loterías o Apuestas del Estado diariamente o una o varias veces a la semana (3,4% en lo que se refiere a los juegos de la ONCE)**

El 14,9% de la población vasca afirma haber jugado a las Loterías o Apuestas del Estado diariamente o unas o varias veces a la semana en el último año. El 6% dice haber jugado una o varias veces al mes, y el 40,8% señala que ha jugado una o varias veces al año.

Respecto a los Juegos de la ONCE, entre la población vasca, el 3,4% ha jugado diariamente o una o varias veces a la semana en los últimos 12 meses, el 4,6% una o varias veces al mes, y el 13,2%, una o varias veces al año.

**Hábitos de juego de la población vasca**
**Gráfico 4.3 Frecuencia de juego de la población vasca en los últimos 12 meses, en Loterías y Apuestas del Estado, y en Juegos de la ONCE**


Fuente: Encuesta sobre Percepción Social y Hábitos de Juego en Euskadi, 2019

Si se desagregan los datos disponibles según diversas variables de caracterización para la población, es posible resaltar algunas diferencias llamativas. Por sexo, los hombres son más dados que las mujeres a haber jugado en un mayor número de juegos (máquinas de hostelería, locales de apuestas, casinos, salones de juego), aunque en concreto la ONCE es un juego algo más extendido entre las mujeres. Por edad, las personas menores de 35 años juegan más que el resto de la población a las máquinas de hostelería, las salas de bingo, los locales de apuestas, los casinos y los salones de juego, mientras que juegan con mucha menos frecuencia que otras franjas de edad a Loterías y Apuestas del Estado o a la ONCE. Esta tendencia que se da entre las personas jóvenes, parece que se da también entre estudiantes y personas solteras.

Centrando el foco en las apuestas deportivas, los datos muestran que el 16,4% de las personas jóvenes menores de 35 años juega. Además, este tipo de juego está especialmente extendido entre los varones (13,8% vs. 0,9%). Otro aspecto importante es que la prevalencia de jugadores de riesgo es mayor que en el conjunto de la población.

*Encuesta de Adicciones en la CAPV (2017)*

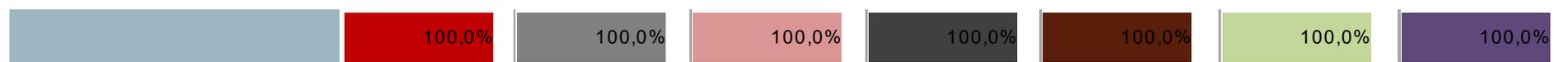
## Hábitos de juego de la población vasca

Cuadro 4.2 Porcentaje de población vasca que sí ha jugado\* a los principales tipos de juego de Euskadi, por tipo de juego, y según diversas variables de caracterización

	Loterías Apuestas Estado	ONCE	Máquinas hostelería	Salas de bingo	Locales de Apuestas	Casinos	Salones de Juego
<b>Sexo</b>							
Hombre	61,9%	19,3%	5,1%	2,5%	3,5%	3,2%	2,6%
Mujer	61,5%	22,7%	1,4%	2,4%	1,0%	0,6%	1,0%
<b>Edad</b>							
Menos de 35 años	27,9%	6,8%	11,5%	8,1%	7,4%	6,9%	7,2%
35-64 años	70,7%	24,4%	0,4%	0,7%	0,7%	0,4%	0,2%
65 años o más	71,6%	26,7%	0,8%	1,0%	0,3%	0,2%	0,0%
<b>Situación Laboral</b>							
Ocupado/ a	65,8%	21,1%	2,7%	2,9%	2,4%	1,4%	1,5%
Desempleado/ a	52,0%	17,9%	5,9%	1,0%	2,9%	0,0%	0,0%
Estudiante	13,4%	2,6%	9,8%	8,1%	6,0%	9,4%	9,4%
Labores del hogar	66,4%	32,3%	1,0%	1,0%	1,0%	1,0%	1,0%
Gipuzkoa	72,5%	25,4%	0,8%	0,9%	0,3%	0,1%	0,0%
<b>Estado Civil</b>							
Soltero/ a	45,1%	12,7%	7,6%	4,8%	3,8%	3,1%	3,5%
Casado/ a o en pareja	70,5%	24,8%	0,7%	1,6%	1,6%	1,2%	0,9%
Divorciado/ a o separado/ a	57,5%	24,2%	1,8%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%
Viudo/ a	71,6%	29,9%	1,1%	0,8%	0,0%	0,0%	0,0%
<b>Tota l</b>	<b>61,7%</b>	<b>21,2%</b>	<b>3,0%</b>	<b>2,5%</b>	<b>2,1%</b>	<b>1,8%</b>	<b>1,7%</b>

\*Diariamente, una o varias veces a la semana, una o varias veces al mes, o una o varias veces al año

Fuente: Encuesta sobre Percepción Social y Hábitos de Juego en Euskadi, 2019





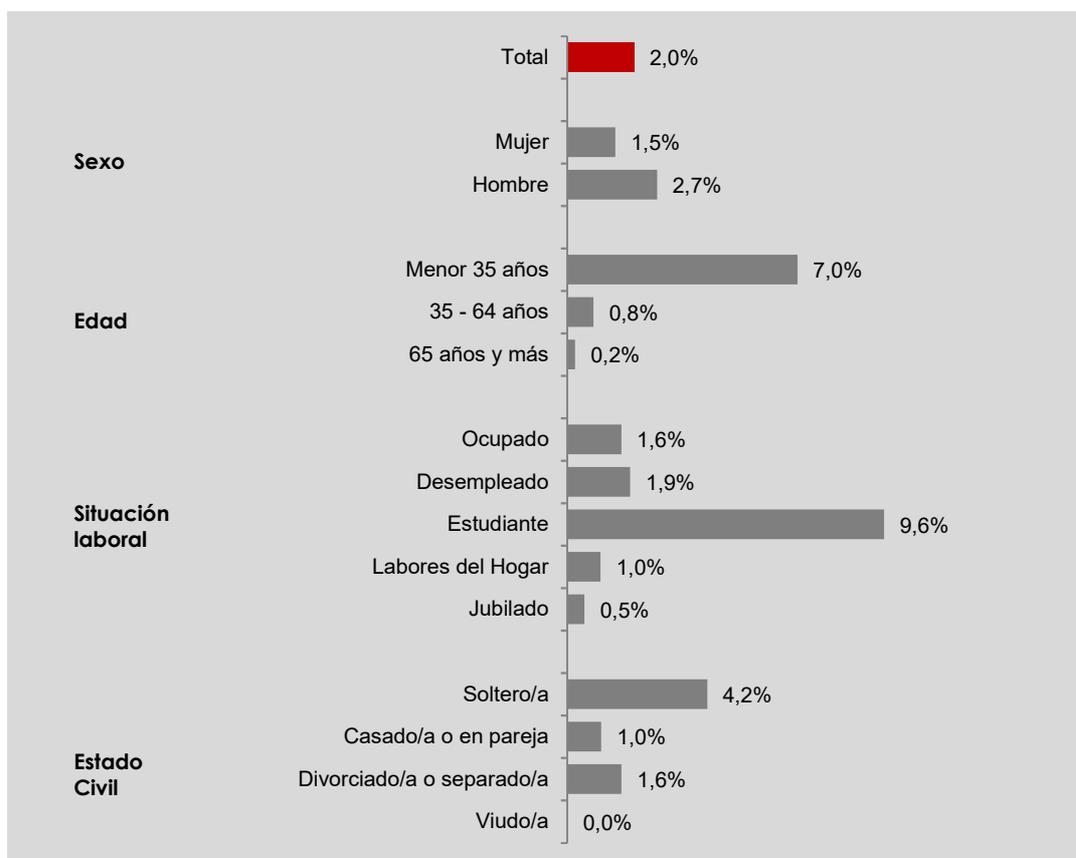
## Hábitos de juego de la población vasca

### 4.2. El juego online

**El 2% de la población vasca señala que ha jugado a juegos online en los últimos 12 meses (el 7% entre los menores de 35 años)**

El 2% de la población vasca afirma haber jugado a juegos online en el último año. En este sentido, resulta interesante analizar detalladamente los resultados en función de distintas variables. Uno de los datos más llamativos es el de la edad: el 7% de las personas menores de 35 años ha jugado online, frente al 0,8% de las personas de entre 35 y 64 años, o el 0,2% de las personas de 65 años y más. Las cifras son también altas entre los/as estudiantes (9,6%) o las personas solteras (4,2%), entre otros. Por otro lado, en lo que se refiere al sexo, el 2,7% de los hombres han jugado a juegos online, frente al 1,5% de las mujeres.

**Gráfico 4.4 Población vasca que afirma jugar online, según distintas variables de caracterización**



Fuente: Encuesta sobre Percepción Social y Hábitos de Juego en Euskadi, 2019



### Hábitos de juego de la población vasca

En 2017, contemplando el tramo temporal de los últimos 12 meses, se observa que el 3,5% de la población de entre 15 y 64 años ha jugado dinero online. Este dato supone un aumento de la prevalencia respecto al 2015, año en que el 2,7% de la población de 15 a 64 años reconoció haber jugado dinero online.

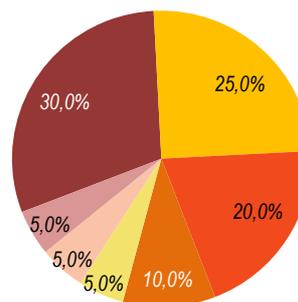
*Encuesta EDADES sobre drogas y adicciones en España (2017)*

Analizando las prevalencias por grupos de edad, en 2017 se observa que son las personas jóvenes de 15 a 34 años las que más juegan dinero online (un 5,1% de las de 15 a 24 años y un 5,8% de las de 25 a 34 años). Por sexo, son los hombres los que registran mayores porcentajes de juego con dinero online (5,8% de los hombres, frente a 1,2% de las mujeres).

*Encuesta EDADES sobre drogas y adicciones en España (2017)*

#### Modalidades más demandadas a través de nuevas tecnologías

- Poker y otros juegos de cartas
- Apuestas deportivas
- Casino virtual
- Bingo online
- Quiniela online
- Lotería online
- Juegos con recompensa



*II Libro Blanco del Juego de Euskadi (2015)*

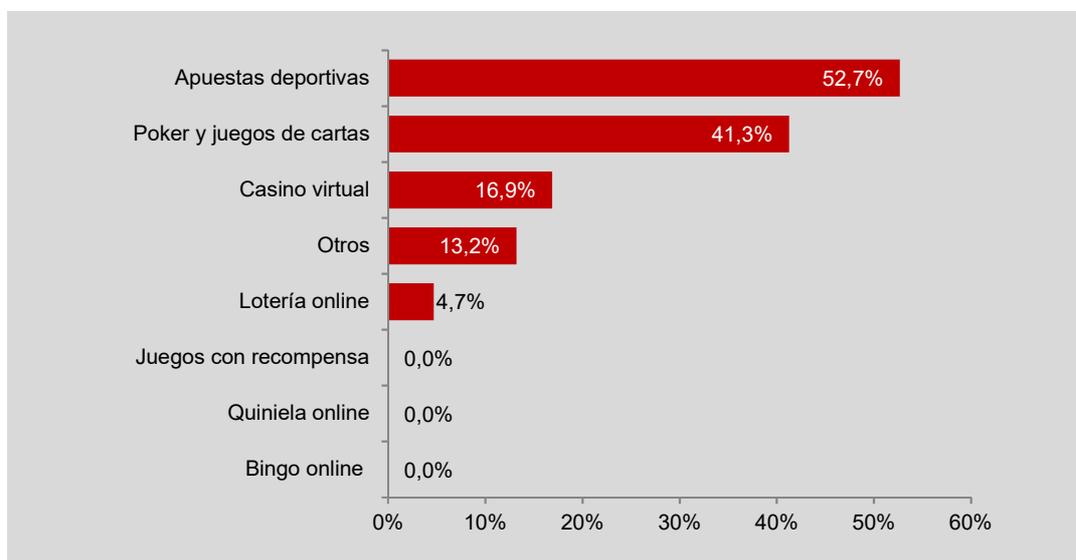


## Hábitos de juego de la población vasca

### **Entre la población vasca que juega online, aproximadamente la mitad juega a apuestas deportivas**

Respecto a las modalidades de juego online, entre la población vasca que juega online, algo más de la mitad (52,7%) juega a apuestas deportivas. Otro juego muy habitual también es el póker y los juegos de cartas, juego al que juega el 41,3% de la población vasca que juega online.

**Gráfico 4.5** Modalidades de juego a las que se juega online, entre la población vasca que afirma jugar online



\*Pregunta de respuesta múltiple, entre la población encuestada que juega online

Fuente: Encuesta sobre Percepción Social y Hábitos de Juego en Euskadi, 2019

El juego más practicado entre las personas que juegan online es la apuesta deportiva (el 64,9% de las personas que juegan online).

*Encuesta EDADES sobre drogas y adicciones en España (2017)*



## Hábitos de juego de la población vasca

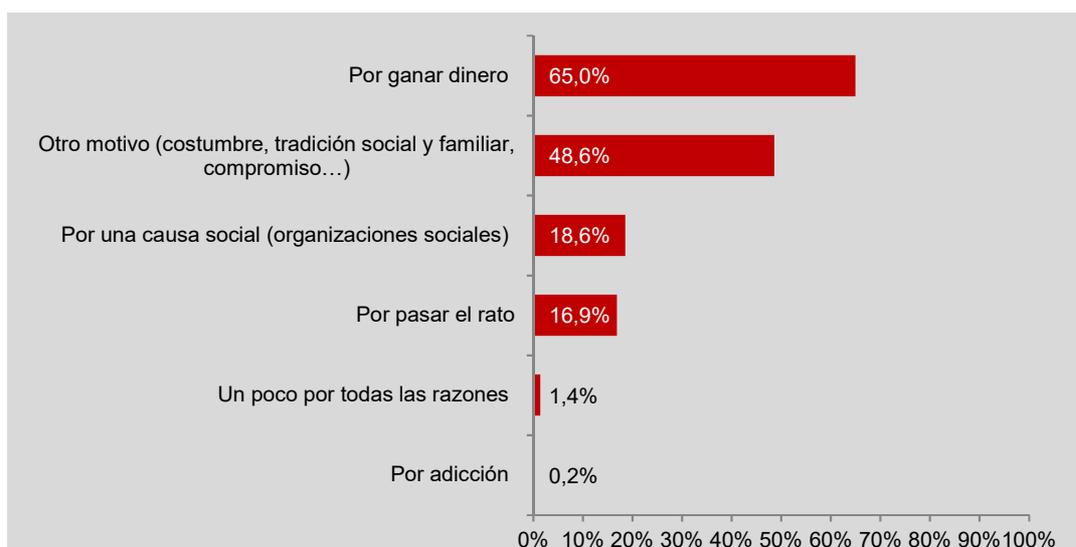
### 4.3. Motivos para jugar a juegos de azar

#### *El principal motivo por el que juega la población vasca es para ganar dinero*

El principal motivo por el que juega la población vasca es para ganar dinero, motivo señalado por el 65% de la población que juega. El segundo motivo más mencionado es “otro motivo” (indicado por el 48,6% de la población vasca), que se refiere fundamentalmente a la idea del juego por costumbre o por tradición social y familiar, así como por compromiso. Este motivo está muy vinculado a las Loterías y Apuestas del Estado, y especialmente a la lotería de Navidad.

Otros motivos señalados son por una causa social (18,6%) o por pasar el rato (16,9%).

Gráfico 4.6 Principales motivos por los que juega la población vasca



\*Se pregunta por los 2 motivos más importantes (respuesta múltiple). Resultados calculados sobre las personas que sí juegan.

Fuente: Encuesta sobre Percepción Social y Hábitos de Juego en Euskadi, 2019

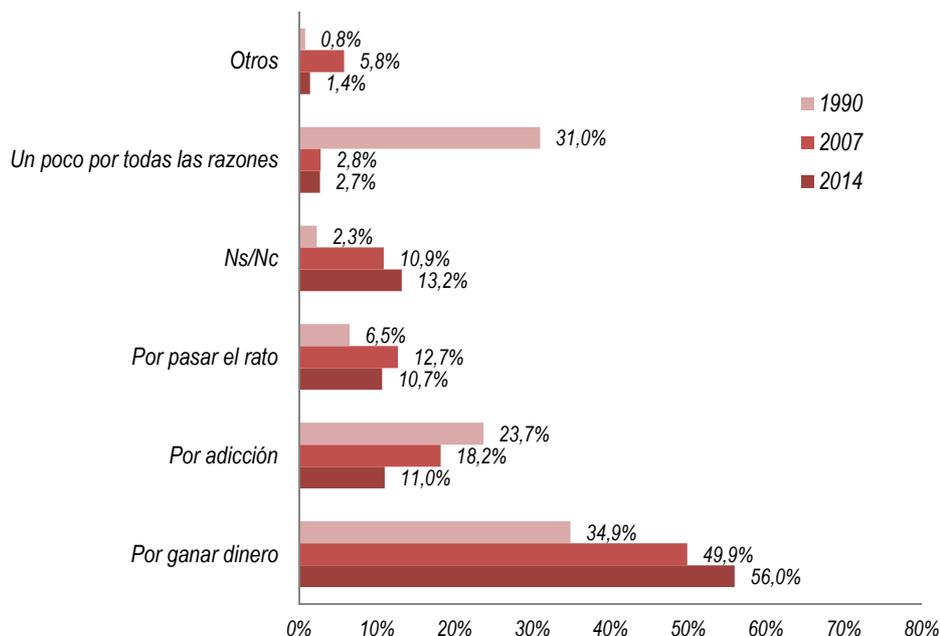
La principal motivación que lleva a las personas a participar en juegos de azar es la de ganar dinero. No obstante, es reseñable destacar, como se ha comentado anteriormente, que el hecho de ser juegos aceptados socialmente hace que la motivación en que se basa la participación en este tipo de juegos incorpore también un elemento tradicional, llegando a convertirse en un hábito, e incluso, en una costumbre.

*Estudio sobre prevalencia, comportamiento y características de los usuarios de juegos de azar en España (2015)*



## Hábitos de juego de la población vasca

## Razones por las que las personas juegan



II Libro Blanco del Juego de Euskadi (2015)

## Cuadro 4.3 Otros motivos para jugar señalados por la población vasca

- Por costumbre o tradición (social, familiar)
- Por compromiso
- Para repartir el premio con la familia
- Por ilusión
- Por intercambiar el número de la lotería
- Por agotar el bote con la cuadrilla
- Para ver los partidos con más emoción
- Otros (conoce a la persona que lo vende, está enganchado/a a un número....)

Especificación de la respuesta "otro motivo" (respuesta espontánea)

Fuente: Encuesta sobre Percepción Social y Hábitos de Juego en Euskadi, 2019

Si se detallan estos resultados de acuerdo a algunas variables de caracterización, se observa que las personas divorciadas o separadas señalan con más frecuencia su interés por ganar dinero (76,1%) frente a colectivos como las personas que se dedican a las labores del hogar (47,3%). Respecto a la respuesta "otro motivo", muy vinculada a la tradición o el compromiso, es especialmente baja entre menores de 35 años (18,9%), estudiantes (11,3%) e incluso solteros (36,3%).

Es interesante comentar que el juego por una causa social se señala con menor frecuencia que la media entre las personas jóvenes de menos de 35 años (6,7%), y especialmente entre los/as estudiantes (0%), frente a las personas que se dedican a las labores del hogar (29,3%). Mientras, la



### Hábitos de juego de la población vasca

motivación de jugar para pasar el rato se da especialmente entre personas menores de 35 años (55,2%), solteros/as (32,5%) y sobre todo estudiantes (85,3%).

Sólo el 0,2% de la población vasca señala que juega por adicción. En este caso, resulta destacable que este porcentaje es ligeramente superior entre personas menores de 35 años (el 1,3% de los/as jóvenes de menos de 35 años afirma jugar por adicción).

## Hábitos de juego de la población vasca

Cuadro 4.4 Motivos por los que juega la población vasca, según diversas variables de caracterización

	Ganar dinero	Otro Motivo	Una causa social	Pasar el rato	Un poco por todas	Por adicción
<b>Sexo</b>						
Hombre	66,7%	45,2%	12,8%	24,4%	1,5%	0,4%
Mujer	63,4%	51,6%	23,8%	10,2%	1,4%	0,0%
<b>Edad</b>						
Menos de 35 años	64,6%	18,9%	6,7%	55,2%	3,4%	1,3%
35-64 años	67,6%	52,3%	22,1%	8,5%	0,9%	0,0%
65 años o más	61,0%	48,6%	18,5%	12,4%	1,4%	0,0%
<b>Territorio Histórico</b>						
Araba	65,6%	52,4%	20,6%	11,2%	0,3%	0,0%
Bizkaia	73,1%	57,7%	12,4%	12,0%	0,6%	0,4%
Gipuzkoa	53,0%	33,1%	26,1%	27,9%	3,3%	0,0%
<b>Estado Civil</b>						
Soltero/ a	66,1%	36,3%	14,9%	32,5%	0,4%	0,0%
Casado/ a o en pareja	64,0%	53,8%	19,6%	11,2%	1,6%	0,0%
Divorciado/ a o separado/ a	76,1%	49,0%	16,4%	7,4%	2,8%	0,0%
Viudo/ a	57,8%	56,1%	23,9%	12,8%	2,6%	0,0%
<b>Situación Laboral</b>						
Ocupado/ a	71,0%	46,3%	19,5%	12,9%	1,5%	0,0%
Desempleado/ a	65,4%	52,0%	20,2%	16,7%	0,0%	0,0%
Estudiante	57,9%	11,3%	0,0%	85,3%	4,6%	0,0%
Labores del hogar	47,3%	55,0%	29,3%	4,2%	0,0%	0,0%
Jubilado/ a	61,3%	56,0%	17,7%	13,2%	1,4%	0,0%
<b>Tota l</b>	<b>65,0%</b>	<b>48,6%</b>	<b>18,6%</b>	<b>16,9%</b>	<b>1,4%</b>	<b>0,2%</b>

Fuente: Encuesta sobre Percepción Social y Hábitos de Juego en Euskadi, 2019.



