

# *II Libro Blanco del Juego de Euskadi*



**COMPROMISO CON LAS PERSONAS**

**EUSKO JAURLARITZA**



**GOBIERNO VASCO**

SEGURTASUN SAILA

DEPARTAMENTO DE SEGURIDAD

*Edición:* Enero 2015

*Edita:* Administración de la Comunidad Autónoma del País Vasco  
Departamento de Seguridad

*Fotografía:* Mikel Arrazola, Maria Santos y Kristina Jaen

*D. L. :* VI-452-2005



*Han pasado cinco años desde que se publicó el primer Libro Blanco del Juego en Euskadi y ha llegado la hora de actualizar esta publicación con una nueva edición para tener una radiografía más exacta y precisa de todo lo que rodea el sector del juego.*

*Un sector que, durante estos últimos años, ha afrontado profundos cambios y transformaciones e, incluso, una revolución tecnológica que ha implicado modificaciones en los comportamientos sociales y adaptaciones tanto competenciales como normativas.*

*Cambios para afrontar los nuevos retos del futuro y superar la crisis económica que ha afectado a un sector como éste, el del juego, importante no sólo por la actividad económica que genera, sino también por los empleos existentes y por su aportación al desarrollo tecnológico.*

*Con este segundo Libro Blanco del Juego, el Departamento de Seguridad busca ofrecer una visión global e integral de todos y cada uno de los aspectos que inciden y afectan a su ámbito. En ese contexto, se recogen, por ejemplo, los principales aspectos económicos que mueve el sector, el marco normativo que regula el juego en Euskadi y, por supuesto, también se analiza el juego como fenómeno social.*

*Y es que, en estos últimos años, la aparición del juego online ha sido, sin duda alguna, uno de los hechos que ha obligado tanto a las Administraciones como a las empresas a adaptarse a los nuevos tiempos buscando un equilibrio entre los intereses empresariales y la demanda de la sociedad, fomentando, potenciando y garantizando el juego responsable.*

*En ese contexto hay que enmarcar las campañas de concienciación y sensibilización enfocadas a evitar, en primer lugar, que las y los menores de edad jueguen y corran los riesgos de la adicción. De igual manera, hay que señalar los esfuerzos para que las personas ludópatas no accedan al juego, así como los llamamientos a potenciar la responsabilidad personal y social ante el juego.*

*En esta ocasión, este Libro Blanco del Juego dedica también un nuevo apartado a las buenas prácticas de las empresas del sector, conscientes de que dichas prácticas no deben ser percibidas como una obligación sino como un distintivo de calidad que debe ser buscado y perseguido por las propias empresas.*

*Estimado lector o lectora, acabas de acceder a una nueva publicación de la Dirección de Juego y Espectáculos del Departamento de Seguridad del Gobierno Vasco que te aporta datos, cifras y un análisis completo de la situación actual de todo lo que rodea al mundo del juego y que, sobre todo, te ofrece una visión global del mundo del juego en Euskadi.*

*Estefanía Beltrán de Heredia Arróniz*

*Consejera de Seguridad*

# Índice

<b>A. RETOS DEL SECTOR DEL JUEGO EN EUSKADI</b>	<b>3</b>
1. <i>El juego desde la perspectiva económica</i>	4
1.1 <i>Introducción</i>	4
1.2 <i>Oferta de juegos en Euskadi</i>	4
1.3 <i>Principales cifras de la demanda</i>	29
1.4 <i>Principales agentes del sector</i>	47
1.5 <i>Principales cifras macroeconómicas</i>	51
2. <i>El juego como fenómeno social</i>	56
2.1 <i>Introducción</i>	56
2.2 <i>Motivación y valoración del Juego</i>	56
2.3 <i>Hábitos sociales en torno a los juegos de azar</i>	58
2.4 <i>Garantías de los juegos de azar</i>	64
2.5 <i>Intervención de la Administración</i>	66
2.6 <i>Publicidad y los juegos de azar</i>	70
3. <i>Marco regulador de la Comunidad Autónoma de Euskadi</i>	72
3.1 <i>Introducción</i>	72
3.2 <i>Marco Competencial</i>	72
3.3 <i>Marco Normativo</i>	75
3.4 <i>Marco Fiscal</i>	94
<b>B. TENDENCIAS Y MEJORES PRÁCTICAS EN EL SECTOR DEL JUEGO</b>	<b>104</b>
1. <b>Tendencias económico-empresariales</b>	<b>105</b>
1.1 <b>Introducción</b>	<b>105</b>
1.2 <b>Las cifras del juego en Europa</b>	<b>105</b>
1.3 <b>Los reguladores de juego europeos</b>	<b>108</b>
1.4 <b>Los casinos y la atracción del turismo</b>	<b>109</b>
1.5 <b>Nuevas modalidades del bingo</b>	<b>110</b>
1.6 <b>Novedades del subsector de máquinas</b>	<b>111</b>
1.7 <b>La Lotería</b>	<b>112</b>
1.8 <b>El boom del juego online</b>	<b>112</b>
1.9 <b>La publicidad en el juego</b>	<b>115</b>
1.10 <b>Juego responsable</b>	<b>116</b>
2. <b>Normativa comparada y benchmark</b>	<b>119</b>
2.1 <b>Introducción</b>	<b>119</b>
2.2 <b>Ámbito normativo</b>	<b>119</b>
2.3 <b>Régimen fiscal</b>	<b>125</b>