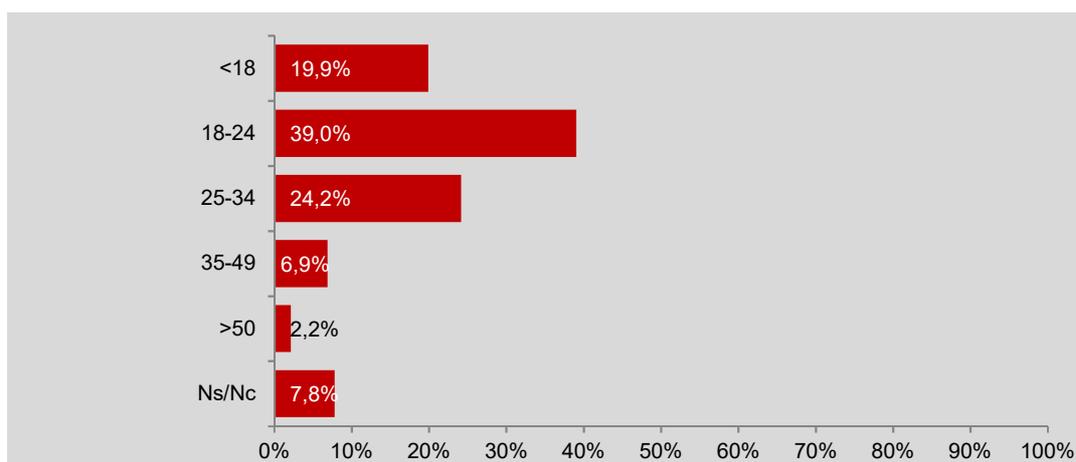
## Hábitos de juego de la población vasca

### 4.4. Primer contacto con el juego

#### *El 20% de la población vasca señala que tuvo su primer contacto con los juegos de azar siendo menor de edad*

La mayoría de la población vasca (63,2%) tuvo su primer contacto con el juego entre los 18 y los 34 años: en concreto, el 39% entre los 18 y los 24 años, y el 24,2% entre los 25 y los 34 años. No obstante, hay que destacar que existe un porcentaje importante de personas (19,9%) que afirma que su primer contacto con el juego tuvo lugar antes de los 18 años. Además, los resultados revelan que el contacto con el juego antes de la mayoría de edad es más común entre los hombres (29,6%) que entre las mujeres (11,3%).

Gráfico 4.7 Edad en la que la población vasca tuvo su primer contacto con los juegos de azar



Fuente: Encuesta sobre Percepción Social y Hábitos de Juego en Euskadi, 2019

Si se analiza el resultado según la edad de las personas, es interesante comprobar que el segmento más joven (18-35 años) es el que presenta una mayor proporción de contacto con el juego antes de la edad legal (48,6%), cifra que va disminuyendo en el segmento de 35-64 años (19,5%) y más todavía de 65 y más años (7,1%). Este resultado parece apuntar a una acentuación del problema del acceso al juego antes de tiempo entre las generaciones más jóvenes.



## Hábitos de juego de la población vasca

**Cuadro 4.5** Porcentaje de población vasca que tuvo su primer contacto con los juegos de azar antes de los 18 años, entre los 18 y los 24 años, y entre los 24 y los 35 años, según diversas variables de caracterización

	<18	18 - 24	25 - 34
<b>Sexo</b>			
Hombre	29,6%	41,9%	28,9%
Mujer	11,3%	36,5%	18,8%
<b>Edad</b>			
Menos de 35 años	48,6%	39,3%	9,2%
35-64 años	19,5%	42,5%	24,4%
65 años o más	7,1%	33,4%	30,9%
<b>Territorio Histórico</b>			
Araba	18,9%	35,4%	27,7%
Bizkaia	16,0%	44,2%	23,6%
Gipuzkoa	26,2%	34,2%	22,6%
<b>Total</b>	19,9%	39,0%	24,2%

Fuente: Encuesta sobre Percepción Social y Hábitos de Juego en Euskadi, 2019

**Cuadro 4.6** Juego con el que la población vasca se inició en su primer contacto con los juegos de azar. Ránking de juegos por frecuencia de mención.

1. Loterías y Apuestas del Estado	7. Internet (online)
2. Locales de apuestas	8. Apuestas hípcas
3. Salones de juego	9. Casino
4. Máquinas hostelería	10. Otros
5. ONCE	11. Apuestas deporte vasco
6. Bingo	12. No recuerda

Pregunta abierta (respuesta espontánea)

Fuente: Encuesta sobre Percepción Social y Hábitos de Juego en Euskadi, 2019

Respecto al juego concreto con el que la población vasca se inició en su primer contacto con el juego, destacan con gran diferencia sobre los demás las Loterías y Apuestas del Estado y los locales de apuestas. Se estima que en torno al 50% se habría iniciado con las Loterías y Apuestas del Estado, mientras que cerca de un tercio podrían haberse iniciado en locales de apuestas.

El primer contacto con los juegos de azar suele producirse a través de juegos arraigados en la sociedad como la lotería nacional, la primitiva o la Quiniela de fútbol. Destaca que las personas jugadoras con problemas cuya edad de iniciación fue relativamente temprana, tuvieron su primera experiencia con las máquinas de juego/tragaperras.

*Estudio sobre prevalencia, comportamiento y características de los usuarios de juegos de azar en España (2015)*

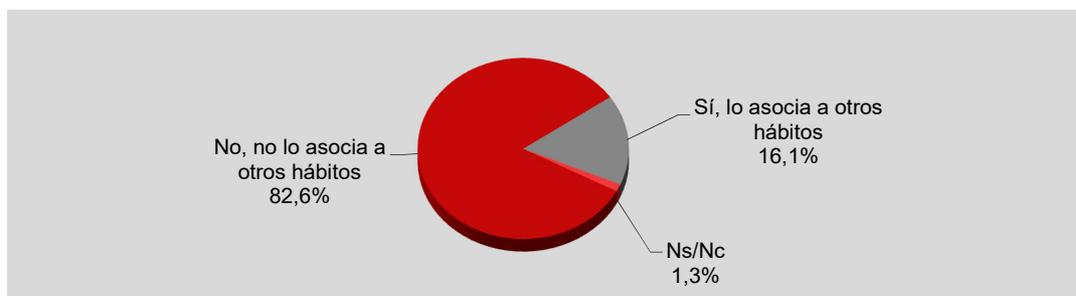
## Hábitos de juego de la población vasca

### 4.5. Asociación del hábito del juego con otros hábitos

**La mayor parte de la población vasca que ha jugado alguna vez (82,6%) no asocia el hábito del juego a otros hábitos como el alcohol, el tabaco u otras sustancias adictivas**

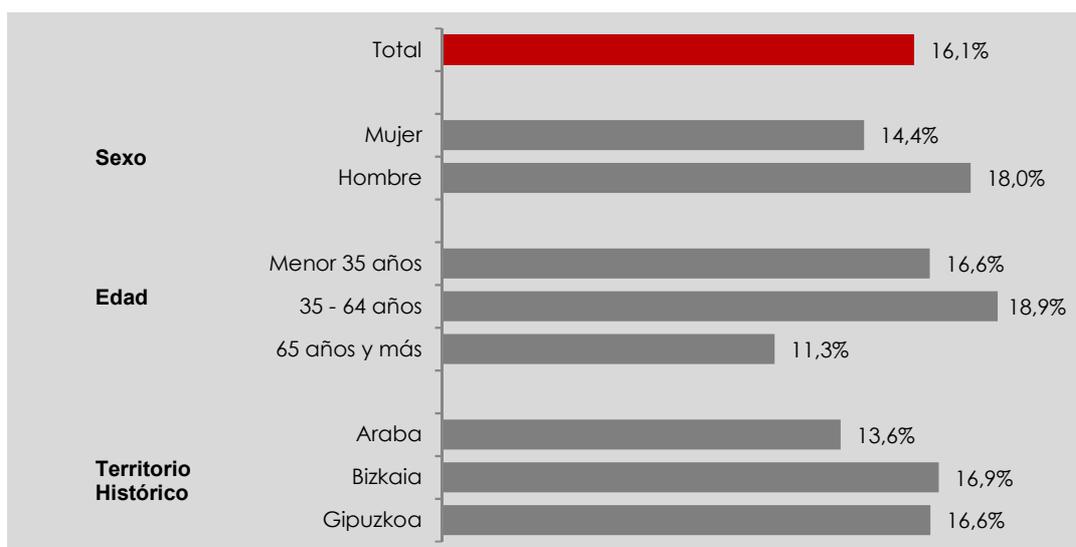
La mayor parte de la población vasca que ha jugado alguna vez (82,6%) no asocia el hábito del juego a otros hábitos como el alcohol, el tabaco u otras sustancias adictivas. En cambio, el 16,1% sí lo asocia a este tipo de hábitos.

**Gráfico 4.8** Asociación del hábito del juego a algún otro hábito como el alcohol, el tabaco u otras sustancias adictivas, entre la población vasca que ha jugado alguna vez



Fuente: Encuesta sobre Percepción Social y Hábitos de Juego en Euskadi, 2019

**Gráfico 4.9** Población vasca que asocia el hábito del juego a algún otro hábito como el alcohol, el tabaco u otras sustancias adictivas, según distintas variables de caracterización



Fuente: Encuesta sobre Percepción Social y Hábitos de Juego en Euskadi, 2019



## Hábitos de juego de la población vasca

### 4.6. Situaciones problemáticas experimentadas por la población jugadora de Euskadi

**El 3,7% de la población vasca jugadora afirma que al menos en alguna ocasión el juego le ha causado problemas económicos y/o sociales**

Entre 2012 y 2017 la proporción de personas con juego activo se ha incrementado del 22,6% al 26,3%. Sin embargo, aunque cada vez juegan más personas, también ha aumentado el porcentaje de las que no presentan riesgo de adicción al juego: el 23,7 % en 2017 (frente al 19,8 % en 2012).

**Encuesta de Adicciones en la CAPV (2017)**

El 3,7% de la población vasca jugadora afirma que al menos en alguna ocasión el juego le ha causado problemas económicos y/o sociales (a uno/a mismo/a o al entorno). Por su parte, el 2,6% ha vuelto para intentar ganar el dinero perdido, mientras que el 1,3% se ha sentido culpable por sus hábitos de juego.

**Cuadro 4.7 Situaciones experimentadas por la población vasca jugadora en los últimos 12 meses**

Situaciones	Nunca	Alguna vez	La mayor parte de las veces	Casi siempre	Ns/nc	Se niega
Sus hábitos de juego le han causado problemas económicos y/o sociales a usted o a alguien de su entorno	95,8%	1,4%	0,8%	1,5%	0,2%	0,2%
Ha vuelto para intentar ganar el dinero que perdió	97,1%	2,3%	0,0%	0,3%	0,1%	0,2%
Se ha sentido culpable por sus hábitos de juego o por lo que le ocurre cuando juega	98,3%	1,2%	0,0%	0,1%	0,1%	0,2%
Ha jugado para escapar de sus problemas o cuando está deprimido o ansioso o mal consigo mismo	98,6%	0,7%	0,1%	0,3%	0,1%	0,2%
Alguna vez el juego le ha causado problemas de salud, como estrés o angustia	98,9%	0,6%	0,0%	0,1%	0,2%	0,2%
Ha necesitado jugar más dinero para conseguir la misma emoción	99,1%	0,6%	0,0%	0,0%	0,1%	0,2%
Ha jugado o apostado más dinero del que se podía permitir perder	99,3%	0,4%	0,0%	0,0%	0,1%	0,2%
Ha tomado dinero prestado o vendido algo para conseguir dinero para jugar	99,6%	0,0%	0,0%	0,1%	0,1%	0,2%

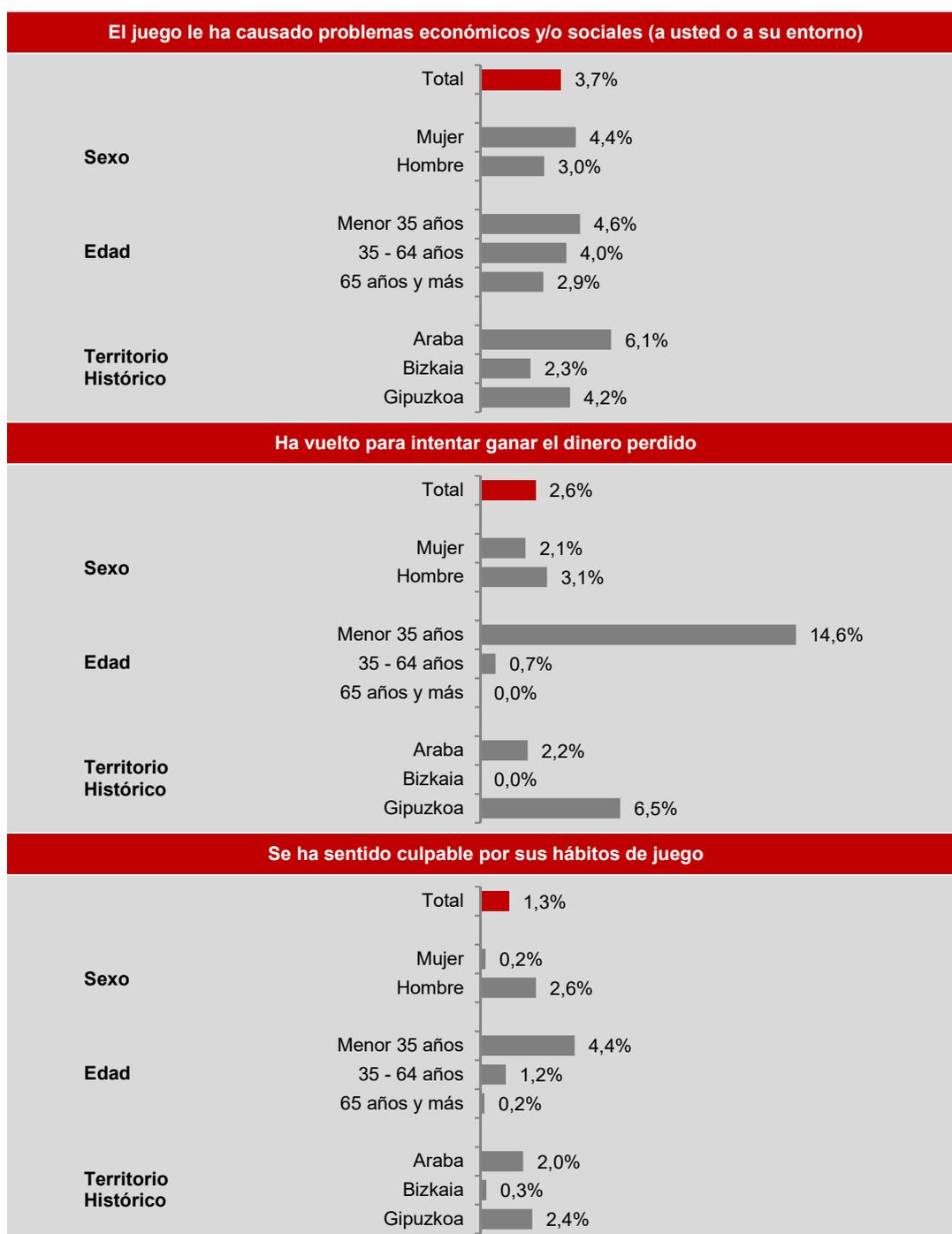
Fuente: Encuesta sobre Percepción Social y Hábitos de Juego en Euskadi, 2019

Si se desagregan estos datos por algunas variables de caracterización, hay que decir que el colectivo de personas menores de 35 años presenta en general porcentajes por encima de la media, lo que significa que éste es un grupo especialmente afectado por las situaciones sugeridas.



### Hábitos de juego de la población vasca

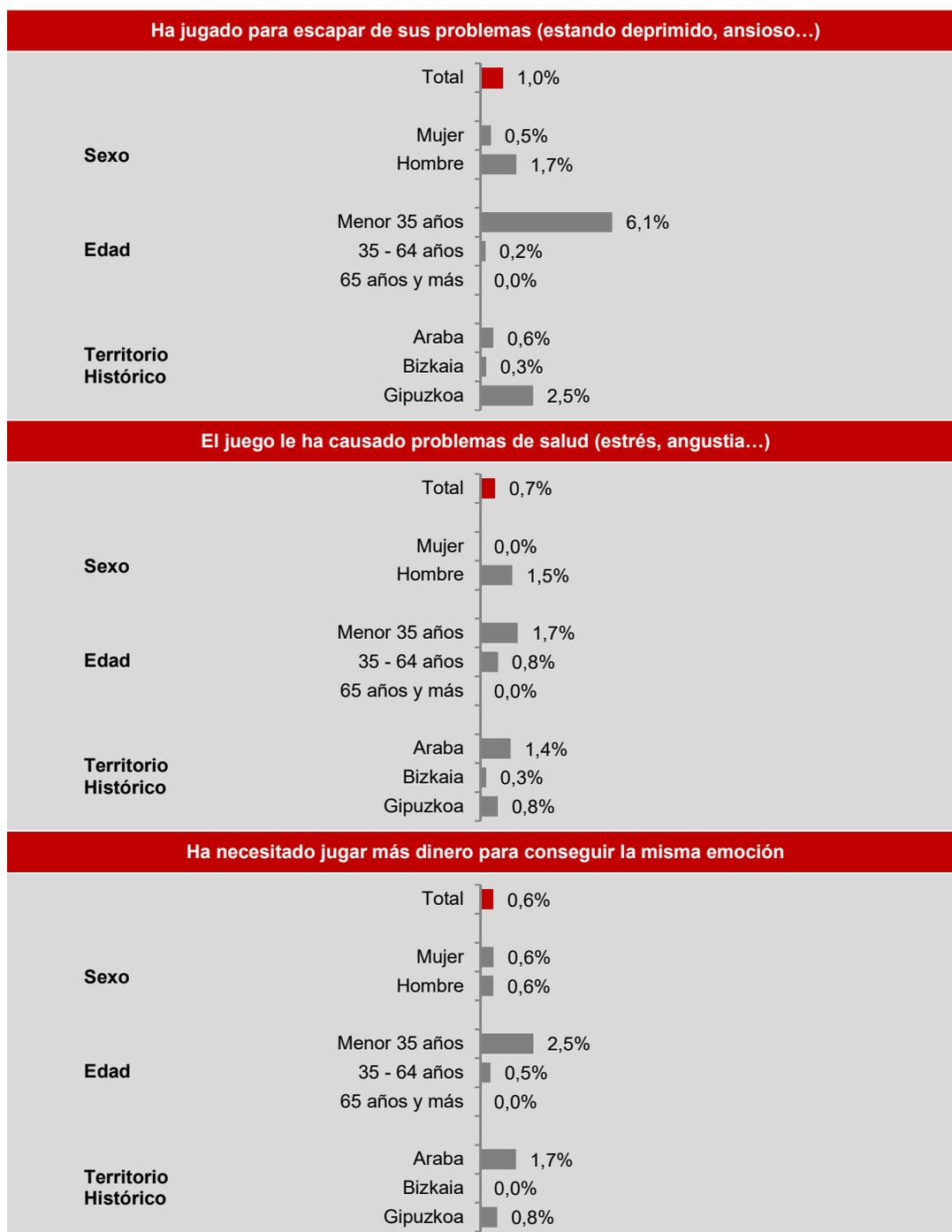
Gráfico 4.10 Población vasca jugadora que ha experimentado alguna vez, la mayor parte de las veces, o casi siempre, en los últimos 12 meses algunas situaciones propuestas, según diversas variables de caracterización (i)



Fuente: Encuesta sobre Percepción Social y Hábitos de Juego en Euskadi, 2019


**Hábitos de juego de la población vasca**

Gráfico 4.11 Población vasca jugadora que ha experimentado alguna vez, la mayor parte de las veces, o casi siempre, en los últimos 12 meses algunas situaciones propuestas, según diversas variables de caracterización (ii)



Fuente: Encuesta sobre Percepción Social y Hábitos de Juego en Euskadi, 2019



### Hábitos de juego de la población vasca

La proporción de quienes tienen pautas de riesgo más o menos se mantiene en el tiempo: el 0,6% de la población en 2017, frente al 0,4% en 2012. Los datos de 2017 indican que el riesgo moderado afectaría a cerca de 7.200 personas (0,4% de la población), mientras que otras 3.300 (0,2%) podrían ser calificadas como jugadores/as excesivos/as.

Por distintas variables de caracterización, en 2017, la prevalencia de adicción al juego entre los hombres triplica a la de las mujeres (el 0,3% de los hombres y el 0,1% de las mujeres de la CAE se consideran jugadores/as excesivos/as). Con respecto a la edad, la adicción al juego predomina entre las personas jóvenes y de mediana edad (el 0,5% de las personas de 15 a 34 años practicarían el juego excesivo).

*Encuesta de Adicciones en la CAPV (2017)*

Los resultados muestran un índice de prevalencia del 0,3% para personas catalogadas como jugadores patológicos, del 0,6% en personas catalogadas como jugadores con problemas, y del 2,6% para jugadores con algún tipo de riesgo, si se trabaja con los resultados vinculados al juego en el último año; los valores correspondientes son 0,9%, 1%, y 4,4%, respectivamente con carácter general (más allá de los últimos 12 meses).

En general, y de acuerdo a los datos obtenidos, se puede determinar que las personas jugadoras con algún tipo de problemática relacionada con el juego se caracterizan, principalmente, por ser hombres con edad comprendida entre 25 y 34 o superior a 55. Mayoritariamente presentan una situación laboral estable, aunque cabría reseñar que a medida que se incrementa el nivel de patología aumenta el colectivo de personas desempleadas.

*Estudio sobre prevalencia, comportamiento y características de los usuarios de juegos de azar en España (2015)*



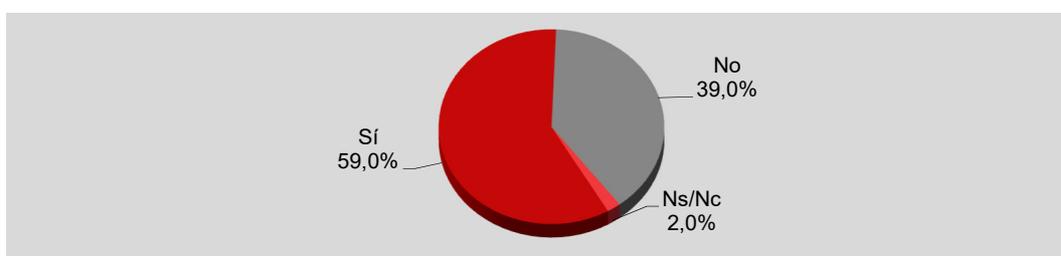
## Hábitos de juego de la población vasca

### 4.7. Establecimientos dedicados al juego cerca del domicilio

**El 59% de la población vasca afirma que existe algún establecimiento dedicado al juego cerca de su domicilio**

El 59% de la población vasca afirma que existe algún establecimiento dedicado al juego cerca de su domicilio. Por el contrario, el 39% de la población vasca señala que este tipo de establecimientos no se encuentran cerca de su domicilio.

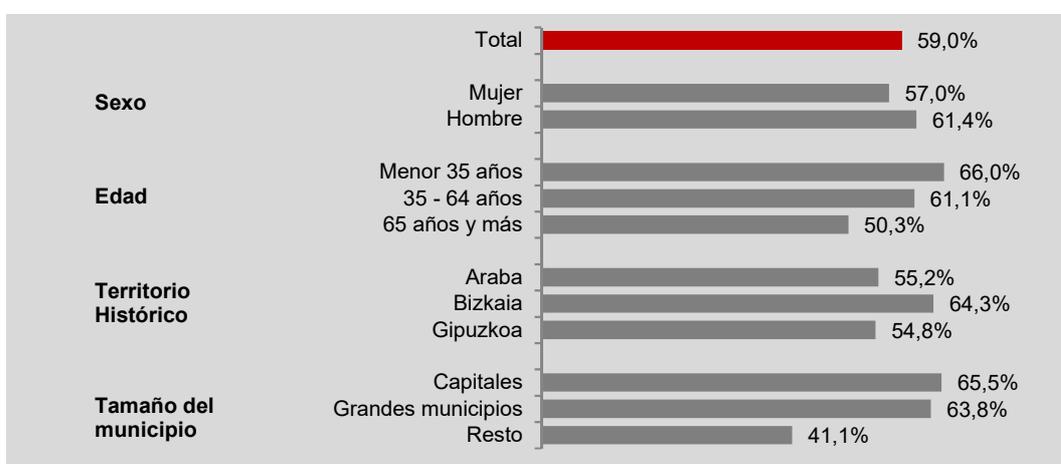
Gráfico 4.12 Existencia de algún establecimiento dedicado al juego (salones de juego, locales de apuestas, bingos o casinos) cerca del domicilio de la población vasca



Fuente: Encuesta sobre Percepción Social y Hábitos de Juego en Euskadi, 2019

Si se tiene en cuenta el tamaño del municipio, se observa que el porcentaje de personas que afirma tener cerca de su domicilio este tipo de locales es mayor en capitales (65,5%) y grandes municipios (63,8%), mientras que es inferior en el resto de municipios (41,1%).

Gráfico 4.13 Población vasca que afirma que existe cerca de su domicilio algún establecimiento dedicado al juego (salones de juego, locales de apuestas, bingos o casinos), según distintas variables de caracterización



Fuente: Encuesta sobre Percepción Social y Hábitos de Juego en Euskadi, 2019

# 4.

Observatorio Vasco del Juego 2019

Percepción social y hábitos de juego de la población vasca



JOKOAREN  
EUSKAL BEHATOKIA  
OBSERVATORIO VASCO  
DEL JUEGO

Hábitos de juego de la población vasca



**5.**

## **La labor inspectora y el Registro de Autoprohibidos**



## La labor inspectora y el Registro de Autoprobibidos

### 5.1. Actividad inspectora

La Unidad de Juego y Espectáculos de la Ertzaintza es la responsable de la actividad inspectora en los diferentes establecimientos de juego de la CAE.

En los últimos años, el número total de inspecciones ha ido disminuyendo progresivamente, principalmente como consecuencia de las mejoras tecnológicas introducidas, que han permitido reducir el número de visitas “in situ”, así como debido a reorganizaciones internas de personal. Sin embargo, es importante destacar la intención del Departamento de Seguridad del Gobierno Vasco de reforzar la actividad inspectora en este campo en los próximos años.

En concreto, la actividad inspectora total de la CAE en 2018 ascendió a 3.735 actuaciones. La mayor parte de ellas se centró en las máquinas de hostelería (2.132 actuaciones, o 57,1% del total). Mientras, otros subsectores destacados fueron la vigilancia y control de juego (637 actuaciones) o los salones de juego y recreativos (445 actuaciones).

**Cuadro 5.1 Actividad inspectora (Unidad de Juego y Espectáculos de la Ertzaintza), CAE. 2011-2018**

	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018
Casinos	401	291	281	300	331	254	185	167
Bingos	638	474	485	460	531	401	358	308
Salones de Juego y recreativos	546	206	201	202	409	464	426	445
Locales de apuestas	53	72	76	60	52	36	33	46
Máquinas hostelería	4.208	3.361	3.376	3.253	2.646	2.773	2.318	2.132
Vigilancia y control de juego	209	410	544	463	408	426	656	637
<b>TOTAL</b>	<b>6.055</b>	<b>5.432</b>	<b>5.507</b>	<b>5.215</b>	<b>4.377</b>	<b>4.354</b>	<b>3.976</b>	<b>3.735</b>

Fuente: Dirección de Juego y Espectáculos. Departamento de Seguridad. Gobierno Vasco.

### 5.2. Expedientes sancionadores tramitados

Respecto a los expedientes sancionadores tramitados, en 2018 se tramitaron 49 expedientes en la CAE. De todos estos expedientes, 40 corresponden a expedientes sancionadores iniciados ese mismo año (81,6% del total), mientras que el resto (9 expedientes) fueron iniciados el año anterior. Entre los 40 expedientes iniciados en 2018, 26 fueron resueltos en el año.

Por otro lado, la evolución observada a lo largo de los últimos años es bastante cambiante y no sigue una tendencia clara.



## La labor inspectora y el Registro de Autoprobibidos

**Cuadro 5.2** Expedientes sancionadores en materia de Juego, según inicio o estado de la resolución. 2011-2018

	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018
Expedientes iniciados en el año	6	17	24	29	18	5	56	40
- Expedientes resueltos en el año	2	9	13	18	6	5	43	26
- Expedientes pendientes de resolución en el año	4	8	11	11	12	0	13	14
Expedientes iniciados en años anteriores	4	4	8	11	11	13	1	9
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>21</b>	<b>32</b>	<b>40</b>	<b>29</b>	<b>18</b>	<b>57</b>	<b>49</b>

Fuente: Dirección de Juego y Espectáculos. Departamento de Seguridad. Gobierno Vasco.

De acuerdo al tipo de infracción, en 2018 casi la totalidad de los expedientes tramitados fueron debidos a infracciones graves o muy graves, sumando el 91,8% del total. Así, en 2018 32 expedientes sancionadores fueron de carácter grave, mientras que 13 se consideraron muy graves (4 expedientes graves más que en 2017).

**Cuadro 5.3** Expedientes sancionadores en materia de Juego, por tipo de infracción. 2011-2018

	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018
Muy graves	4	7	8	9	5	3	9	13
Graves	1	0	9	15	7	15	35	32
Leves	1	5	2	4	2	0	0	4
Sobreselidos	0	1	2	1	2	0	0	0
Pendientes de resolución	4	8	11	11	13	0	13	0
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>21</b>	<b>32</b>	<b>40</b>	<b>29</b>	<b>18</b>	<b>57</b>	<b>49</b>

Fuente: Dirección de Juego y Espectáculos. Departamento de Seguridad. Gobierno Vasco.

Por último, se analizan los expedientes sancionadores en materia de juego desde la perspectiva del hecho constitutivo de infracción. En este sentido, una de los motivos más destacados es el permitir el juego a menores, hecho al que se refieren 11 de los expedientes. Además, hay otros 8 expedientes iniciados con motivo de la presencia de menores. Igualmente, se recoge la existencia de 4 expedientes sancionadores impuestos al menor directamente, por acceso y/o juego de menores, de acuerdo a la Ley 10/2015.

Por otro lado, existen 11 expedientes vinculados al incumplimiento del horario de cierre, hecho que acapara también un número considerable de expedientes. Otros hechos constitutivos de infracción en 2018 son, por ejemplo, las irregularidades en máquinas (4) o el incumplimiento de requisitos administrativos (3), entre otros.

Finalmente, cabe destacar que entre los años 2012-2015 se registró un aumento de la infracción muy grave por venta de boletos sin autorización, por parte de organizaciones de venta de lotería no autorizada, normalmente callejera.



## La labor inspectora y el Registro de Autoprobibidos

Cuadro 5.4 Expedientes sancionadores en materia de Juego, por hecho constitutivo de infracción. 2011-2018

	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018
Juego ilegal*		12	11	13	10	3	2	2
Permitir juego a menores	1	3	7	12	11	9	13	11
Juego prohibido	8	2	1					1
Presencia de menores							7	8
Acceso y/o juego de menores según Ley 10/2015**								4
Control admisión	1	1	3			1		
Incumplimiento horario de cierre				2		4	23	11
Irregularidades en máquinas				2	1	1	5	4
Incumplimiento de requisitos de salones con hostelería							5	
Organizar combinación aleatoria sin presentar declaración responsable previa		1	4	5	1		1	2
Incumplimiento de medidas de seguridad en locales de juego							1	1
Separación de dependencias de juego y hostelería		2	6	5	5			
Sobrepasar el número de máquinas					1			
Transmisión de acciones								1
Puesta en funcionamiento sin presentación de documentación								1
Incumplimiento de requisitos administrativos								3
Irregularidades en juego de bingo				1				
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>21</b>	<b>32</b>	<b>40</b>	<b>29</b>	<b>18</b>	<b>57</b>	<b>49</b>

\* 2012-2015: aumento de la infracción muy grave por venta de boletos sin autorización

\*\* Sanciones al menor directamente, según Ley 10/2015, de 23 de diciembre, de espectáculos públicos y actividades recreativas.

Fuente: Dirección de Juego y Espectáculos. Departamento de Seguridad. Gobierno Vasco.



## La labor inspectora y el Registro de Autoprobibidos

### 5.3. Registro de Interdicciones

El Departamento de Seguridad del Gobierno Vasco cuenta con un Registro de Interdicciones (o Registro de Autoprobibidos), que incluye a las personas que se han autoexcluido del juego. El Registro de Interdicciones de Acceso al Juego se establece con la finalidad de impedir el acceso de las personas que en él se inscriban a los locales de juego donde deban aplicarse sistemas de control de admisión o a los sitios web de juego regulados por el Gobierno Vasco. La prohibición se hace por tiempo indefinido, pero puede solicitarse su cancelación transcurridos 6 meses.

Por otro lado, la Dirección General de Ordenación del Juego, dependiente del Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas, cuenta con un Registro General de Interdicciones de Acceso al Juego (RGIAJ)<sup>1</sup>. Una misma persona puede estar inscrita al mismo tiempo en el Registro de Interdicciones del Gobierno Vasco y en el Registro General de Interdicciones Estatal.

Respecto al número concreto de personas inscritas en los Registros de Interdicciones, y según los últimos datos disponibles (noviembre 2019), en la CAE hay un total de 1.146 personas que se han autoexcluido del juego. Se trata de personas que pueden estar inscritas en el Registro de Interdicciones del Gobierno Vasco, en el Registro de Interdicciones de la Dirección General de Ordenación del Juego, o en ambos Registros a la vez.

Entre estas 1.146 personas, 645 residen en Bizkaia (56,3% del total de inscritos), 295 en Gipuzkoa (25,7%) y el resto, 206, en Araba (18%). Por género, y respecto al total, la mayoría de las personas inscritas son hombres; en concreto, hay 824 hombres (71,9% del total de inscritos), frente a 322 mujeres (28,1%).

Si se tiene en cuenta la proporción que estas cifras suponen sobre los totales de población de la CAE (por Territorio Histórico y por género), se observa que el peso de los hombres inscritos sobre el total de hombres supera el peso de las mujeres inscritas sobre el total de mujeres. En concreto, los datos reflejan que el 0,03% de las mujeres de la CAE se encuentran inscritas en algún Registro de Autoprobibidos, frente al 0,08% de los hombres.

---

<sup>1</sup> El Departamento de Seguridad del Gobierno Vasco recomienda inscribirse en dicho registro para autoexcluirse del juego online, que en su mayor parte se regula a nivel estatal.



## La labor inspectora y el Registro de Autoprobibidos

Cuadro 5.5 Personas registradas que se han autoexcluido del juego, por Territorio Histórico y género. 19/11/2019.

		Total de personas registradas*	% s/población
Araba	Hombres	159	0,10
	Mujeres	47	0,03
	<b>Total</b>	<b>206</b>	<b>0,06</b>
Bizkaia	Hombres	452	0,08
	Mujeres	193	0,03
	<b>Total</b>	<b>645</b>	<b>0,06</b>
Gipuzkoa	Hombres	213	0,06
	Mujeres	82	0,02
	<b>Total</b>	<b>295</b>	<b>0,04</b>
<b>TOTAL</b>	<b>Hombres</b>	<b>824</b>	<b>0,08</b>
	<b>Mujeres</b>	<b>322</b>	<b>0,03</b>
	<b>Total</b>	<b>1.146</b>	<b>0,05</b>

\* Personas que se han registrado en el Registro de la CAE, en el Registro Estatal, o en ambos registros.

Fuente: Dirección de Juego y Espectáculos. Departamento de Seguridad. Gobierno Vasco

Si se distingue el número de personas inscritas por tipo de Registro (Autonómico o Estatal), se observa que hay un mayor número de personas inscritas en el Registro Estatal. Así, en el conjunto de la CAE, hay 906 personas inscritas en el Registro Estatal (696 hombres y 210 mujeres), y 396 en el Registro de la CAE (266 hombres y 130 mujeres).

Es importante aclarar que la suma de ambos Registros (906 y 396) asciende a 1.302, cifra superior al 1.146 de la tabla anterior. Esto es debido a que hay personas que se encuentran inscritas en ambos registros; en concreto, son 156 las personas que han dado su nombre en los dos registros.

Cuadro 5.6 Personas registradas que se han autoexcluido del juego, por Territorio Histórico y género, según tipo de Registro. 19/11/2019

		Registro de la CAE	Registro Estatal
Araba	Hombres	12	151
	Mujeres	9	39
	<b>Total</b>	<b>21</b>	<b>190</b>
Bizkaia	Hombres	196	377
	Mujeres	83	124
	<b>Total</b>	<b>279</b>	<b>501</b>
Gipuzkoa	Hombres	58	168
	Mujeres	38	47
	<b>Total</b>	<b>96</b>	<b>215</b>
<b>TOTAL</b>	<b>Hombres</b>	<b>266</b>	<b>696</b>
	<b>Mujeres</b>	<b>130</b>	<b>210</b>
	<b>Total</b>	<b>396</b>	<b>906</b>

Nota: La diferencia entre  $906+396=1.302$  y 1.146 se refiere a personas inscritas en ambos registros

Fuente: Dirección de Juego y Espectáculos. Departamento de Seguridad. Gobierno Vasco

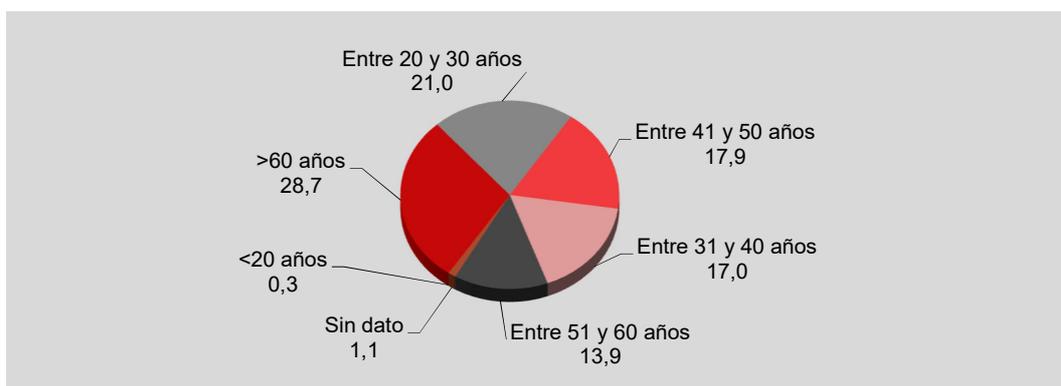
Finalmente, y respecto a la variable edad, los datos disponibles se refieren únicamente al Registro de la CAE en particular (datos a diciembre de 2018). De acuerdo a estos



### La labor inspectora y el Registro de Autoprobibidos

datos, se observa que apenas hay ninguna persona inscrita menor de 20 años, mientras que un porcentaje importante de personas inscritas tiene más de 60 años. El resto de los intervalos considerados tienen un peso similar, por lo que no se reflejan diferencias importantes por edad.

Gráfico 5.1 Registro de Interdictos de la CAE, por edad. 26/12/2018.



Fuente: Dirección de Juego y Espectáculos. Departamento de Seguridad. Gobierno Vasco



Anexo A.

## Metodología



## Metodología

La metodología utilizada para la Encuesta sobre Percepción Social y los Hábitos de Juego en Euskadi se ha basado en la recogida de información de primera mano de la población vasca, a través de la realización de una encuesta telefónica dirigida a la población de más de 18 años. El proceso de encuestación se ha llevado a cabo durante el mes de julio de 2019.

Se han obtenido 1.214 encuestas efectivas, tamaño muestral que garantiza una adecuada representatividad de los resultados globales.

En el proceso de recogida de información se han controlado cuotas de edad, sexo, y territorio histórico de residencia, de cara a garantizar unos tamaños muestrales mínimos de los distintos segmentos poblacionales y una adecuada representatividad. No obstante, los resultados se han ponderado con el fin de corregir las pequeñas desviaciones en la muestra final.

La descripción de dicha muestra se recoge en la siguiente tabla:

**Cuadro A.1 Muestra**

Sexo			Territorio Histórico de residencia		
	Frecuencia	Porcentaje		Frecuencia	Porcentaje
Mujer	665	54,8	Araba	264	21,7
Hombre	549	45,2	Bizkaia	525	43,3
<b>Total</b>	<b>1.214</b>	<b>100,0</b>	Gipuzkoa	425	35,0
			<b>Total</b>	<b>1.214</b>	<b>100,0</b>

Asimismo, y a lo largo del análisis de los resultados de la encuesta, los datos se complementan con algunos resultados extraídos de otras encuestas oficiales de referencia (en tales casos los resultados no son estrictamente comparables, por basarse en metodologías diferentes y referirse a colectivos distintos):

- La Encuesta sobre Adicciones en la CAPV, operación estadística promovida por el Departamento de Salud del Gobierno Vasco, que consiste en una encuesta domiciliaria (en persona) dirigida a conocer la incidencia de diversas adicciones, con y sin sustancia, entre la población vasca de 15 a 74 años. Los últimos datos disponibles corresponden a la edición de 2017.
- El Estudio sobre prevalencia, comportamiento y características de los usuarios de juegos de azar en España, elaborado en 2015, y coordinado por la Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ), perteneciente al Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas. El estudio fue realizado mediante encuestas personales (cuestionario semiestructurado) a la población residente en España mayor de 18 años.



## Metodología

- Encuesta EDADES sobre drogas y adicciones en España, operación estadística realizada por el Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones (Ministerio de Sanidad y Consumo). Se trata de una encuesta a población general residente en hogares, con una edad comprendida entre 15y 64 años, realizada en el domicilio. Los últimos datos disponibles corresponden al año 2017.
- Encuesta realizada en el marco del II Libro Blanco del Juego de Euskadi (2015). Se trata de una encuesta realizada mediante la técnica de la entrevista telefónica, con 550 respuestas de individuos residentes en Euskadi (165 de Álava, 165 de Gipuzkoa y 220 de Bizkaia) con una edad igual o mayor a 16 años. El trabajo de campo se realizó en el año 2014.

Por otro lado, este informe sobre la Percepción Social y los Hábitos de Juego en Euskadi incluye un apartado sobre la labor inspectora y el Registro de Autoprobibidos del Gobierno Vasco, que se ha elaborado en base a los datos remitidos por la Dirección de Juego y Espectáculos del Departamento de Seguridad del Gobierno Vasco.



# PLAN DE ACCIÓN PARA FOMENTO DEL JUEGO RESPONSABLE Y LA PREVENCIÓN DEL JUEGO PROBLEMÁTICO

(ref. E4922\_v04)

20 de Diciembre 2019



JOKOAREN  
EUSKAL BEHATOKIA  
OBSERVATORIO VASCO  
DEL JUEGO



## Indice

<b>1. Introducción.....</b>	<b>1</b>
<b>2. Contexto del Plan de Acción.....</b>	<b>3</b>
<b>3. Objetivos y Plan de Acción .....</b>	<b>6</b>
3.1. Objetivos del Plan.....	7
3.2. Ejes de actuación para el fomento del juego responsable y la prevención del juego problemático.....	7
<b>EJE 1.DESARROLLO NORMATIVO .....</b>	<b>8</b>
<b>EJE 2.INFORMAR Y SENSIBILIZAR A LA POBLACIÓN.....</b>	<b>12</b>
<b>EJE 3.FORMACIÓN Y COOPERACIÓN .....</b>	<b>14</b>
<b>EJE 4.IMPULSAR LA RESPONSABILIDAD SOCIAL CORPORATIVA .....</b>	<b>17</b>
3.3. Resumen del Plan de Acción .....	18
<b>Anexo A. Metodología .....</b>	<b>19</b>
<b>Anexo B. Buenas prácticas de juego responsable y prevención del juego problemático .....</b>	<b>22</b>
B.1. Introducción.....	23
B.2. El programa de juego responsable de la DGOJ 2019-2022.....	23
B.3. Programa para la prevención de la ludopatía del Principado de Asturias 2018-2020 .....	25
B.4. Decreto-Ley 1/2019 de medidas urgentes para el fomento del juego responsable en la Comunidad Autónoma de Extremadura .....	27
B.5. Medidas de prevención del juego en la estrategia nacional sobre adicciones 2017-2024 .....	29
B.6. Medidas del III plan de adicciones de Aragón 2018-2024 en relación al juego responsable y la prevención de la ludopatía .....	31



**1.**

## **Introducción**



## Introducción

El presente documento se enmarca en el proyecto de Observatorio Vasco del Juego, puesto en marcha por la Dirección de Juego y Espectáculos del Gobierno Vasco, que cuenta para ello con la colaboración técnica de IKEI Research & Consultancy.