<b>C. RETOS DEL SECTOR DEL JUEGO EN EUSKADI</b>	<b>135</b>
1. Introducción	136
2. Detalles de los retos del sector en Euskadi	137
2.1 Normativa	137
2.2 Fiscalidad	137
2.3 Oferta: Productos, servicios e innovación	137
2.4 Fabricantes y proveedores	138
2.5 Clientes	138
2.6 Juego responsable y protección al ciudadano	139
2.7 Publicidad y marketing	139
<b>D. BUENAS PRÁCTICAS DE LAS EMPRESAS DEL SECTOR DEL JUEGO</b>	<b>141</b>
1. Introducción	142
2. Para la mejora de la percepción social	142
3. Para la mejora de la competitividad de los operadores	143
4. Para el fomento del juego responsable	143
<b>E. RESUMEN EJECUTIVO</b>	<b>145</b>
1. Situación económica del sector del juego en Euskadi	146
2. El sector del juego en Euskadi 2013 de un vistazo	148
3. Hábitos sociales de juego de la ciudadanía vasca	149
4. Situación normativa del juego en Euskadi	151
5. Tendencias normativas en el ámbito de juego	154



# A. El sector del juego en Euskadi

# 1. El juego desde la perspectiva económica

## 1.1 Introducción

El sector del juego en Euskadi, históricamente ha representado una parte muy relevante del sector del ocio.

Pese a tratarse de un sector con una gran tradición e historia, durante los últimos años ha presentado una gran evolución tanto a nivel de oferta, debido entre otros a la aparición de nuevas modalidades como el juego online, así como en la demanda, por la aparición de nuevos hábitos del juego.

Esto ha llevado consigo la necesidad de afrontar un proceso de reestructuración no sólo de los operadores del sector, sino también a nivel normativo a efectos de adecuar el sector a una nueva realidad social.

Además, desde la perspectiva puramente económica, actualmente el mercado de juego se desarrolla en un contexto económico complejo, debido a que la contracción de la demanda derivada de la crisis económica del 2008, ha hecho mella en este sector al igual que en el conjunto de la actividad económica de Euskadi. Aun así, sigue representando una parte significativa del sector del ocio, suponiendo en 2013 un 26% del gasto total en ocio realizado por los ciudadanos de Euskadi y, en la actualidad, el sector ha acumulado una cantidad jugada total de 881 millones de euros.

Por todo ello, con el fin de contextualizar el sector, el presente apartado muestra en primer lugar la oferta de juegos al alcance de los ciudadanos. En concreto se desarrollará para cada tipología de juego, los juegos y servicios que hoy en día se pueden encontrar a disposición de los jugadores, así como su evolución histórica.

En segundo lugar, se ha realizado un análisis de la cantidad de juego demandada por los ciudadanos de Euskadi, detallando por un lado la demanda de juego online y tradicional y posteriormente se da a conocer la demanda del conjunto de juegos por modalidad.

Por último, se detallan los principales indicadores macroeconómicos que muestran la contribución del sector a las Diputaciones Forales, al Gobierno Autónomo y a las empresas con actividad en el sector.

## 1.2 Oferta de juegos en Euskadi

### A. Juego de Casinos <sup>(1)</sup>

El subsector de los casinos en Euskadi ha permanecido estable en lo que respecta al número de establecimientos desde la creación del Gran Casino Nervión en 1996.

En la actualidad, a pesar de que la ley recoge la posibilidad de un casino por territorio histórico, la oferta está compuesta por dos casinos: El Gran Casino Kursaal de Donostia y el Gran Casino Bilbao.

En este sentido, cabe destacar el cambio que en 2011 tuvo el Gran Casino Bilbao, que se trasladó al antiguo cine Coliseo Albia. El nuevo casino abarca 1.800 metros cuadrados para su oferta de juego.

Además de esta reubicación, en septiembre de 2014 el Gran Casino Bilbao ha presentado un cambio de dirección con la adquisición del 70% de las acciones por parte de Egasa XXI, S.A. El grupo empresarial gallego tiene presencia en 7 países y es líder en centros de entretenimiento, distribución de máquinas y equipos relacionados con el juego.

Estos nuevos propietarios, también titulares del Gran Casino Kursaal, persiguen cambiar el rumbo del casino de Bilbao convirtiéndolo en un centro de entretenimiento de referencia para la ciudad. Para ello, realizarán una importante inversión que incluirá la remodelación del edificio para mejorar su servicio de restauración, la sala multifunciones y la oferta de servicios anexos al juego.