El Observatorio fue creado mediante el Decreto 147/2018, de 16 de octubre (BOPV de 23 de octubre de 2018) como servicio centralizado de información, estudio e investigación de la realidad del juego en la Comunidad Autónoma de Euskadi. Su finalidad es proporcionar a la Autoridad Reguladora del Juego en Euskadi una visión de conjunto del fenómeno a la hora de implementar sus políticas públicas.

La Comunidad Autónoma de Euskadi tiene competencia exclusiva en materia de casinos, juegos y apuestas, con excepción de las Apuestas Mutuas Deportivas Benéficas, de conformidad con el artículo 10.35 del Estatuto de Autonomía del País Vasco. La Autoridad Reguladora del Juego en la CAE tiene entre sus atribuciones elaborar las políticas públicas relativas al juego; promover la sensibilización en aras de un juego responsable y con garantías, y la investigación sobre la incidencia social del juego en relación con los comportamientos ciudadanos, las personas menores de edad y el control de las conductas adictivas; así como autorizar y controlar la organización de los juegos.

En ese contexto, la definición de las políticas públicas del juego y su evaluación requieren disponer de un conocimiento sistemático, y renovado permanentemente, de la realidad a la que se dirigen, atendiendo tanto a la oferta del juego como a su demanda social y las tendencias prospectivas que se manifiesten al respecto tanto en el ámbito propio de la Comunidad Autónoma como en otros ámbitos geográficos.

Con ese fin, el Observatorio está desarrollando un cuerpo o sistema de indicadores básicos que permita tener un diagnóstico actualizado del fenómeno del juego y cumpla una doble función: como servicio y apoyo a las Instituciones en su toma de decisiones políticas y administrativas; y como servicio a la comunidad y libre acceso a la información. Así mismo, el proyecto plantea la elaboración de un plan de acción enfocado fundamentalmente a definir e implementar medidas correctoras orientadas a evitar el uso inadecuado del juego y reducir los riesgos y daños causados por el mismo.

Concretamente, el presente documento tiene por objeto exponer el Plan de Acción elaborado<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> Ver en Anexo la metodología empleada para la elaboración del Plan y otra documentación relevante al respecto (Buenas prácticas analizadas).



## 2.

## Contexto del Plan de Acción



## Contexto del Plan de Acción

El contexto en el que se inscribe el Plan de Acción viene configurado por una serie de factores que en los últimos años están transformando de manera muy importante la práctica de los juegos de azar y generando una gran preocupación social en relación al mismo y a sus posibles consecuencias no deseadas sobre determinadas personas y colectivos sociales:

- Se ha producido un aumento en la disponibilidad y accesibilidad al juego, con un aumento de la oferta de juego, de canales y modalidades y de nuevos desarrollos tecnológicos en materia de juego.
- Particularmente, la eclosión del juego online, que permite jugar a través de cualquier dispositivo conectado a la red durante las 24 horas del día, hace que sea mucho más accesible que el juego presencial. Además, permite la ocultación y la privacidad de la práctica.
- La práctica social del juego está en expansión. Si bien para la mayoría constituye una actividad recreativa, hay un sector de la población, reducido pero no por ello despreciable, para el que puede derivar en conductas patológicas y, en última instancia, adictivas.
- Existe una creciente preocupación social relativa a los riesgos de adicción que puede entrañar el juego en determinados colectivos, con los consiguientes problemas sociales (vida personal, familiar, laboral,...) y sanitarios asociados.
- De manera particular, inquieta socialmente la proliferación de plataformas de apuestas de juego online, por su atractivo y accesibilidad, en particular para jóvenes y adolescentes.
- Las apuestas deportivas online representan una de las tipologías de juego que más ha aumentado. Presentan unas características (aceptación social, ilusión de control, ganancias no basadas sólo en la suerte, recompensa inmediata, etc.) que las hace potencialmente más adictivas. El colectivo de los jóvenes emerge como un colectivo muy vulnerable.
- La publicidad del juego online ha crecido notablemente y preocupa la falta de normativa que la limite. Hoy conviven dos “campos de juego” diferenciados: el presencial y el online.
- La demanda de tratamiento por adicción o por comportamiento abusivo del juego online parece estar aumentando de manera significativa. Las personas que acuden a pedir ayuda son cada vez más jóvenes, según la información aportada por las Asociaciones intervinientes en esta esfera. Estas Asociaciones subrayan, además, que el proceso de adicción es mucho más rápido entre los jóvenes.
- La creciente preocupación existente ha insertado el juego y la responsabilidad de la Administración en su regulación y control en el centro del debate social.
- En este marco, se observa una tendencia general al aumento de las iniciativas de promoción del juego responsable y de prevención del juego problemático y las ludopatías, tanto por parte de la Administración, como por parte de las propias asociaciones sectoriales y las empresas.



### Contexto del Plan de Acción

- Al margen de la normativa, donde Euskadi es citada a menudo como referencia, la percepción general es que es necesario poner en marcha más medidas efectivas para hacer frente a los problemas con el juego.
- La prevención se revela como el eje clave de las políticas a implementar. Al igual que ocurre en relación a los problemas asociados al consumo de tabaco, de alcohol u otras drogas, la prevención de los problemas de juego no puede reposar sólo en medidas individuales como el autocontrol o en la promoción genérica del juego responsable.
- Las estrategias de marketing, la accesibilidad y las características que acentúan los riesgos de ciertos juegos deben ser analizados para poder identificar medidas de prevención viables y eficaces.

Todas estas cuestiones hacen pertinente que desde la Autoridad Reguladora del Juego en la CAE, esto es, la Dirección de Juego y Espectáculos del Gobierno Vasco se diseñe un Plan de Acción encaminado a evitar el uso inadecuado del juego y reducir los riesgos y daños causados por el juego excesivo.

El proceso de elaboración y aprobación del Plan de Acción y la consiguiente nueva planificación del juego queda reflejado en el siguiente diagrama.





# 3.

## Objetivos y Plan de Acción



## Objetivos y Plan de Acción

### 3.1. Objetivos del Plan

Los objetivos del Plan de Acción que aquí se plantea son principalmente los siguientes:

- **Concienciar y sensibilizar sobre los riesgos del juego, especialmente a los adolescentes y jóvenes de la CAPV.**
- **Evitar el acceso al juego a personas menores de edad y a aquellas que lo tengan prohibido.**
- **Reducir los riesgos asociados a un uso inadecuado del juego y ofrecer tratamiento integral a las personas con problemas de adicción.**

### 3.2. Ejes de actuación para el fomento del juego responsable y la prevención del juego problemático

Para la consecución de los Objetivos propuestos, se plantean los siguientes Ejes de actuación:

- 1. DESARROLLO NORMATIVO**
- 2. INFORMAR Y SENSIBILIZAR A LA POBLACIÓN**
- 3. FORMACIÓN Y COOPERACIÓN**
- 4. IMPULSAR LA RESPONSABILIDAD SOCIAL CORPORATIVA**

Se desarrolla a continuación el contenido de estos Ejes.



## Objetivos y Plan de Acción

### EJE 1. DESARROLLO NORMATIVO

El presente Eje del Plan de Acción incluye medidas en ámbito de la gestión y el control del juego, con un foco particular en el acceso a los locales por parte de menores y personas autoprohibidas, así como en cuestiones relacionadas con la publicidad del juego y las labores de inspección y control.

#### 1.1. GESTIÓN Y CONTROL DEL JUEGO: ACCESO Y CONFIGURACIÓN DE LOCALES

Todos los agentes del sector comparten la idea de que es clave velar por el cumplimiento de la normativa de acceso al juego. Para ello, se establece como prioridad la protección de los menores y las personas inscritas en el registro de prohibidos y la necesidad de mejorar el control del acceso de estos colectivos a los locales de juego presencial. Por ello, este Plan de Acción asume la necesidad de optimizar estos controles y de implantar fórmulas más efectivas en la identificación de las personas para permitir su acceso a los locales de juego. También a este respecto, y en particular en lo relativo a las personas menores de edad y a evitar su cercanía y acceso a locales de juego, se plantea la revisión de las distancias mínimas de los mismos a los centros educativos. Así mismo, se considerarán medidas en torno al diseño, aspecto exterior y configuración interior de los locales de juego.

Concretamente, se plantean las siguientes líneas de actuación:

- a) Ajuste de la planificación (Anexo II del Decreto 120/2016) a las exigencias demandadas por la sociedad en materia de distancias entre locales de juego. Asimismo, establecer una distancia razonable entre los locales de juego y centros educativos donde estudien menores de edad.
- b) Control de acceso al juego. Ubicación idónea y eficacia de distintos sistemas existentes en el mercado con el objetivo de “Cero presencia de menores y prohibidos”.
- c) Promover entornos de juego con parámetros ambientales y sonoros respetuosos: Consensuar las medidas de seguridad, salubridad y ambientales (por ejemplo, condiciones lumínicas) idóneas para los locales de juego.
- d) Revisar los aforos de máquinas máximos establecidos y adecuarlo a la configuración de las máquinas. Establecer un número máximo de puestos de máquinas de azar en bingos, y de ruletas en salones. Basar la organización del juego en base a puestos en lugar de en máquinas.



## Objetivos y Plan de Acción

### 1.2. PUBLICIDAD

Es indudable que la publicidad tiene el efecto de dar a conocer y fomentar el consumo de todo tipo de bienes y servicios, y el juego no es una excepción a este respecto. Más aún, en el momento actual se asiste a una expansión de la publicidad de los distintos tipos de juego en todos los medios de comunicación y crece una percepción social desfavorable al respecto, en el sentido de que esa expansión está generando un aumento del juego problemático. En general, la publicidad se considera muy agresiva y preocupa su efecto y consecuencias entre los más jóvenes. Otro aspecto cuestionable es el recurso a personajes famosos, deportistas de referencia, etc. para la publicidad del juego con el consiguiente impacto en la transmisión de valores y hábitos entre la población joven. Por otro lado, la existencia de salvedades (loterías del Estado, ONCE,...) en relación a futuras restricciones en materia de publicidad y la ausencia de regulación relativa al juego online es otro elemento valorado negativamente por sus efectos sobre los potenciales jugadores problemáticos.

Como consecuencia, el establecimiento de limitaciones a la publicidad del juego se encuentra entre las medidas más demandadas tanto por los expertos, como por la ciudadanía en general (como reflejan las encuestas).

No obstante, en el marco del presente Plan de Acción, es necesario diferenciar la publicidad del juego online del presencial, puesto que, en el marco de las competencias autonómicas, el Departamento de Seguridad reguló en 2016 la publicidad del juego presencial, prohibiendo prácticamente cualquier mensaje que promueva el juego. A la vista están las restricciones establecidas en los artículos 77 y siguientes del Decreto 120/2016 que establece el Reglamento de Juego.

Sin embargo, respecto al juego online, es el Estado el competente para regularlo. En el año 2014, la Comisión Europea realizó una recomendación a los Estados Miembros para que lo regulasen. A pesar de ello, el Estado español aún no ha aprobado el tan esperado Decreto que limite la promoción del juego en internet o la publicidad en los medios, donde, de momento, solo aconseja la autorregulación.

En este contexto, el Plan de Acción aboga por desarrollar iniciativas en colaboración con el conjunto de las Administraciones Públicas, en el marco de sus respectivas competencias en esta materia, para reforzar la protección de colectivos vulnerables frente a la publicidad del juego. Así mismo, en los ámbitos que quedan fuera de sus competencias, el Gobierno Vasco trabajará en los foros estatales (por ej., el Consejo de Políticas del Juego) en propuestas orientadas a limitar la publicidad del juego.

### 1.3. REGISTRO DE INTERDICCIONES DE ACCESO AL JUEGO

La mejora de la coordinación e interoperabilidad entre los registros de prohibidos autonómico y estatal (o su posible unificación) debería contribuir a reforzar los controles de acceso al juego por parte de personas con problemas declarados de juego patológico o



## Objetivos y Plan de Acción

que quieran figurar en este registro. El Registro es una herramienta autodisuasoria que las Asociaciones de Rehabilitación valoran positivamente.

Así mismo, sería conveniente estudiar fórmulas para evitar que las personas incluidas en el Registro puedan acceder a fuentes de financiación (por ej., microcréditos) con el fin de obtener fondos adicionales para destinar al juego.

Por otro lado, la interoperabilidad del Registro y mejora de la coordinación con los propios locales de juego contribuirían a hacer más efectivos los controles de acceso de las personas incluidas en los registros.

### **1.4. INSPECCIÓN Y CONTROL**

#### **1.4.1. Planificación de las inspecciones**

Las inspecciones que se realizan desde la UJE (Unidad de Juego y Espectáculos de la Ertzaintza, dependiendo funcionalmente de la Dirección de Juego y Espectáculos) sobre el cumplimiento de las normas reguladoras constituyen un elemento de control necesario que ha de ser reforzado. Para ello deben establecerse en el plan de inspecciones unos objetivos ambiciosos y con recursos acordes a dichos objetivos.

Cabe, además, innovar en técnicas de inspección. Para ello se plantea analizar distintos procedimientos de inspección que están siendo aplicados en otros ámbitos geográficos y que parecen estar resultando eficaces.

Puede ser interesante, así mismo, que el contenido y resultados del Plan de Inspecciones sean objeto de comunicación periódica a la sociedad, de manera más amplia y detallada que en la actualidad.

#### **1.4.2. Barómetro del cumplimiento normativo**

Esta línea de actuación hace referencia a la conveniencia de realizar de manera sistemática un seguimiento de la labor de inspección y control del juego, y de los resultados de la misma en términos de incumplimientos normativos según tipos, tanto en lo relativo a locales (acceso de menores y autoprohibidos, etc.) como a homologaciones de máquinas, etc.

Con ese fin, será preciso establecer una batería de indicadores a monitorizar y establecer pautas de comunicación de los mismos al conjunto de la sociedad vasca, poniendo así en valor la labor realizada de inspección y prevención del juego inadecuado.

### **1.5. EVALUACIÓN Y REDEFINICIÓN DE LOS PARÁMETROS DE HOMOLOGACIÓN DE MÁQUINAS**

Los rápidos avances tecnológicos en el sector hacen necesario llevar a cabo una evaluación de los protocolos y parámetros para la homologación de máquinas y sistemas de

**Objetivos y Plan de Acción**

juego establecidos en el Decreto 120/2016. A priori, se podrían mencionar los siguientes aspectos:

- Obligatoriedad de las máquinas y sistemas de interconexión (excepto BH) de disponer de conexión inalámbrica que facilite la monitorización y trazabilidad de forma remota de todas las operaciones/partidas realizadas, por parte de la Dirección de Juego y Espectáculos.
- Redefinir los requisitos de ciertos juegos para mejorar la transparencia de sus reglas y el reparto de premios. Podríamos citar las ruletas programadas y los juegos que incorporan sistemas de cambio de euros a ficha o bonos.
- Establecer mecanismos de enfriamiento en los programas de juego y apuestas: establecimiento de un límite máximo de gasto en el juego, bloqueo automático de las máquinas después de jugadas de un cierto tiempo, etc.



## Objetivos y Plan de Acción

### EJE 2. INFORMAR Y SENSIBILIZAR A LA POBLACIÓN

El juego atañe a un amplio espectro de la población y es preciso que se conozcan los riesgos que entraña su uso abusivo, máxime en un contexto donde la publicidad incitando al juego está muy extendida. Por ese motivo, este Eje alude a la necesidad de informar, concienciar y sensibilizar a la población sobre los riesgos del juego abusivo a través de campañas de comunicación de tipo general y dirigidas a colectivos diana, así como a labores de educación y prevención en el medio escolar.

#### **2.1. CAMPAÑAS DE INFORMACIÓN A LA POBLACIÓN EN GENERAL Y A LA POBLACIÓN JOVEN EN PARTICULAR**

Estas campañas han de sensibilizar sobre los riesgos asociados a un uso inadecuado del juego. Las creencias erróneas sobre el juego son posiblemente más frecuentes que las relacionadas con sustancias que pueden generar adicción (drogas, alcohol, tabaco). El conocimiento y la información sobre los impactos y consecuencias subyacen a menudo en el no consumo de sustancias o la no adopción de comportamientos de riesgo en relación al juego.

En el diseño de las campañas es necesario tener en cuenta los factores psicosociales que intervienen y la población objetivo, es decir, las características diferenciales de los distintos colectivos y sus distintos “lenguajes” y valores. Además de las diferencias según edades y la necesaria atención especial a la población joven, los expertos señalan también diferencias acusadas en el perfil de hombres y mujeres con problemas de juego problemático, presentando estas últimas unas características que las convierten en un colectivo más vulnerable (problemas de autoestima, más edad, menor apoyo social/familiar, peor estado de salud, etc.). En el mismo sentido, habría que tomar en consideración otros colectivos sensibles a esta problemática.

Las campañas de información deben, además, divulgar mejor los recursos hoy existentes para hacer frente a comportamientos compulsivos/adictivos respecto del juego.

#### **2.2. PROGRAMAS Y PROTOCOLOS DE EDUCACIÓN Y PREVENCIÓN EN EL MEDIO ESCOLAR**

La protección de los colectivos vulnerables, entre los que destacan los menores de edad y jóvenes constituye una prioridad del presente Plan de Acción. Es importante actuar antes de que aparezcan o se agraven los problemas ligados a una práctica abusiva del juego.

En la prevención de adicciones con sustancia ya se cuenta con una experiencia y camino recorrido que puede servir de referencia. Además, el diseño de programas y actuaciones de prevención y las acciones de sensibilización dirigidas a la población

**Objetivos y Plan de Acción**

joven en materia de juego figuran en el eje relativo a la prevención y promoción de la salud del VII Plan de Adicciones de Euskadi.

Sin embargo, hasta la fecha se han desarrollado algunos programas e iniciativas de información de los riesgos del juego abusivo en el medio escolar protagonizadas por algunas de las asociaciones de rehabilitación intervinientes. Sin embargo, estas actuaciones parten de la voluntariedad del tercer sector, no están sistematizadas y los contenidos, materiales y protocolos no están estandarizados. Así mismo, la demanda de estas acciones informativas/formativas por parte de los centros escolares ha sido reducida hasta la fecha, si bien recientemente se constata un aumento del interés por las mismas.

Se trata, por tanto, impulsar una colaboración con el Departamento de Educación para elaborar módulos formativos sobre conductas adictivas y la prevención del juego patológico orientados especialmente al ámbito escolar. Estos módulos podrían ser objeto de un plan de divulgación generalizado al conjunto de centros educativos a través de un programa regular de charlas, actividades, seminarios, reuniones, etc. dirigidos tanto al alumnado como a las AMPAS y al profesorado.

En este plan de divulgación se habrá de concretar y consensuar cuál ha de ser la población "diana" (se ha señalado, por ejemplo, que iniciar estos programas en los niveles de bachiller puede ser demasiado tarde), los objetivos de cobertura, los actores que han de participar, los recursos que se van a habilitar y el calendario previsto. Contar con el conocimiento y la larga experiencia de las Asociaciones dedicadas a luchar contra el juego patológico parece inexcusable.



## Objetivos y Plan de Acción

### EJE 3. FORMACIÓN Y COOPERACIÓN

Todos los agentes entrevistados han coincidido en señalar que la formación tanto del personal sanitario, como del personal que trabaja en el propio sector, es una asignatura en la que todavía hay mucho por hacer. Es preciso así mismo, avanzar hacia una mayor coordinación entre los agentes intervinientes para mejorar la atención de las personas afectadas, su tratamiento y reinserción social. La prevención requiere la cooperación de agentes, políticas y estrategias. Los agentes intervinientes en la esfera de la atención y prevención del juego problemático son múltiples; cabe citar al Departamento de Salud, Osakidetza (atención primaria, Salud Mental,...), la Administración Local a través de sus técnicos de prevención, los servicios sociales y el tercer sector, las escuelas, las familias, etc. Promoviendo la colaboración de todos los colectivos implicados acorde a la filosofía de prevención, sensibilización e información. Así mismo, resulta conveniente avanzar en la cooperación entre los distintos agentes policiales.

#### **3.1. FORMACIÓN DEL PERSONAL SANITARIO Y PROTOCOLOS DE ACTUACIÓN COORDINADOS**

La Ley del País Vasco 1/2016 de 7 de abril de Atención Integral de Adicciones y Drogodependencias incorporó por primera vez en la normativa vasca sobre esta materia las adicciones comportamentales entre las que figuran el juego patológico o ludopatía.

En el ámbito sanitario la atención a las adicciones vinculadas a un juego excesivo se hace a través de los dispositivos generales de atención a las adicciones y en atención primaria.

Se considera necesario que el personal sanitario que trabaja en el campo de las adicciones cuente con formación adecuada en cuanto a las adicciones al juego, que conozca sus especificidades y que se establezcan/refuercen los protocolos de identificación precoz del juego patológico y de prevención de recaídas. Igualmente, formación para el personal de atención primaria con el fin de detectar de forma precoz casos de riesgo y permitir dirigirlos a personal especializado. También es preciso reforzar la investigación (terapias, formas de ofrecer ayuda a personas con problemas de juego...).

Por otra parte, es preciso profundizar en una coordinación multinivel y homogeneización de los itinerarios y protocolos de atención de las personas afectadas. Los dispositivos de atención y tratamiento no están perfectamente identificados y la atención e itinerario personal puede ser diferente según el ámbito geográfico o territorio de residencia. En efecto, el abordaje de la cuestión del juego patológico no es homogéneo en la actualidad.

La coordinación dentro de la propia estructura sanitaria es mejorable (Departamento de Salud y las unidades de Salud Mental) y se debe también analizar e implantar



## Objetivos y Plan de Acción

mecanismos de coordinación entre el sector de la salud y el social para garantizar una atención integral y efectiva a las personas con adicción y conductas y consumos problemáticos, definiendo de forma consensuada los protocolos de atención. El Plan de VII Plan de Adicciones establece ya la necesidad de reforzar las iniciativas de atención integral y tratamiento y abordaje desde los servicios públicos a personas con problemas de juego patológico.

La coordinación entre las escuelas y las Asociaciones y recursos de prevención, en general, debe ser también mejorada. En la actualidad el desconocimiento del quién hace qué es notable. Conviene sistematizar acciones orientadas a mejorar el conocimiento mutuo entre los agentes implicados y el intercambio de experiencias y conocimientos. Un mapa de recursos actualizado y compartido por todos los actores es un instrumento interesante.

### **3.2. FORMACIÓN DEL PERSONAL QUE TRABAJA EN LAS EMPRESAS DEL SECTOR**

El Artículo 50 de la Ley de Drogodependencias (sobre limitaciones sobre la actividad de juego) establece que es obligatorio para las empresas de juego organizar y ofrecer a las personas empleadas cursos de formación en materia de juego responsable; la asistencia a dichos cursos es obligatoria para las personas titulares y empleadas de las empresas.

Se considera muy importante que los profesionales sepan identificar y tratar a las personas que tienen problemas con el juego para lo que ha de impulsarse la formación on-line y presencial. Hasta la fecha se han desarrollado algunas iniciativas en este ámbito, pero es necesario estructurarlas y sistematizarlas debidamente, así como dotarlas de protocolos claros, estandarizados y compartidos.

Sería conveniente, por tanto, sistematizar y establecer un plan de formación general que concrete los objetivos, los hitos a cubrir, los recursos a asignar, el calendario de las acciones y las personas y agentes implicados en su despliegue. Este plan debe contar, para su debida implantación y evaluación, con la participación de la Administración.

A la hora de plantear el plan de formación dirigido al sector hay que tener en cuenta, no obstante, el problema de la elevada rotación del personal que plantea una dificultad añadida.

### **3.3. COOPERACIÓN ENTRE LOS DISTINTOS AGENTES POLICIALES**

Esta línea de actuación alude a la conveniencia de mejorar la cooperación entre los diversos agentes policiales concernidos (Unidad de Juego y Unidad de Seguridad Ciudadana de la Ertzaina, y Policías Locales) de cara a optimizar los resultados de su actuación en materia de control del cumplimiento de la normativa y evitar situaciones problemáticas.

# 3.

Observatorio Vasco del Juego 2019

**Plan de Acción para fomento del juego responsable y la prevención del juego problemático**



JOKOAREN  
EUSKAL BEHATOKIA  
OBSERVATORIO VASCO  
DEL JUEGO

## **Objetivos y Plan de Acción**

Se trata fundamentalmente de coordinar actuaciones para evitar el juego por parte de menores, introduciendo rutinas de control (por ejemplo, entrada en los salones de juego durante las rondas ciudadanas habituales), así como para garantizar el respeto de horarios.



## Objetivos y Plan de Acción

### EJE 4. IMPULSAR LA RESPONSABILIDAD SOCIAL CORPORATIVA

Las actividades de juego deben ser desarrolladas con sentido de la responsabilidad social corporativa de las empresas operadoras de juego. Las empresas del sector están cada vez más sensibilizadas con esta cuestión y se constata una creciente colaboración en campañas de fomento la responsabilidad en el juego. Este Eje plantea acciones encaminadas a profundizar en este tipo de prácticas empresariales.

#### **4.1. INNOVACIÓN Y APROVECHAMIENTO DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS EN EL TEMA DE JUEGO**

Se considera de interés promover la colaboración del sector en el suministro de datos estadísticos que permitan ahondar en los factores de riesgo del juego problemático. Cabe por tanto estudiar la posibilidad de alcanzar acuerdos entre la Dirección de Juego y Espectáculos y el sector para que éste facilite datos estadísticos de interés sobre los perfiles y pautas de comportamiento de jugadores/as de plataformas online.

A través de esta acción se pretende consolidar y ampliar el campo de conocimiento sobre el fenómeno del juego, permitiendo la articulación de estudios que contribuyan a una mayor eficiencia en la toma de decisiones desde la óptica de la prevención del juego problemático. Se trata de aprovechar las potentes bases de información que generan las nuevas tecnologías y ponerlas al servicio de estrategias preventivas.

#### **4.2. PROMOCIÓN DE DISTINTIVOS DE CALIDAD EMPRESARIAL**

Una de las líneas de acción contempladas en este eje del Plan consiste en estudiar la posibilidad de impulsar prácticas de responsabilidad social en las empresas del sector, promoviendo el desarrollo de pautas y sistemas distintivos de calidad que sean objetivos (no sesgados o mediatizados) y evaluables (que se puedan medir) para aquellos operadores que, con un nivel de cumplimiento ejemplar, se signifiquen por su compromiso en relación a la prevención del juego problemático.

Estos sistemas de calidad incluirían, entre otras prácticas, la formación del personal empleado en las empresas reconocidas poniendo en valor el esfuerzo realizado en este sentido. Los distintivos permitirían, también, comunicar y divulgar en la sociedad las acciones de responsabilidad social desarrolladas por las empresas del sector.



## Objetivos y Plan de Acción

## 3.3. Resumen del Plan de Acción

EJES	LÍNEAS DE ACTUACIÓN
<b>1. Desarrollo normativo</b>	1.1. Gestión y control del acceso al juego: Acceso y configuración de locales
	1.2. Publicidad
	1.3. Registro de interdicciones de acceso al juego
	1.4. Inspección y control <ul style="list-style-type: none"> <li>1.4.1. Planificación de las inspecciones</li> <li>1.4.2. Barómetro del cumplimiento normativo</li> </ul>
	1.5. Evaluación y redefinición de los parámetros de homologación de máquinas
<b>2. Informar y sensibilizar a la población</b>	2.1. Campañas de información a la población en general y a la población joven en particular
	2.2. Programas y protocolos de educación y prevención en el medio escolar
<b>3. Formación y cooperación</b>	3.1. Formación del personal sanitario y protocolos de actuación coordinados
	3.2. Formación del personal que trabaja en las empresas del sector
	3.3. Cooperación entre los distintos agentes policiales
<b>4. Impulsar la responsabilidad social corporativa</b>	4.1. Innovación y aprovechamiento de las nuevas tecnologías en el tema de juego
	4.2. Promoción de distintivos de calidad empresarial



## Anexo A. Metodología

## Metodología

Para la elaboración del presente Plan se han analizado fuentes estadísticas y documentales, además de un análisis de buenas prácticas (puede verse en el siguiente Anexo). Además, se ha desarrollado así mismo una ronda de entrevistas con agentes cualificados, llevadas a cabo con el objetivo recoger sus puntos de vista sobre la prevención del juego inadecuado y la promoción del juego responsable. Los actores entrevistados se encuadran en las siguientes organizaciones:

- Departamento de Salud del Gobierno Vasco, Dirección de Salud Pública y Adicciones
- ASAJER-Asociación Alavesa de Jugadores en Rehabilitación
- EKINTZA ALUVIZ - Asociación de Ayuda a Ludópatas de Bizkaia
- EKINTZA BIBE (BIZI BERRIA), Asociación de Rehabilitación de la Ludopatía y demás Adicciones Psicológicas de Gipuzkoa
- FVEJ - Federación vasca de empresarios de juego
- ASE - Asociación de Salones de Euskadi

Las cuestiones abordadas en las entrevistas efectuadas han girado principalmente en torno a dos ejes:

1. Situación del juego en Euskadi: hábitos, cambios en el escenario del juego, normativa, agentes intervinientes y colectivos de atención preferente.
2. Propuestas de actuación de cara al futuro.

Por su parte, se han analizado los siguientes estudios relevantes sobre la materia:

- Consejo Empresarial del Juego, Mitos y realidades del juego, Abril 2019
- Decreto 120/2016, de 27 de julio, por el que se aprueba el Reglamento general del juego en la Comunidad Autónoma de Euskadi. (BOPV, de 6 de septiembre, nº 169).
- Gobierno de Aragón, III Plan de Adicciones de la Comunidad Autónoma de Aragón, 2018-2024
- Gobierno del Principado de Asturias, Programa para la Prevención de la Ludopatía
- Gobierno Vasco, Departamento de Interior, Libro Blanco del Juego en la Comunidad Autónoma de Euskadi, 2009
- Gobierno Vasco, Departamento de Interior, II Libro Blanco del Juego en la Comunidad Autónoma de Euskadi, 2015
- Gobierno Vasco, Departamento de Seguridad, Buenas Prácticas de Juego Responsable, 2018
- Gobierno Vasco, Departamento de Salud, Encuesta sobre Adicciones de la Comunidad Autónoma de Euskadi, 2017



## Metodología

- Junta de Extremadura, consejería de Hacienda y Administración Pública, DECRETO-LEY 1/2019, de 5 de febrero, de medidas urgentes para el fomento del juego responsable en la Comunidad Autónoma de Extremadura.
- Ministerio de Hacienda y Función Pública, Estudio sobre prevalencia, comportamiento y características de los usuarios de juegos de azar en España, 2015
- Ministerio de Hacienda y Función Pública, Estudio y análisis de los factores de riesgo del trastorno del juego en población clínica española, 2017
- Ministerio de Hacienda, Programa de trabajo de Juego Responsable 2019-2020
- Ministerio de Hacienda, Dirección General de Ordenación del Juego, memorias anuales, varios años,
- Ministerio de Sanidad, Estrategia Nacional sobre Adicciones, 2017-2024
- Universidad Carlos III, Percepción Social sobre el Juego de azar en España, Fundación CODERE, varios años

Finalmente, y como ya se ha indicado, en la elaboración de este Plan de Acción se han tenido en cuenta las conclusiones extraídas del análisis de buenas prácticas llevadas a cabo en otros ámbitos geográficos y temáticos (ver a continuación).



Anexo B.

## **Buenas prácticas de juego responsable y prevención del juego problemático**



### B.1. Introducción

El presente Anexo recoge una serie de programas e iniciativas de fomento del juego responsable y de prevención del juego problemático y las ludopatías, que están siendo desarrolladas a nivel estatal, tanto desde la Dirección General de Ordenación del Juego, como a nivel de algunas Comunidades Autónomas. Además de iniciativas específicas en el ámbito propio del juego, se recogen dos casos de planes de prevención de adicciones que incluyen medidas particulares dirigidas al juego.

Concretamente, las iniciativas que se presentan a continuación son:

- El Programa de Juego Responsable de la DGOJ 2019-2022
- Programa para la Prevención de la Ludopatía del Principado de Asturias 2018-2020
- Decreto-Ley 1/2019 de Medidas Urgentes para el Fomento del Juego Responsable en la Comunidad Autónoma de Extremadura
- Medidas de Prevención del Juego en la Estrategia Nacional sobre Adicciones 2017-2024
- Medidas del III Plan de Adicciones de Aragón 2018-2024 en relación al Juego Responsable y la Prevención de la Ludopatía

### B.2. El programa de juego responsable de la DGOJ 2019-2022

La aprobación de la Ley 13/2011 de 27 de mayo, de regulación del juego, determinó las dos grandes líneas de acción que deberían constituir la actividad principal de la Dirección General de Ordenación del Juego del M<sup>o</sup> de Hacienda: el juego seguro y el juego responsable. A tal fin, el 3 de julio de 2013, con el apoyo de los miembros del Consejo Asesor de Juego Responsable, la DGOJ aprobó la Estrategia de Juego Responsable, en adelante EJR, que, con el objetivo general de reducir al mínimo los posibles efectos nocivos de la adicción al juego y basándose para ello en la sensibilización de la sociedad, la prevención y protección de los grupos vulnerables.

Transcurridos cinco años desde la formulación de la anterior Estrategia, la DGOJ ha procedido a su renovación a través de la materialización de un nuevo Programa de Juego Responsable, con un horizonte temporal para el periodo 2019-2022. En coherencia con el resto de acciones de prevención de conductas adictivas y en especial con la Estrategia Nacional de Adicciones, el Programa parte de la aspiración de construir los juegos de azar como una actividad socialmente sostenible, promoviendo la colaboración de todos los colectivos implicados acorde a la filosofía de prevención, sensibilización e información. Para ello se parte inicialmente de tres prioridades principales (Análisis y Diagnóstico, Protección del participante e Iniciativas de divulgación) relacionadas directamente entre sí y soportadas por una línea de carácter



## Buenas prácticas de juego responsable y prevención del juego problemático

estructural relacionada con la consecución de la implicación de distintos agentes sociales e institucionales y la construcción de alianzas con los mismos.

### B.2.1. Análisis y Diagnóstico

A través de esta línea prioritaria se pretende consolidar y ampliar el campo de conocimiento sobre el fenómeno del juego y su incidencia en los consumidores, articulando un espacio de recursos y estudios que contribuya a una mayor eficiencia en la toma de decisiones desde cualquiera de las perspectivas implicadas: Administraciones Públicas, operadores y jugadores. Las estrategias que se prevé desarrollar en este ámbito son las siguientes:

- Determinación del nivel de afectación en población general o colectivos concretos: proyectos a desarrollar que lo faciliten, así como una planificación temporal a largo plazo que permita su análisis dinámico
- Determinación de la vinculación entre el comportamiento del participante y la configuración del entorno de juego o las características de los mismos
- Identificación de patrones comportamentales de los participantes
- Las conductas de juego problemático y su relación con la forma de consumo o con otras adicciones
- Determinación de los efectos de la asimilación social del juego: imagen que de la actividad de juego se traslada a la sociedad

### B.2.2. Protección del participante

La materialización de esta prioridad se realiza a partir de las siguientes líneas estratégicas a ser desarrolladas a través de proyectos:

- Evaluación y propuesta de mejora de las medidas de protección existentes.
- Evitación de conductas de riesgo y definición de aquellas acciones correctoras que tengan impacto en la modificación de la conducta del participante
- Impulso del desarrollo y señalización de políticas de protección del participante dentro de la estrategia de Responsabilidad Social Corporativa (RSC) de los operadores
- Aumento de la efectividad de los mecanismos de información y prevención, a través de la utilización y aprovechamiento de las nuevas tecnologías y la realización de pruebas piloto.

### B.2.3. Iniciativas de divulgación

La divulgación se fundamenta en compartir, divulgar y comunicar a la sociedad los conocimientos y recursos existentes en materia de juego y juego responsable a través de las siguientes líneas estratégicas:

- Fortalecer el conocimiento por parte de la sociedad de la realidad del juego de azar y de sus riesgos asociados



## Buenas prácticas de juego responsable y prevención del juego problemático

- Difundir las herramientas disponibles para facilitar la identificación de los portales de juego con licencia, así como otras herramientas de control parental que proporcionen entornos de navegación segura
- Ampliar el conocimiento del Registro General de Interdicciones de Acceso al Juego (RGIAJ) por parte de los participantes como instrumento para afrontar situaciones de riesgo

### B.2.4. Implicación e interacción con la sociedad

Enlazando las tres prioridades anteriores, para su articulación y desarrollo resulta conveniente consolidar puntos de encuentro, espacios de participación y vías de colaboración entre distintos núcleos sociales:

- ámbitos clínicos y académicos (universidades, hospitales, etc.)
- ámbito institucional
- actores que mantienen contacto con el usuario final, ya sea en su calidad de oferentes, ya sea en su vocación de servicio y protección
- operadores de juego

### B.3. Programa para la prevención de la ludopatía del Principado de Asturias 2018-2020

La Ley del Principado de Asturias 6/2014, de 13 de junio, de Juego y Apuestas permitió un avance sustancial en las políticas públicas relacionadas con estas actividades, que hasta entonces se habían enfocado en la intervención administrativa y el control sobre las empresas operadoras. Sobre esa base se ha elaborado ahora una estrategia de prevención de las conductas adictivas con una vigencia temporal a tres años, entre 2018 y 2020, articulada en torno a 5 ejes, 9 líneas estratégicas y 28 medidas. Esta Estrategia es **fruto del consenso y la corresponsabilidad de las empresas operadoras, de la asociación LARPA (Ludópatas en Rehabilitación del Principado de Asturias), del Consejo de la Juventud, y de los Cuerpos y Fuerzas de Seguridad a través del Grupo de Inspección del Juego**. Asimismo, este programa **ha implicado a cuatro consejerías** del Gobierno de Asturias: Presidencia y Participación Ciudadana; Servicios y Derechos Sociales; Educación y Cultura; y Sanidad.

Con una visión integral sobre el juego y sus efectos negativos, **el 71% de las medidas se orientan al desarrollo de actuaciones en materia de sensibilización ciudadana y en ámbito educativo**, como herramientas fundamentales para la prevención de estas patologías. Asimismo, incluye ejes relacionados con las **actividades de control e inspección, las terapias y tratamientos** para personas con ludopatía y sus familias desde los **recursos sanitarios públicos**, y la puesta en marcha de **programas de inclusión y rehabilitación social**.

Entre las acciones planteadas debemos destacar de manera especial el desarrollo de una **estrategia de prevención dirigida a la población joven**, la mejora de las **herramientas de análisis y prevalencia** del juego en Asturias, y la inclusión de las



## Buenas prácticas de juego responsable y prevención del juego problemático

adicciones al juego en el **Plan Director para la convivencia en los centros escolares** y en los contenidos curriculares.

Asimismo, y en colaboración con las empresas del sector y el Grupo de Inspección del Juego, se promueve la implantación del **protocolo específico** para menores orientado a **evitar el acceso de adolescentes a actividades de juego y apuestas**.

### OBJETO Y FINALIDAD

Dotar a la región de un marco integrado de medidas para desincentivar hábitos y conductas patológicas relacionadas con el juego, con especial atención a los sectores sociales más vulnerables.

### OBJETIVOS ESTRATÉGICOS

- Reducir el número de personas que establecen relaciones problemáticas con el juego.
- Incrementar el nivel de conocimiento en la población sobre la problemática de la adicción al juego.
- Aumentar el conocimiento científico y contrastado sobre la adicción al juego, para abordar estrategias eficaces.

### ÁMBITOS DE INTERVENCIÓN

- Formación e Información
- Educación
- Control e Inspección
- Atención Sanitaria
- Inclusión Social



## Buenas prácticas de juego responsable y prevención del juego problemático

FORMACIÓN E INFORMACIÓN			
1	Estrategias informativas de sensibilización y concienciación sobre las consecuencias de una práctica inadecuada del juego y las apuestas	1.1	Estrategias de sensibilización y concienciación dirigidas a la población joven
		1.2	Estrategias de sensibilización y concienciación dirigidas a la población adulta
		1.3	Divulgación de material informativo y preventivo en el portal de salud del Principado de Asturias, <a href="http://www.astursalud.es">www.astursalud.es</a>
		1.4	Elaboración de un Plan de Medidas por parte de los operadores de juego
		1.5	Diseño de acciones de concienciación y sensibilización con motivo de la celebración del día mundial sin juegos de azar, en colaboración con entidades sociales
2	Estrategias de prevención en materia de juego y apuestas	2.1	Estrategia de prevención universal
		2.2	Estrategia de prevención selectiva e indicada a jóvenes
		2.3	Propuesta de modificación de indicadores en encuesta ESTUDES
		2.4	Inclusión de indicadores en la Encuesta de salud del Principado de Asturias
3	Formación en materia de juego y apuestas	3.1	Formación al personal de las Fuerzas y Cuerpos de Seguridad
		3.2	Formación al profesorado
		3.3	Formación al personal empleado en las empresas del sector
		3.4	Formación al personal empleado de las Administraciones Públicas
EDUCACIÓN			
4	Prevención en el ámbito escolar	4.1	Inclusión del contenido, "adicciones comportamentales: la ludopatía" en el programa Plan Director para la mejora de la convivencia en los centros educativos
		4.2	Control del absentismo en relación con la práctica del juego
		4.3	Espacios de participación (familias): control de las conductas adictivas comportamentales
		4.4	Poner de relieve, en la circular de inicio de curso, la necesidad de desarrollar medidas para prevenir las adicciones comportamentales y especialmente la ludopatía
		4.5	Desarrollo de contenidos curriculares
		4.6	Intervención piloto en centros escolares
CONTROL E INSPECCIÓN			
5	Homologación de material de juego	5.1	Incluir mensajes expresos de prohibición de participación a menores de edad, así como mensajes de advertencia sobre el peligro de la práctica abusiva del juego, en todos los materiales utilizados para el juego y apuestas
		5.2	Regular las condiciones técnicas de homologación y funcionamiento, así como precios de las partidas y premios de las máquinas recreativas
6	Limitación de acceso y prohibición de práctica de juego y apuestas	6.1	Protocolo de actuación relativo a menores y establecimientos de juego
		6.2	Registro personal de interdicciones de acceso al juego o Registro de prohibidos
		6.3	Vigilancia por parte del Grupo de Inspección de Juego del cumplimiento de las prohibiciones de acceso y práctica de juego y apuestas
		6.4	Equiparación de las condiciones de acceso en locales de juego
7	Publicidad, patrocinio y promoción de juego y apuestas	7.1	Control de la publicidad, patrocinio y promoción del juego presencial
ATENCIÓN SANITARIA			
8	Tratamiento y rehabilitación	8.1	Terapias de rehabilitación a personas afectadas por ludopatía (personas enfermas y familiares)
INCLUSIÓN SOCIAL			
9	Inclusión social	9.1	Participación en proyectos locales de inclusión social

### B.4. Decreto-Ley 1/2019 de medidas urgentes para el fomento del juego responsable en la Comunidad Autónoma de Extremadura

La exposición de motivos del decreto señala que corresponde a la Administración buscar un equilibrio entre la libertad de empresa y el derecho al ocio responsable,



## Buenas prácticas de juego responsable y prevención del juego problemático

velando para que un tiempo de ocio y de disfrute no se convierta en un juego problemático-compulsivo y, por tanto, patológico. En este sentido, la Unión Europea incluye la actividad de juego dentro de sus políticas relativas a la salud pública y la protección del consumidor. Por todo ello, la intervención de la Administración pública en materia de juego por dinero se justifica, entre otras razones, por la necesidad de valorar las repercusiones sociales derivadas de dicha actividad, protegiendo a los consumidores y usuarios, en su salud física y mental y en la defensa de sus derechos económicos. Protección que ha de velar, de manera especial, por los colectivos particularmente vulnerables.

En este sentido, se incorporan los **principios de juego responsable** rectores de la actividad, que se plasman en la Ley en dos aspectos **comprometiendo, por una parte, a la Administración y, por otra, a las propias empresas autorizadas** con el compromiso de promover **acciones preventivas, de sensibilización y de control así como de reparación** de los efectos negativos producidos y actitudes de juego moderado y responsable, con particular atención a los colectivos de riesgo y a las personas menores de edad.

Así mismo, se regula la **distancia mínima** de los establecimientos de juego de cualquier naturaleza respecto de los **centros de enseñanza**. Igualmente, se fija la distancia mínima entre establecimientos para evitar la concentración de locales de juego.

Se regula también la **publicidad, promoción, patrocinio e información comercial** de las actividades del juego. Esta regulación, en los límites competenciales de la Comunidad Autónoma, pone especial énfasis en la obligación de respetar los principios básicos sobre juego responsable y en la necesidad de advertir de que la práctica de los juegos puede producir ludopatía, así como de la prohibición de dicha práctica a las personas menores de edad.

Hay un amplio apartado destinado a definir los **derechos y obligaciones de las personas que intervienen en el juego**, así como las **prohibiciones para la práctica de los juegos y el acceso a los locales**, regulando el Registro de Limitaciones de Acceso en la Comunidad Autónoma de Extremadura y el control de admisión. Con la importante novedad de establecer la obligatoriedad de dicho control en todos los locales de juego. Se incorporan como **infracciones** muy graves y graves en materia de juego todas aquellas conductas relacionadas con la deficiencia o ausencia de sistemas de control y vigilancia de acceso al juego, bien sea electrónico o presencial.

También se incorpora en esta ley la previsión de que la **recaudación** que se obtenga por las sanciones que se impongan en materia de juego revierta en la prevención, asistencia y demás actuaciones que se desarrollen en materia de juego patológico por parte de la Consejería competente en materia de adicciones.

En virtud del principio de transparencia y publicidad se establece con reconocimiento legal la **publicidad de las sanciones**. La medida contemplada en un nuevo precepto



consistente en la publicación de los datos de los sujetos que han cometido infracciones graves en materia de juego.

Por último, cabe señalar que Extremadura está elaborando un **protocolo de prevención de los juegos de azar para los centros educativos**, a través de la Secretaría Técnica de Drogodependencias. Este protocolo proporcionará al profesorado herramientas y recursos para aquellas situaciones que puedan producirse en los centros educativos.

### **B.5. Medidas de prevención del juego en la estrategia nacional sobre adicciones 2017-2024**

La Estrategia incluye líneas de actuación con respecto a “otras conductas adictivas”, incluyendo el juego y la ludopatía, señalando que el juego patológico es un trastorno multicausal, en el que intervienen factores de riesgo ambiental (género, edad, nivel socioeconómico, estudios, disponibilidad y oferta de juego, etc.), psicológicos (impulsividad y búsqueda de sensaciones, déficits en estrategias de afrontamiento y solución de conflictos, comorbilidad, déficits y alteraciones neuropsicológicas) y biológicos.

En su introducción, la Estrategia da un repaso a la legislación e iniciativas de ámbito estatal existentes para la prevención del juego problemático. Así se menciona la Ley 13/2011 de regulación del juego, que vela 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. Por otro lado, existe la Ley 7/2010 General de la Comunicación Audiovisual, y, un Código de Conducta sobre comunicaciones comerciales de las actividades de juego, que 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, se presta especial atención al horario de emisión de las comunicaciones comerciales y autopromociones de la actividad de juego.

En 2012, la Dirección General de Ordenación del Juego, lanzó una iniciativa dirigida a establecer una estrategia común de juego responsable<sup>2</sup> 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; creándose en 2013 el Consejo Asesor de Juego Responsable. Por último, 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

---

<sup>2</sup> Ver más arriba



## Buenas prácticas de juego responsable y prevención del juego problemático

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.

No obstante, la Estrategia señala que 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 conciliar los objetivos e intereses del mercado de juego en España con la imprescindible protección de la salud pública, los menores de edad y la prevención de conductas adictivas y actividades fraudulentas, así como la erradicación en el mercado español de las actividades de juego online realizadas sin título habilitante.

### METAS Y ÁREAS DE ACTUACIÓN DE LA ESTRATEGIA NACIONAL SOBRE ADICCIONES 2017-2024

#### **META 1: HACIA UNA SOCIEDAD MÁS SALUDABLE E INFORMADA**

1. Prevención y reducción del riesgo
2. Atención integral y multidisciplinar
3. Reducción de daños
4. Incorporación social

#### **META 2. HACIA UNA SOCIEDAD MÁS SEGURA**

5. Reducción y control de la oferta
6. Revisión normativa
7. Cooperación judicial y policial a nivel nacional e internacional

#### **ÁREAS TRANSVERSALES**

1. Coordinación
2. Gestión del conocimiento (Sistemas de información, Investigación, Formación)
3. Legislación
4. Cooperación internacional
5. Comunicación y difusión
6. Evaluación y calidad

Fuente: Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad; Estrategia Nacional Sobre Adicciones 2017-2024

A la hora de concretar acciones en relación al juego, las menciones específicas de la Estrategia se refieren a:



## Buenas prácticas de juego responsable y prevención del juego problemático

- 10.1.3 **Promover una conciencia social de riesgos y daños** provocados por las drogas y adicciones, aumentar la percepción del riesgo asociado al consumo y a determinadas conductas adictivas (juego, TICs) y contar con la participación ciudadana a este propósito.
- 10.6.5. **Revisión de la normativa de juego y apuestas (online)** en relación a la **accesibilidad** y promoción (**publicidad**), especialmente la dirigida a proteger a los **menores**.
- 11.3.4. Revisión de la normativa y propuesta de modificación, si procede, referida a la **publicidad** relacionada con el juego, las apuestas deportivas y el juego online.

### B.6. Medidas del III plan de adicciones de Aragón 2018-2024 en relación al juego responsable y la prevención de la ludopatía

El III Plan Autonómico de Adicciones de Aragón 2018-2024 tiene especialmente en cuenta los criterios y prioridades incorporados a la Estrategia Nacional sobre adicciones 2017- 2024. En la misma, se contemplan como campo de actuación cuatro grupos de elementos sobre los que centrar los objetivos de prevención y asistencia: las drogas legales (tabaco y alcohol); los fármacos de prescripción médica y otras sustancias con potencial adictivo; las drogas ilegales, incluidas las nuevas sustancias psicoactivas; y las adicciones sin sustancia o comportamentales, haciendo especial énfasis en los juegos de apuesta (presencial y online).

En lo relativo al juego, el Plan incluye las siguientes estipulaciones:

- Objetivo 2.3. Mejorar el cumplimiento de la normativa estatal, autonómica y local sobre locales de juego de azar, con especial atención al acceso de menores

Se plantea la protección de colectivos vulnerables, en especial los menores de edad, impulsando y desarrollando actuaciones y programas para prevenir problemas relacionados con el juego. El crecimiento de este sector en los últimos años y su posible repercusión en el incremento de fenómenos como el juego problemático o la ludopatía, hace necesario reforzar y mejorar los procedimientos de inspección sobre cumplimiento de las normas reguladoras, coordinando actuaciones por parte de las diferentes administraciones responsables, de manera que puedan hacerse compatibles los objetivos propios de las empresas dedicadas al juego, con la protección de la infancia y la juventud y la prevención de conductas adictivas.



## Buenas prácticas de juego responsable y prevención del juego problemático

- *Acción 2.3.1. Establecer un protocolo de colaboración entre el departamento de sanidad y el departamento de presidencia para reforzar las actuaciones de cumplimiento de la normativa en materia de juego de azar*

La Dirección General de Salud Pública promoverá iniciativas coordinadas con la Dirección General de Justicia e Interior en la realización de intervenciones que aseguren el cumplimiento de la normativa en materia de juego de azar, especialmente en aquellos lugares o eventos en los que participen menores de edad.

- *Acción 2.3.2. Mantener y potenciar el “registro del juego de prohibidos” (REJUP), así como garantizar su cumplimiento en el acceso a locales de juego*

La posibilidad de autoprohibición en la entrada a locales de juego de azar puede formar parte de deshabituación de la ludopatía, de manera que las administraciones deben garantizar la operatividad del registro y promocionar su uso informando a la población general y contando con las asociaciones de afectados

- Objetivo 4.2. Establecer un **plan de formación anual** que incluya la perspectiva intersectorial en el abordaje de las adicciones

- *Acción 4.2.3. Promover la formación sobre adicciones comportamentales no relacionadas con el uso de sustancias, como ludopatía y uso inadecuado de tecnologías digitales*

Se pondrá especial énfasis en impulsar un mayor conocimiento de los problemas relacionados con el juego patológico y el uso de las nuevas tecnologías, especialmente entre los jóvenes, mediante formación on-line y presencial dirigida a los profesionales de los recursos que trabajan en el campo de las adicciones.

- Objetivo 4.3. Elaborar una **estrategia de información** sobre drogodependencias y otras adicciones dirigida a población general y colectivos específicos, en colaboración con medios autonómicos y locales, que incluya la comunicación en redes sociales

- *Acción 4.3.1. Planificar el desarrollo de campañas anuales de información y prevención de las adicciones más prevalentes*

En colaboración con la Dirección General competente en materia de la ordenación del juego, se promoverán iniciativas de sensibilización sobre los riesgos asociados a los juegos de azar, muy especialmente entre los menores de edad y otros colectivos en situación de mayor vulnerabilidad.



## Buenas prácticas de juego responsable y prevención del juego problemático

- *Acción 4.4.1. Elaborar el conjunto mínimo de indicadores para medir la evolución y tendencias de las adicciones en Aragón*

En este conjunto de indicadores, se tendrán en cuenta aquellos relacionados con las adicciones comportamentales, de manera que pueda monitorizarse información referente los trastornos generados por el juego de azar como la ludopatía.

- Objetivo 5.1. Mejorar el marco general de **coordinación institucional** para el desarrollo del III Plan de Adicciones
  - *Acción 5.1.4. Reforzar la colaboración con el Departamento de Presidencia a través de la Comisión del Juego*

La administración autonómica debe actuar de forma coordinada y homogénea, con el objetivo de disminuir los niveles de ludopatía y juego problemático actuales.

## **ANEXO II- ANÁLISIS GEOESPACIAL DE LOS LOCALES DE JUEGO**

---

Informe preparado para el



**GOBIERNO VASCO**

DEPARTAMENTO DE SEGURIDAD  
DIRECCIÓN DE JUEGO Y ESPECTÁCULOS

**ANÁLISIS GEOESPACIAL DE LOS LOCALES DE JUEGO Y APUESTAS DE  
LA CAPV**  
EDICIÓN 05

Febrero 2021



EMPRESA CERTIFICADA



<b>Control del Informe:</b>		
<b>Responsable del proyecto:</b>	Arturo Bonaetxea	
<b>Redactor del documento:</b>	Arturo Bonaetxea	
<b>Revisión:</b>	losu Ramirez	
<b>Colaboración:</b>		
<b>Historial</b>		
<b>Edición</b>	<b>Fecha</b>	<b>Modo de entrega</b>
00	28/01/2021	Enviado digital
01	10/02/2021	Enviado digital
02	15/02/2021	Enviado digital
03	16/02/2021	Enviado digital
04	19/02/2021	Enviado digital
05	25/02/2021	Enviado digital
Fichero: 2068 Análisis geoespacial de los locales de juego de la CAPV ed05.docx		

LEBER PLANIFICACIÓN E INGENIERÍA, S.A.

**DIRECCIÓN POSTAL:**

Apartado 19  
48940 - Leioa, Bizkaia

**OFICINAS:**

Doctor Luis Bilbao Líbano, 10 - 2º A  
48940 - Leioa, Bizkaia

Tfno: 94 464 3355  
Fax: 94 464 3562

info@leber.org  
www.leber.org

## ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	2
2. LOCALES DE JUEGO Y APUESTAS EN LA CAPV.....	3
3. ANÁLISIS DE DISTANCIAS ENTRE LOCALES DE JUEGOS .....	7
4. ANÁLISIS DE DISTANCIAS A CENTROS EDUCATIVOS .....	9
5. CONCLUSIONES.....	16
6. ÍNDICE DE ELEMENTOS .....	17
6.1 ÍNDICE DE TABLAS.....	17
6.2 ÍNDICE DE ILUSTRACIONES .....	17
6.3 ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	17

## 1. INTRODUCCIÓN

Mediante este documento se pretende evaluar el impacto de la regulación de la distancia mínima a mantener entre los distintos tipos de locales de juego y los centros educativos de la CAPV y de la limitación del número máximo de locales. Para lo cual proponemos la siguiente metodología:

- **Ubicación y tipología de los locales de juego** mediante un GIS de toda la CAPV en el que mostraremos distintos análisis a nivel municipal.
- **Análisis de distancias entre locales** en base a la tabla de distancias que marca el Decreto 120/2016, del 27 de julio, por el que se aprueba el Reglamento General del Juego en la Comunidad Autónoma de Euskadi y su anexo I dedicado a la planificación. Realizaremos diversos cálculos en función del tipo de local y año de expedición de licencia.
- **Análisis de distancias a centros educativos** de forma que sea posible evaluar el posible impacto de la imposición de un límite de distancia entre locales de juego y centros educativos.
- **Anexo** con toda aquella información adicional que se requiera, se entregará en formato compatible (shp) mediante soporte digital. (pendiente de preparar en función de las necesidades que decida la Dirección de Proyecto).

## 2. LOCALES DE JUEGO Y APUESTAS EN LA CAPV

La Dirección de Juego y Espectáculos del Gobierno Vasco nos ha facilitado el listado completo de los locales de este tipo ubicados en Euskadi. Se trata de un total de 261 establecimientos, de los cuales mostramos a continuación un breve resumen gráfico.

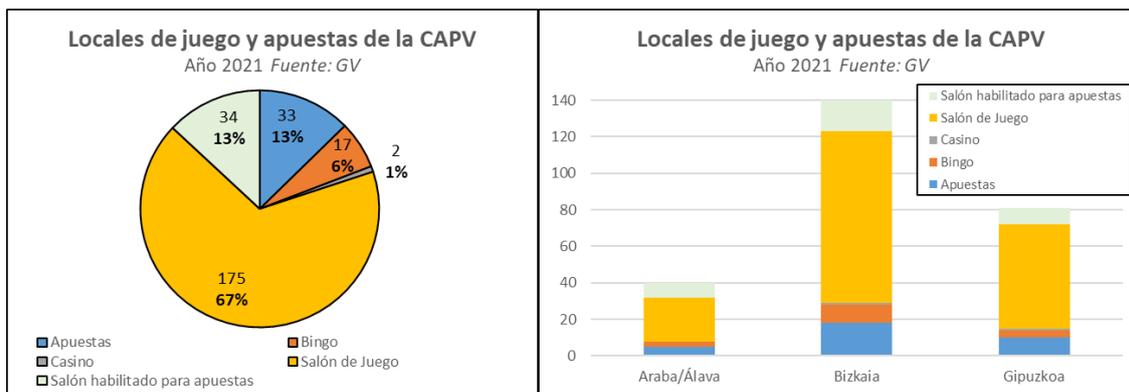


Gráfico 1. Tipos de locales de juego y apuestas en la CAPV.

En cuanto al impacto del Decreto 120/2016, del 27 de julio, por el que se aprueba el Reglamento General del Juego en la Comunidad Autónoma de Euskadi y su anexo I dedicado a la planificación, es destacable el aumento de las autorizaciones de salones, debido principalmente a un efecto llamada derivado del establecimiento de un número máximo de salones.

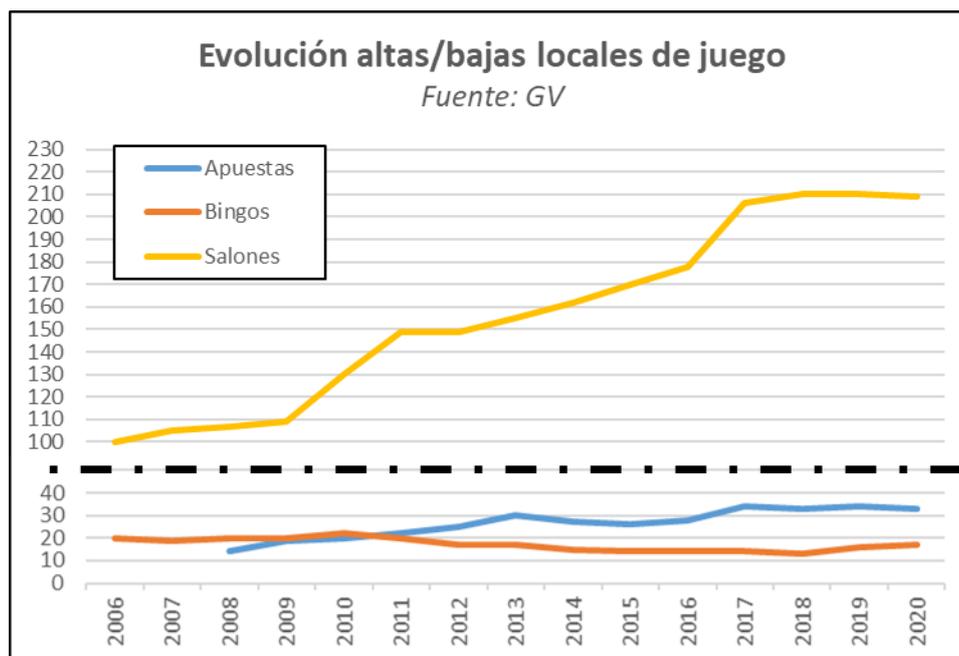
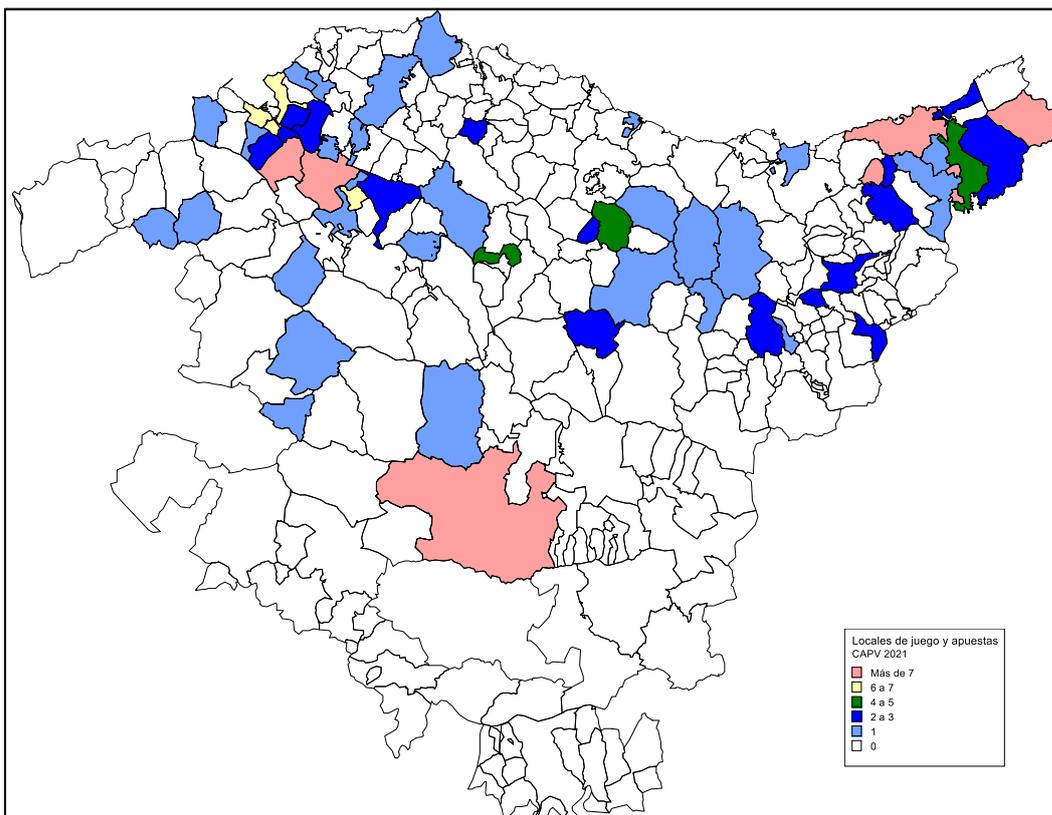
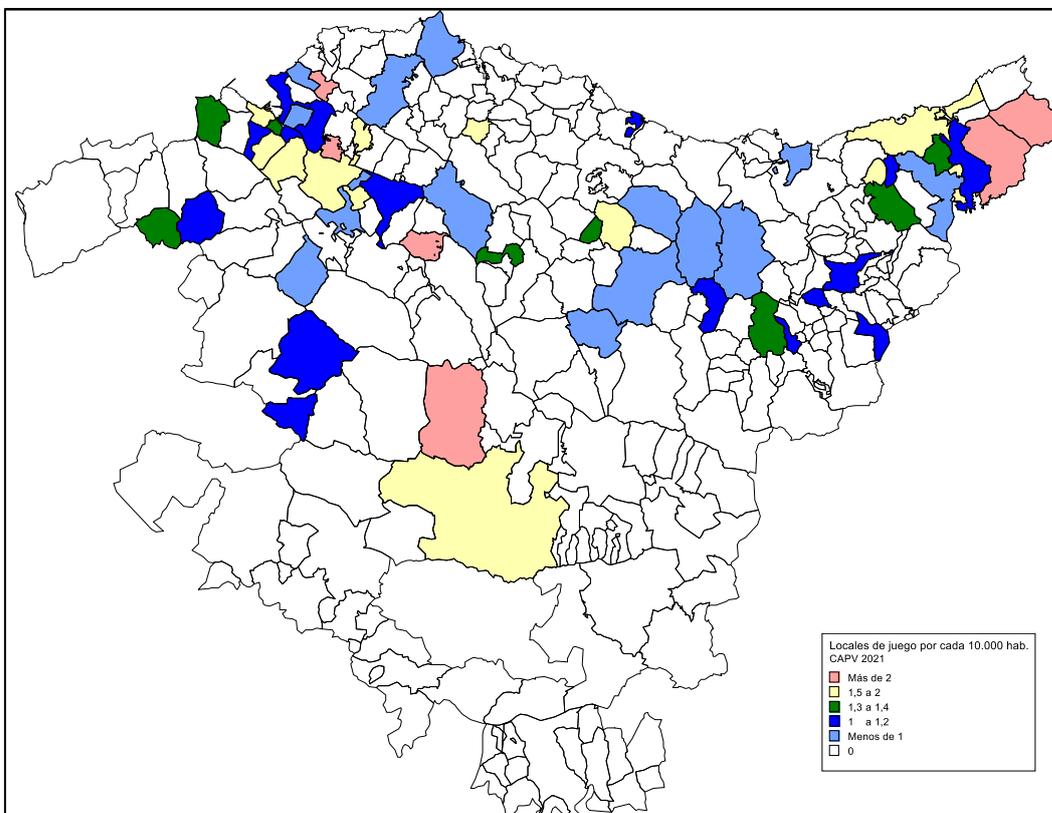


Gráfico 2. Evolución de la apertura de locales de juego y apuestas desde el año 2006.

Su distribución geográfica a lo largo de la CAPV es la siguiente.



*Ilustración 1. Locales de juego y apuestas por municipio.*



*Ilustración 2. Locales de juego y apuestas por cada 10.000 habitantes.*

Tomando en consideración la ratio de locales por cada 10.000 habitantes a nivel municipal, señalamos mediante colores cálidos aquellos municipios cuya presencia de este tipo de locales es elevada.

Municipio	Población	Locales	Ratio 10.000 hab.
Zigoitia	1.749	1	5,7
Oiartzun	10.309	3	2,9
Irun	62.910	15	2,4
Igorre	4.337	1	2,3
Sondika	4.547	1	2,2
Urduliz	4.712	1	2,1
Pasaia	16.035	3	1,9
Eibar	27.769	5	1,8
Gernika-Lumo	17.105	3	1,8
Donostia-San Sebastián	188.240	32	1,7
Bilbao	350.184	61	1,7
Valle de Trápaga-Trapagaran	11.975	2	1,7
Barakaldo	101.486	16	1,6
Vitoria-Gasteiz	253.996	37	1,5
Basauri	40.847	6	1,5
Santurtzi	46.069	7	1,5
Derio	6.730	1	1,5
Andoain	14.691	2	1,4
Beasain	13.938	2	1,4
Astigarraga	7.029	1	1,4
Durango	30.118	4	1,3
Ermua	15.847	2	1,3
Muskiz	7.536	1	1,3
Portugalete	45.746	6	1,3
Balmaseda	7.722	1	1,3
Ondarroa	8.395	1	1,2
Ortuella	8.385	1	1,2
Zalla	8.450	1	1,2
Erandio	24.530	3	1,2
Lasarte-Oria	18.594	2	1,1
Sestao	27.452	3	1,1
Getxo	77.770	7	1,1
Amurrio	10.264	1	1
Errenteria	39.540	4	1
Tolosa	19.816	2	1
Ordizia	10.503	1	1
Zumarraga	9.781	1	1
Galdakao	29.427	3	1
Azkoitia	11.627	1	0,9
Elgoibar	11.570	1	0,9
Arrasate/Mondragón	22.073	2	0,9
Etxebarri	11.691	1	0,9
Arrigorriaga	12.225	1	0,8
Azpeitia	15.106	1	0,7
Bergara	14.659	1	0,7
Sopelana	14.120	1	0,7
Laudio/Llodio	18.118	1	0,6
Bermeo	16.864	1	0,6
Leioa	32.013	2	0,6
Mungia	17.665	1	0,6
Hernani	20.438	1	0,5
Amorebieta-Etxano	19.529	1	0,5
Zarautz	23.360	1	0,4

Tabla 1. Ratio de locales de juego por cada 10.000 habitantes.

La tabla muestra aquellos municipios que cuentan con al menos un local de juego, ordenándolos de mayor a menor según su ratio de locales por cada 10.000 habitantes.

Atendiendo a las ratios superiores a 1,5 locales por cada 10.000 habitantes, analizamos cada caso independientemente.

- Zigoitia (5,7): Local situado en el Centro Comercial Gorbeia, da servicio a la capital alavesa y al alto Deba.
- Oiartzun (2,9): Sus tres locales se encuentran en centros comerciales cuya área de influencia no se limita al propio municipio, sino que dan servicio a la zona metropolitana de Donostialdea.
- Irun (15): La mitad de sus locales están ubicados fuera del entramado urbano del municipio, parte en la frontera con Francia y otra parte en la zona industrial sur.
- Igorre (1): Único local en municipio de población moderada.
- Sondika (1): Único local en municipio de población moderada.
- Urduliz (1): Único local en municipio de población moderada.
- Pasaia (3): Dos de sus locales se encuentran en zonas limítrofes con la capital guipuzcoana.
- Eibar (5): Todos sus locales se encuentran en el centro urbano del municipio.
- Gernika-Lumo (3): Dos locales en el centro urbano y uno en un polígono industrial.
- Donostia-San Sebastián (32): Su condición de capital repercute en una elevada presencia de este tipo de locales.
- Bilbao (61): Su condición de capital repercute en una elevada presencia de este tipo de locales.
- Valle de Trápaga-Trapagaran (2): Uno de sus locales se encuentra fuera del entramado urbano y en el límite municipal con Sestao.
- Barakaldo (16): Dos de sus locales se encuentran en centros comerciales cuya área de influencia se extiende a gran parte del Bilbao metropolitano.

### 3. ANÁLISIS DE DISTANCIAS ENTRE LOCALES DE JUEGOS

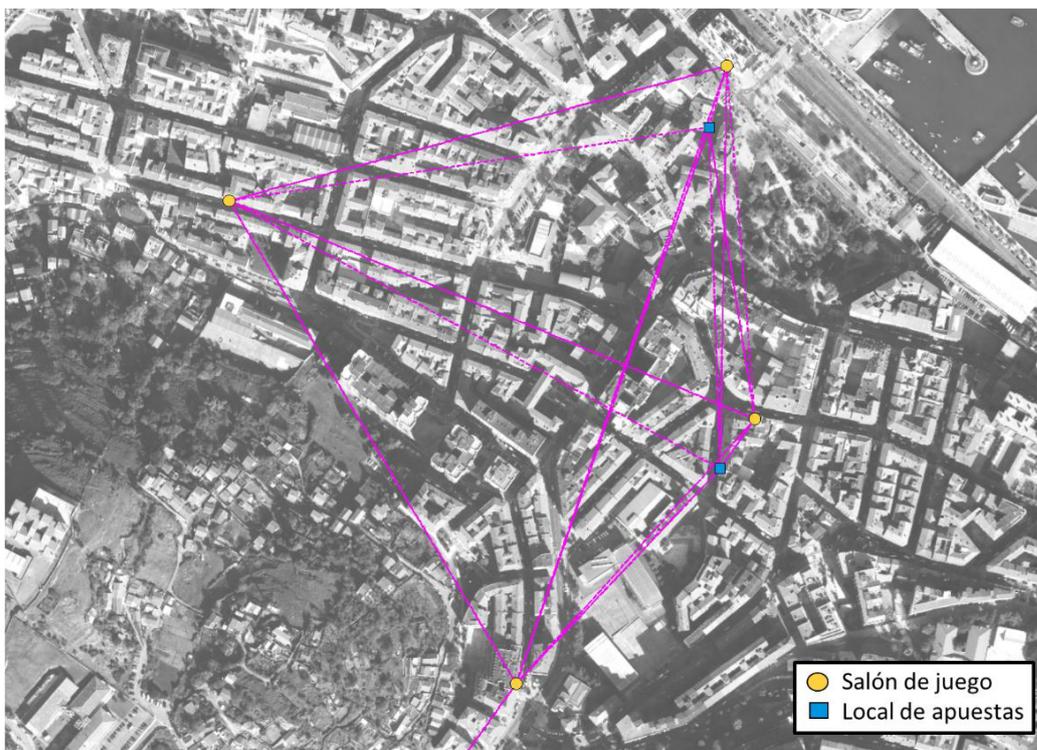
En el año 2016 se estableció una norma de regulación de distancias entre locales de juego en base a la siguiente tabla proporcionada por la dirección del estudio.

	CASINOS	BINGOS	SALONES JUEGO	CASAS APUESTAS
CASINOS	3 1/T.H.			
BINGOS		600 M	150 M	150 M
SALONES JUEGO		150 M	500 M	150 M
CASAS APUESTAS		150 M	150 M	200 M

*Tabla 2. Tabla de distancias según Decreto 120/2016.*

Hemos realizado un análisis de todos los locales de juego y sus distancias entre sí en base al tipo de local y de si su autorización de apertura fue anterior o posterior a la publicación del Decreto 120/2016, del 27 de julio, por el que se aprueba el Reglamento General del Juego en la Comunidad Autónoma de Euskadi y su anexo I dedicado a la planificación.

En la imagen mostramos a modo de ejemplo una captura del análisis realizado en el municipio de Santurtzi, en el que podemos observar las distancias entre los diferentes locales de juego.



*Ilustración 3. Ejemplo de cálculo de distancias entre locales (Santurtzi).*

Tras contrastar con la dirección técnica del estudio las fechas reales de autorizaciones de varios de los locales y la corrección de coordenadas de algunos de ellos, podemos constatar que no existen implantaciones de ningún establecimiento posterior a la publicación del Decreto 120/2016 que establece la planificación que incumplan con su normativa de distancias, y de haberlas se corresponden con locales cuya autorización es anterior a la entrada en vigor del citado decreto.

#### 4. ANÁLISIS DE DISTANCIAS A CENTROS EDUCATIVOS

Existe la posibilidad de establecer una distancia mínima entre los locales de juego y apuestas y los centros educativos mediante la publicación de una nueva norma que lo regule. Para definir la distancia adecuada se deberá tener en cuenta tanto la efectividad como la proporcionalidad de la medida en relación a la protección de los menores de edad que se persigue, así como la disponibilidad de infraestructura para el establecimiento de locales de juego y apuestas.

Para evaluar la posible incidencia de esta nueva norma, hemos definido radios de 100, 150, 200, 300 y 400 metros desde los centros educativos, de forma que podamos contabilizar aquellos locales que se verían afectados por la aplicación de esta nueva regulación.

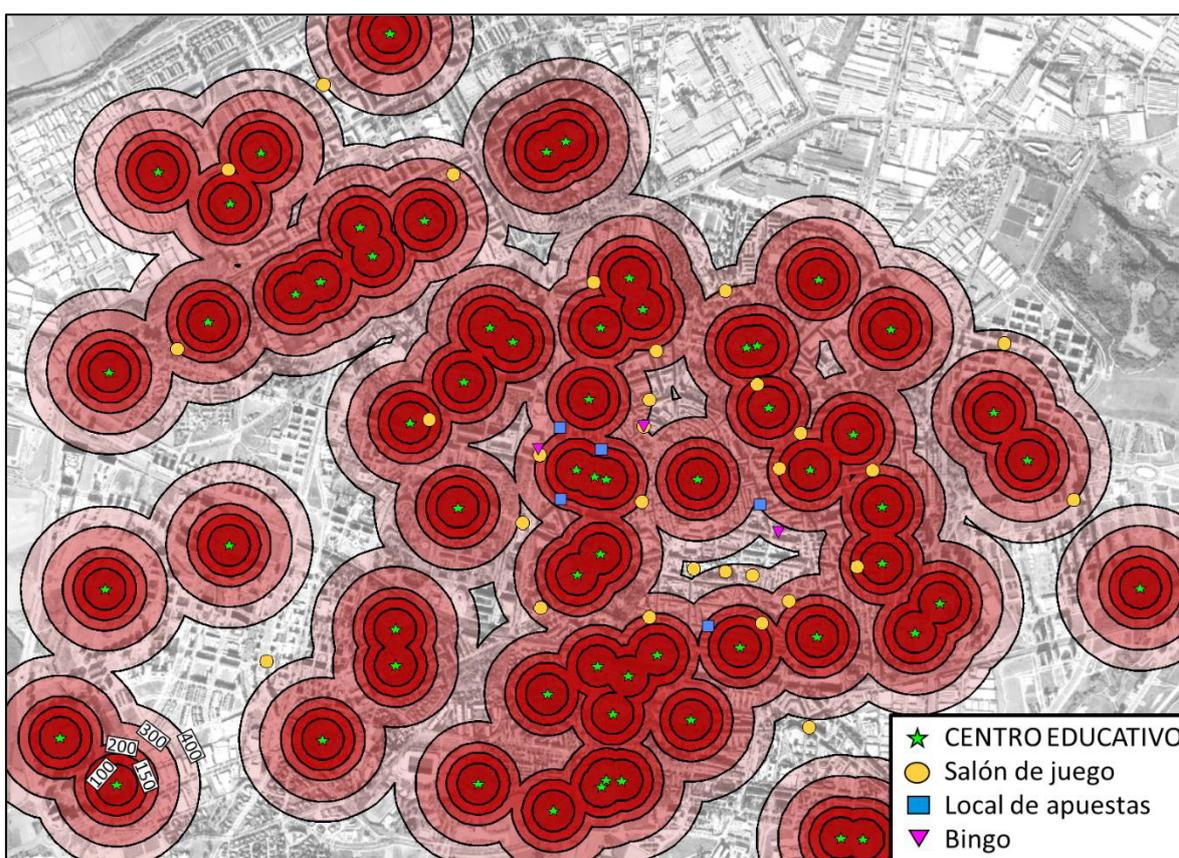


Ilustración 4. Ejemplo de cálculo de distancias a centros educativos (Vitoria-Gasteiz).

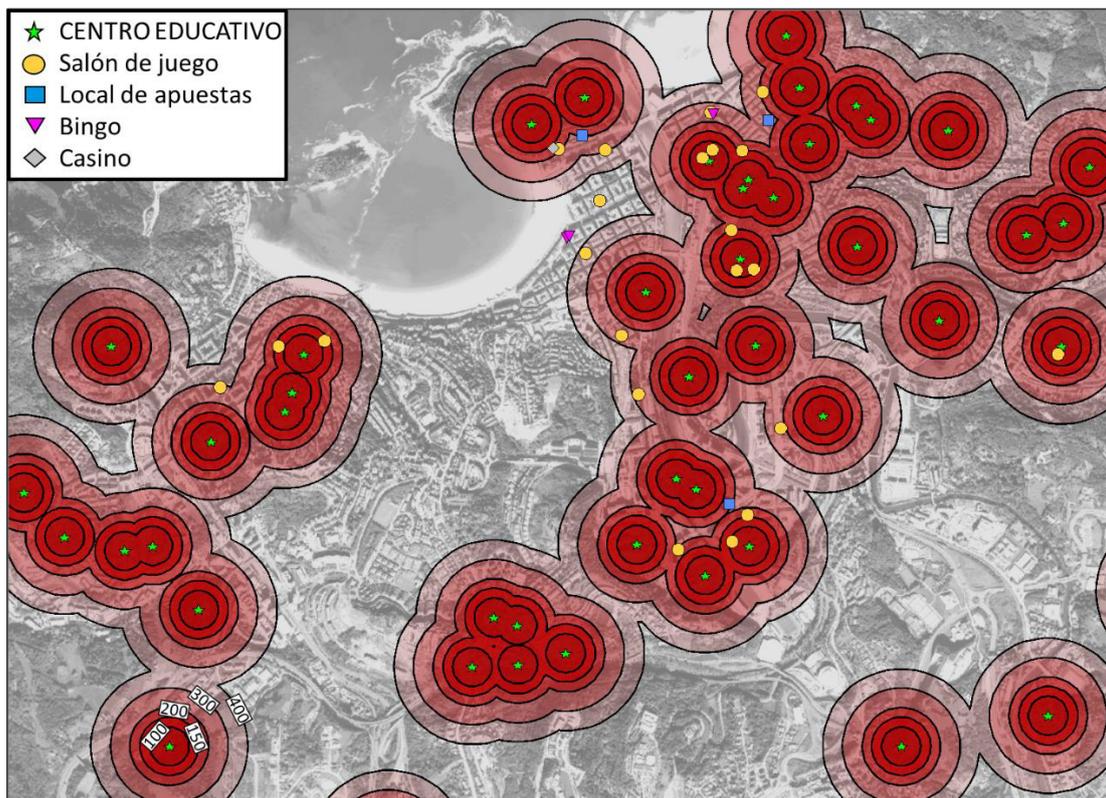


Ilustración 5. Ejemplo de cálculo de distancias a centros educativos (Donostia-San Sebastián).

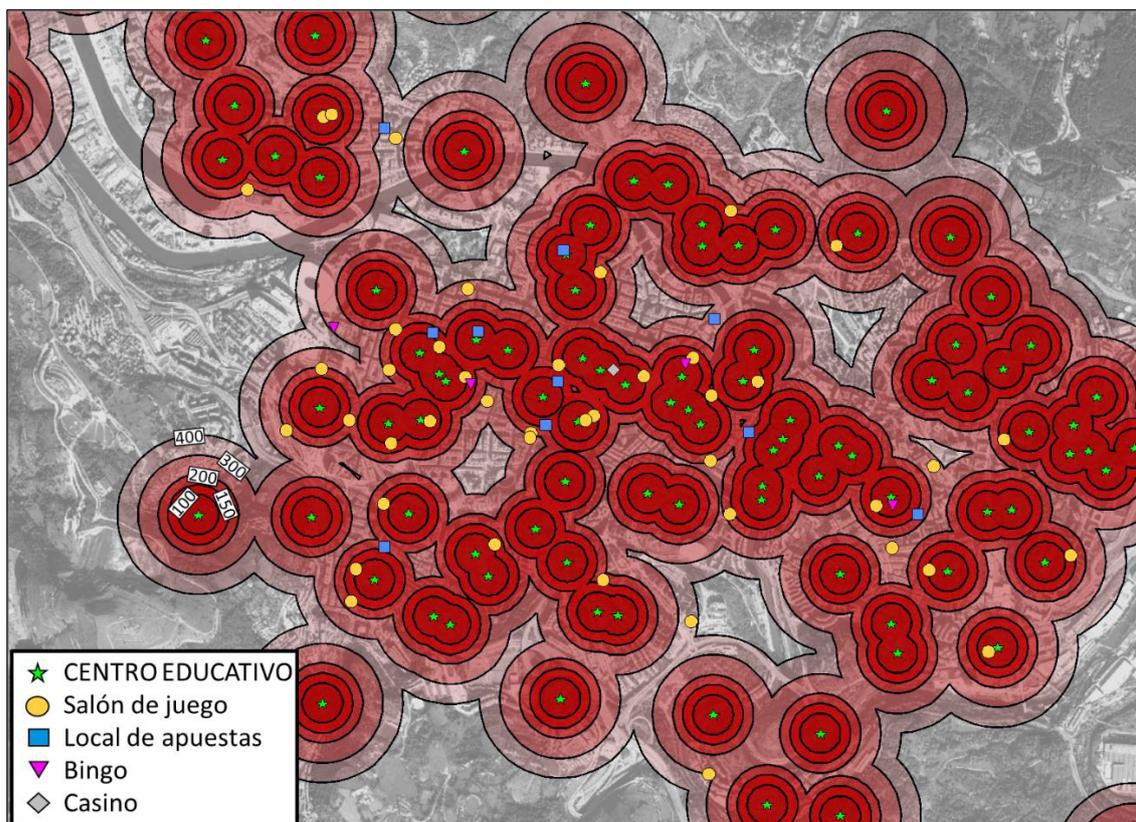


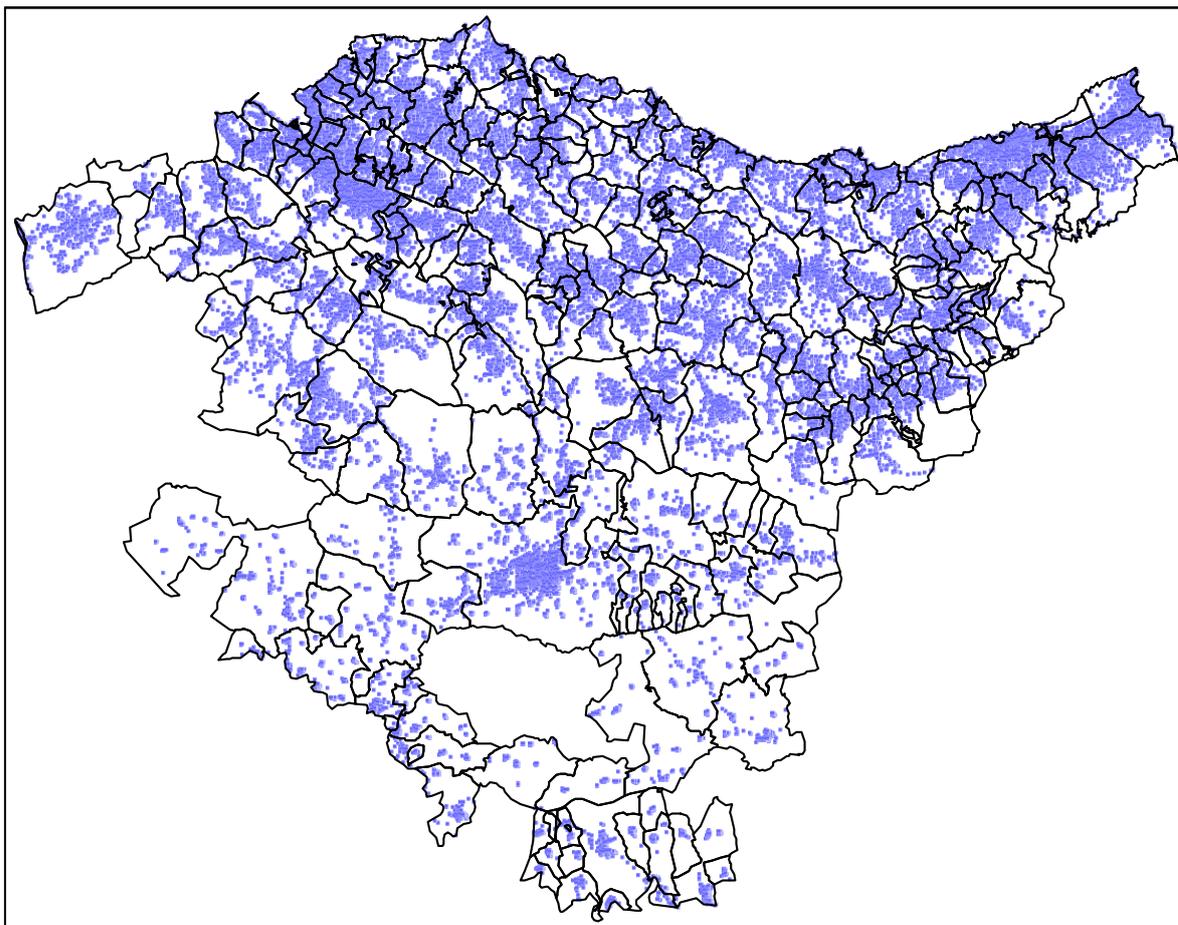
Ilustración 6. Ejemplo de cálculo de distancias a centros educativos (Bilbao).

A continuación, mostramos estos datos de manera tabular y ordenados descendientemente según el número de locales por municipio.

Municipio	Locales de juego y apuestas					
	100 m	150 m	200 m	300 m	400 m	Resto
Bilbao	25%	54%	75%	92%	100%	0%
Vitoria-Gasteiz	3%	14%	41%	76%	89%	11%
Donostia-San Sebastián	22%	28%	56%	84%	91%	9%
Barakaldo	31%	50%	56%	81%	81%	19%
Irun	7%	7%	7%	27%	53%	47%
Santurtzi	57%	71%	86%	100%	100%	0%
Basauri	0%	33%	50%	83%	83%	17%
Getxo	14%	14%	43%	71%	86%	14%
Portugalete	17%	17%	50%	83%	100%	0%
Eibar	20%	40%	80%	100%	100%	0%
Errenteria	25%	50%	75%	75%	100%	0%
Durango	0%	75%	75%	100%	100%	0%
Oiartzun	0%	0%	0%	0%	0%	100%
Pasaia	0%	33%	67%	100%	100%	0%
Galdakao	0%	0%	33%	67%	67%	33%
Gernika-Lumo	33%	33%	33%	67%	67%	33%
Sestao	0%	0%	33%	100%	100%	0%
Erandio	0%	67%	67%	67%	100%	0%
Andoain	50%	50%	50%	100%	100%	0%
Beasain	0%	0%	50%	100%	100%	0%
Arrasate/Mondragón	0%	50%	50%	100%	100%	0%
Tolosa	0%	0%	0%	50%	100%	0%
Lasarte-Oria	0%	0%	0%	50%	100%	0%
Ermua	0%	0%	100%	100%	100%	0%
Leioa	0%	0%	50%	100%	100%	0%
Valle de Trápaga-Trapagaran	0%	0%	0%	50%	50%	50%
Amurrio	0%	0%	0%	0%	100%	0%
Zigoitia	0%	0%	0%	0%	0%	100%
Laudio/Llodio	0%	0%	0%	0%	100%	0%
Azkoitia	0%	0%	0%	0%	0%	100%
Azpeitia	0%	0%	100%	100%	100%	0%
Elgoibar	0%	0%	100%	100%	100%	0%
Hernani	0%	0%	0%	0%	100%	0%
Bergara	0%	0%	100%	100%	100%	0%
Ordizia	0%	0%	0%	0%	0%	100%
Zarautz	0%	0%	100%	100%	100%	0%
Zumarraga	0%	0%	0%	100%	100%	0%
Astigarraga	0%	0%	0%	0%	0%	100%
Amorebieta-Etxano	0%	100%	100%	100%	100%	0%
Arrigorriaga	0%	0%	0%	0%	100%	0%
Bermeo	0%	0%	0%	0%	100%	0%
Etxebarri	0%	0%	0%	0%	0%	100%
Mungia	0%	0%	0%	0%	0%	100%
Muskiz	0%	0%	0%	0%	100%	0%
Ondarroa	0%	0%	0%	0%	100%	0%
Ortuella	100%	100%	100%	100%	100%	0%
Sopelana	0%	0%	0%	0%	100%	0%
Urduliz	0%	0%	0%	0%	0%	100%
Balmaseda	100%	100%	100%	100%	100%	0%
Igorre	0%	0%	0%	100%	100%	0%
Zalla	0%	0%	100%	100%	100%	0%
Derio	0%	0%	0%	0%	100%	0%
Sondika	0%	0%	0%	0%	0%	100%

Tabla 3. Locales de juego en el área de influencia de los centros educativos.

Paralelamente, estableceremos un indicador que permita conocer la disponibilidad de infraestructura edificada en cada escenario.



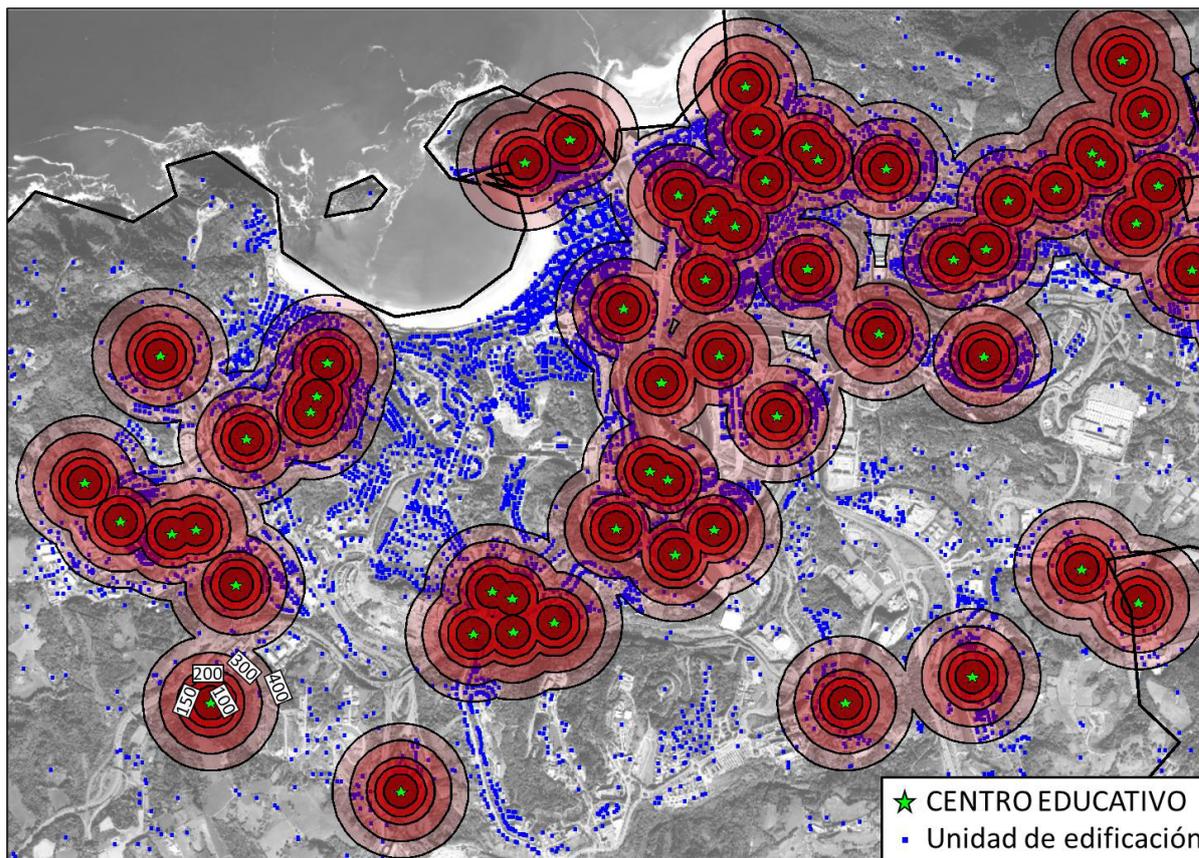
*Ilustración 7. “Mancha” de infraestructura edificada en la CAPV.*

En la tabla de la página siguiente mostramos los resultados obtenidos mediante estos parámetros.

Municipio	Unid. de edificación restantes				
	100 m	150 m	200 m	300 m	400 m
Bilbao	82%	62%	43%	20%	11%
Vitoria-Gasteiz	94%	84%	72%	51%	37%
Donostia-San Sebastián	89%	75%	62%	39%	26%
Barakaldo	85%	66%	45%	21%	17%
Irun	93%	84%	72%	46%	29%
Santurtzi	79%	56%	42%	27%	20%
Basauri	91%	75%	58%	29%	15%
Getxo	95%	88%	78%	54%	31%
Portugalete	82%	64%	42%	8%	1%
Eibar	83%	65%	50%	23%	15%
Errenteria	93%	82%	69%	46%	37%
Durango	84%	67%	45%	22%	14%
Oiartzun	98%	95%	93%	89%	83%
Pasaia	92%	81%	66%	31%	18%
Galdakao	96%	90%	81%	60%	43%
Gernika-Lumo	89%	78%	67%	45%	33%
Sestao	74%	44%	23%	9%	4%
Erandio	95%	89%	80%	63%	48%
Andoain	92%	79%	63%	48%	40%
Beasain	88%	75%	63%	50%	43%
Arrasate/Mondragón	96%	88%	74%	42%	30%
Tolosa	97%	89%	75%	57%	45%
Lasarte-Oria	97%	88%	74%	54%	43%
Ermua	78%	57%	41%	19%	9%
Leioa	95%	87%	77%	48%	22%
Valle de Trápaga-Trapagaran	88%	78%	65%	53%	49%
Amurrio	98%	94%	89%	77%	67%
Zigoitia	99%	97%	96%	91%	87%
Laudio/Llodio	92%	82%	75%	60%	48%
Azkoitia	96%	90%	82%	65%	46%
Azpeitia	95%	90%	84%	70%	59%
Elgoibar	97%	91%	82%	60%	51%
Hernani	92%	81%	71%	50%	40%
Bergara	95%	89%	78%	65%	54%
Ordizia	92%	89%	83%	72%	66%
Zarautz	94%	84%	69%	38%	23%
Zumarraga	97%	88%	80%	58%	44%
Astigarraga	96%	92%	87%	81%	72%
Amorebieta-Etxano	97%	91%	83%	65%	54%
Arrigorriaga	93%	86%	74%	53%	36%
Bermeo	89%	75%	61%	44%	37%
Etxebarri	93%	81%	70%	55%	50%
Mungia	98%	94%	89%	81%	76%
Muskiz	94%	90%	84%	68%	58%
Ondarroa	90%	77%	67%	42%	21%
Ortuella	92%	83%	76%	65%	57%
Sopelana	97%	92%	85%	71%	58%
Urduliz	98%	95%	91%	85%	80%
Balmaseda	86%	76%	66%	50%	35%
Igorre	99%	96%	94%	89%	76%
Zalla	95%	91%	88%	78%	71%
Derio	97%	96%	91%	76%	60%
Sondika	99%	97%	93%	81%	71%

Tabla 4. Unidades de edificación disponibles fuera del área de influencia de los centros educativos.

Las tablas anteriores muestran tan solo aquellos municipios que cuentan con algún local de juego y apuestas, ordenados de manera descendente según el número de locales existentes, mediante la cual podemos conocer la posible incidencia de la aplicación de la norma de distancias mínimas a centros educativos. Así, por ejemplo, en Bilbao comprobamos como en el área de influencia de 200 metros a los centros educativos se encuentran el 75% de los locales del municipio y contaríamos con un 43% de unidades de edificación disponibles para la implantación de nuevos locales de este tipo fuera de esta área, en Donostia en cambio este porcentaje se incrementa a el 62%, tal y como mostramos en la siguiente captura ilustrativa.



*Ilustración 8. Ejemplo del cálculo de infraestructura edificada disponible (Donostia-San Sebastián).*

En cuanto a los municipios que actualmente no cuentan con ningún local de estas características, mostramos en la siguiente página una tabla de municipios de más de 2.000 habitantes ordenados descendientemente según población y con su superficie edificada disponible para cada escenario de distancias a centros educativos.

Municipio	Población	Unid. de edificación restantes				
		100 m	150 m	200 m	300 m	400 m
Hondarribia	16.881	96%	90%	83%	69%	54%
Oñati	11.497	96%	91%	83%	63%	50%
Zumaia	10.111	91%	81%	72%	55%	39%
Abanto y Ciérvana-Abanto Zierbena	9.471	97%	92%	85%	67%	54%
Legazpi	8.321	93%	82%	71%	45%	35%
Abadiño	7.658	99%	94%	88%	81%	67%
Elorrio	7.375	95%	89%	83%	68%	51%
Lekeitio	7.317	97%	95%	93%	81%	67%
Berango	7.217	97%	93%	90%	78%	56%
Aretxabaleta	7.103	92%	84%	77%	60%	44%
Urretxu	6.782	97%	92%	84%	61%	49%
Güeñes	6.736	96%	93%	88%	80%	72%
Urnieta	6.185	89%	79%	71%	60%	47%
Usurbil	6.173	95%	91%	85%	72%	59%
Lezo	6.103	97%	88%	77%	64%	60%
Orio	6.091	96%	89%	78%	52%	37%
Gorliz	5.891	98%	94%	90%	80%	71%
Villabona	5.876	92%	83%	77%	59%	42%
Lazkao	5.830	96%	91%	87%	72%	50%
Deba	5.460	98%	96%	90%	75%	65%
Mutriku	5.309	93%	82%	67%	40%	37%
Markina-Xemein	5.068	94%	83%	71%	59%	52%
Salvatierra/Agurain	5.038	97%	93%	85%	72%	58%
Berriz	4.580	94%	92%	88%	81%	76%
Plentzia	4.353	96%	94%	92%	91%	89%
Ibarra	4.248	99%	97%	94%	79%	49%
Urduña/Orduña	4.192	85%	70%	57%	42%	38%
Ugao-Miraballes	4.148	100%	96%	86%	65%	47%
Eskoriatza	4.106	98%	94%	90%	79%	71%
Soraluze/Placencia de las Armas	3.923	86%	72%	63%	50%	44%
Zestoa	3.772	93%	89%	84%	78%	70%
Iurreta	3.665	98%	96%	93%	79%	72%
Lemoa	3.504	99%	98%	96%	89%	82%
Iruña Oka/Iruña de Oca	3.488	100%	99%	99%	98%	91%
Oyón-Oion	3.410	95%	87%	78%	64%	60%
Zamudio	3.275	98%	95%	92%	81%	74%
Zaldibar	3.045	97%	89%	81%	60%	39%
Zizurkil	3.025	79%	64%	58%	44%	30%
Ayala/Aiara	2.968	100%	100%	99%	99%	99%
Alegría-Dulantzi	2.935	100%	99%	96%	83%	66%
Alonsotegi	2.879	96%	95%	94%	91%	85%
Karrantza Harana/Valle de Carranza	2.803	100%	99%	98%	95%	92%
Getaria	2.796	100%	99%	96%	92%	75%
Bakio	2.676	98%	93%	90%	81%	75%
Orozko	2.650	97%	92%	89%	81%	77%
Sopuerta	2.570	100%	99%	99%	98%	92%
Lezama	2.445	98%	94%	89%	78%	72%
Loiu	2.394	98%	96%	92%	85%	77%
Zuia	2.300	97%	95%	92%	82%	71%
Idiazabal	2.293	94%	89%	85%	80%	75%
Antzuola	2.102	90%	83%	73%	61%	51%
Anoeta	2.085	99%	97%	93%	82%	65%
Aia	2.039	97%	92%	84%	77%	73%
Larrabetzu	2.037	96%	90%	81%	68%	59%

Tabla 5. Indicador de superficie edificada disponible en municipios sin locales de juego.

## 5. CONCLUSIONES

Hemos realizado un pormenorizado análisis geoespacial de los 261 locales de juego y apuestas existentes en Euskadi. La mayor parte de ellos pertenece a la categoría de salones de juego (67%), seguida de salones de juego habilitados como locales de apuestas (13%), locales de apuestas (13%) y Bingos (6%). El análisis de la evolución de apertura de locales muestra que la planificación establecida en el año 2016 tuvo los siguientes efectos: por un lado, y en base a las distancias mínimas entre locales, trasladó, en cierta medida, la oferta de juego a otros municipios y al extraradio de las ciudades; asimismo, al establecer un número máximo de salones de juego se consiguió un efecto llamado puesto que muchos operadores solicitaron las autorizaciones hasta llegar al máximo.

En cuanto a la concentración de locales por municipio, y tras un análisis independiente de aquellos con ratios excepcionalmente elevadas, consideramos a Eibar, Gernika, Bilbao y Donostia como aquellos municipios con una concentración de locales de juego y apuestas más elevada en su entramado urbano.

Mediante el establecimiento de áreas de influencia de los centros educativos de Euskadi, hemos definido cinco escenarios según la distancia empleada (100, 150, 200, 300 y 400 metros). Los indicadores utilizados han sido; porcentaje de locales incluido en el área de influencia y porcentaje de infraestructura edificada disponible para cada escenario.

El conjunto de todos los parámetros calculados nos permite valorar la situación de cada municipio en cuanto al nivel de concentración de locales en su territorio, así como la evaluación de la incidencia esperable en caso del establecimiento de una determinada distancia de seguridad entre locales de juego y centros educativos.

## 6. ÍNDICE DE ELEMENTOS

### 6.1 ÍNDICE DE TABLAS

<i>Tabla 1. Ratio de locales de juego por cada 10.000 habitantes. ....</i>	<i>5</i>
<i>Tabla 2. Tabla de distancias según Decreto 120/2016.....</i>	<i>7</i>
<i>Tabla 3. Locales de juego en el área de influencia de los centros educativos. ....</i>	<i>11</i>
<i>Tabla 4. Unidades de edificación disponibles fuera del área de influencia de los centros educativos.....</i>	<i>13</i>
<i>Tabla 5. Indicador de superficie edificada disponible en municipios sin locales de juego. ....</i>	<i>15</i>

### 6.2 ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

<i>Ilustración 1. Locales de juego y apuestas por municipio. ....</i>	<i>4</i>
<i>Ilustración 2. Locales de juego y apuestas por cada 10.000 habitantes.....</i>	<i>4</i>
<i>Ilustración 3. Ejemplo de cálculo de distancias entre locales (Santurtzi). ....</i>	<i>7</i>
<i>Ilustración 4. Ejemplo de cálculo de distancias a centros educativos (Vitoria-Gasteiz). 9</i>	
<i>Ilustración 5. Ejemplo de cálculo de distancias a centros educativos (Donostia-San Sebastián).....</i>	<i>10</i>
<i>Ilustración 6. Ejemplo de cálculo de distancias a centros educativos (Bilbao). ....</i>	<i>10</i>
<i>Ilustración 7. “Mancha” de infraestructura edificada en la CAPV. ....</i>	<i>12</i>
<i>Ilustración 8. Ejemplo del cálculo de infraestructura edificada disponible (Donostia-San Sebastián).....</i>	<i>14</i>

### 6.3 ÍNDICE DE GRÁFICOS

<i>Gráfico 1. Tipos de locales de juego y apuestas en la CAPV. ....</i>	<i>3</i>
<i>Gráfico 2. Evolución de la apertura de locales de juego y apuestas desde el año 2006. .3</i>	

**ANEXO III- SIMULACIÓN DE LA PROPUESTA DE REDUCCIÓN DE LOCALES  
DE JUEGO**

Municipio	Población	Locales	Ratio 10.000 hab.	Tramos de 10000 redondeo arriba y <10000 es 1
Zigoitia	1.749	1	5,7	1
Oiartzun	10.309	3	2,9	2
Irun	62.910	15	2,4	7
Igorre	4.337	1	2,3	1
Sondika	4.547	1	2,2	1
Urduliz	4.712	1	2,1	1
Pasaia	16.035	3	1,9	2
Gernika-Lumo	17.105	3	1,8	2
Eibar	27.769	5	1,8	3
Valle de Trápaga-Trapagaran	11.975	2	1,7	2
Donostia-San Sebastián	188.240	32	1,7	19
Bilbao	350.184	61	1,7	36
Barakaldo	101.486	16	1,6	11
Derio	6.730	1	1,5	1
Basauri	40.847	6	1,5	5
Santurtzi	46.069	7	1,5	5
VitoriaGasteiz	253.996	37	1,5	26
Astigarraga	7.029	1	1,4	1
Beasain	13.938	2	1,4	2
Andoain	14.691	2	1,4	2
Muskiz	7.536	1	1,3	1
Balmaseda	7.722	1	1,3	1
Ermua	15.847	2	1,3	2
Durango	30.118	4	1,3	4
Portugalete	45.746	6	1,3	5
Ortuella	8.385	1	1,2	1
Ondarroa	8.395	1	1,2	1
Zalla	8.450	1	1,2	1
Erandio	24.530	3	1,2	3
Lasarte-Oria	18.594	2	1,1	2
Sestao	27.452	3	1,1	3
Zumarraga	9.781	1	1,0	1
Amurrio	10.264	1	1,0	2
Ordizia	10.503	1	1,0	2
Tolosa	19.816	2	1,0	2
Galdakao	29.427	3	1,0	3
Errenteria	39.540	4	1,0	4
Elgoibar	11.570	1	0,9	2
Azkoitia	11.627	1	0,9	2
Etxebarri	11.691	1	0,9	2
Arrasate/Mondragón	22.073	2	0,9	3
Arrigorriaga	12.225	1	0,8	2
Getxo	77.770	7	0,9	8
Sopelana	14.120	1	0,7	2
Bergara	14.659	1	0,7	2
Azpeitia	15.106	1	0,7	2
Bermeo	16.864	1	0,6	2
Mungia	17.665	1	0,6	2
Laudio/Llodio	18.118	1	0,6	2
Leioa	32.013	2	0,6	4
Amorebieta-Etxano	19.529	1	0,5	2
Hernani	20.438	1	0,5	3
Zarautz	23.360	1	0,4	3
<b>TOTALES</b>		<b>261</b>		<b>211</b>
Salones	(34 habilit)	209		170
Bingos		17		14
Casinos		2		3
Locales apuestas		33		24
		<i>Total</i>	<b>261</b>	<b>211</b>