Actualmente, el Gran Casino Bilbao dispone de 59 máquinas C, 2 máquinas de apuestas deportivas y una máquina de apuestas hípcas y el Gran Casino Kursaal de 44 máquinas C, 2 máquinas de apuestas deportivas y una máquina de apuestas hípcas. Así mismo, ambos ofrecen juegos tradicionales como el Black Jack, Ruleta Americana y Poker en sus versiones sin descarte, Texas Hold'em, y Pai Gow. Además, han modernizado su oferta en los últimos años y actualmente cuentan con una oferta tecnológicamente avanzada, con juegos como la

(1) Datos proporcionados por el Gran Casino Bilbao y Gran Casino Kursaal, salvo en los casos indicados.

ruleta electrónica, máquina de apuestas deportivas y apuesta hípica.

En relación a su estructura, en la actualidad presentan una estructura similar, con una sala de juegos, sala de máquinas, un terminal de apuestas hípcas, terminal de apuestas deportivas, sala multifunciones y una sala de torneos. Además, cuentan con un restaurante y bar. Cabe destacar como diferencia la existencia de una sala de apuestas deportivas e hípcas en el caso del Casino Kursaal.

**-Gama de servicios de ocio en los casinos de Euskadi-**

Oferta de juego	Restaurante	Actividades
· Máquinas C	· Restaurante La Boule (Gran Casino Kursaal)	· Congresos
· Máquina de Apuestas hípcas	· Restaurante Ibaigane (Gran Casino Bilbao)	· Cursos de coctelería
· Máquina de apuestas deportivas	· CB Café & Bar (Gran Casino Bilbao)	· Exposiciones artísticas
· Pai Gow Poker		· Meetings
· Black Jack		
· Ruleta Americana		
· Poker Texas Hold'em		
· Poker Sin Descarte		
· Mesas de Sit & Go		

En conjunto, ambos casinos cuentan con 205 empleados, 125 en el caso del Gran Casino Bilbao y 80 en el Gran Casino Kursaal, para la oferta de juegos y servicios complementarios. Además, durante el año se efectúa la contratación de entre 8 y 10 externos para los torneos.

Por otro lado, el aforo del que disponen los dos casinos de Euskadi para ofrecer estos servicios, ha permanecido invariable desde su inicio, con un aforo total de 1220 personas.

En ambos casinos las puertas están abiertas únicamente para personas mayores de edad y es necesario mostrar la documentación, salvo en el caso del restaurante del Gran Casino Bilbao donde la entrada es libre.

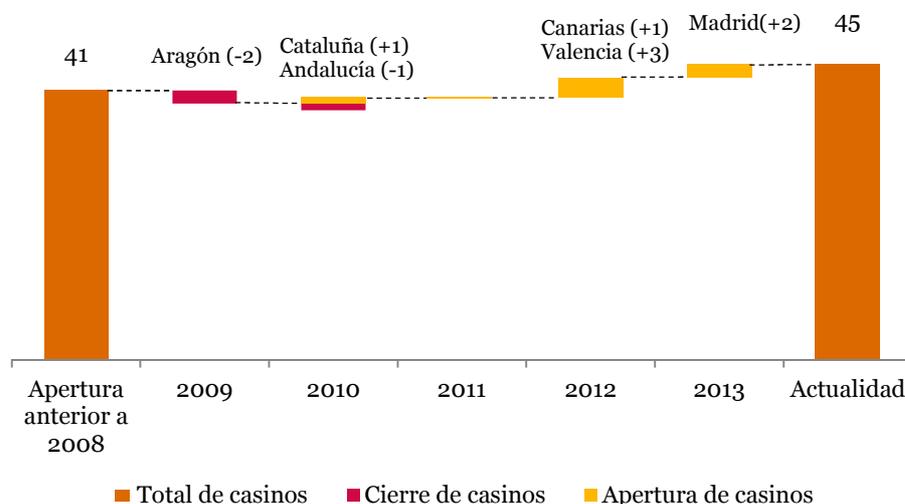
El control de acceso es exhaustivo en ambos casos y se controla con severidad el acceso a personas con prohibición por problemas de juego responsable.

Cabe mencionar que la estabilidad que se observa en Euskadi contrasta con la situación de la oferta de casinos en el Estado. A nivel estatal en los últimos años se han cerrado dos casinos en Aragón y uno en Andalucía, entre otros factores debido a la contracción del gasto en ocio que se ha dado en esas comunidades, que ha sido del 6,1% y 1,6% respectivamente en el año previo al cierre de cada uno de los mismos.

Además, se han abierto ocho nuevos casinos en las distintas regiones del Estado como Madrid, Valencia, Canarias y Cataluña. Estos casinos previsiblemente están orientados al turismo de estas regiones, debido al aumento del gasto de los turistas que se ha experimentado en el periodo 2006-2013, donde se observa un incremento anual de 2,6% en el caso de Madrid, 2,6% en la Comunidad Valenciana, 1,3% en Canarias, y 6,1% en Cataluña.

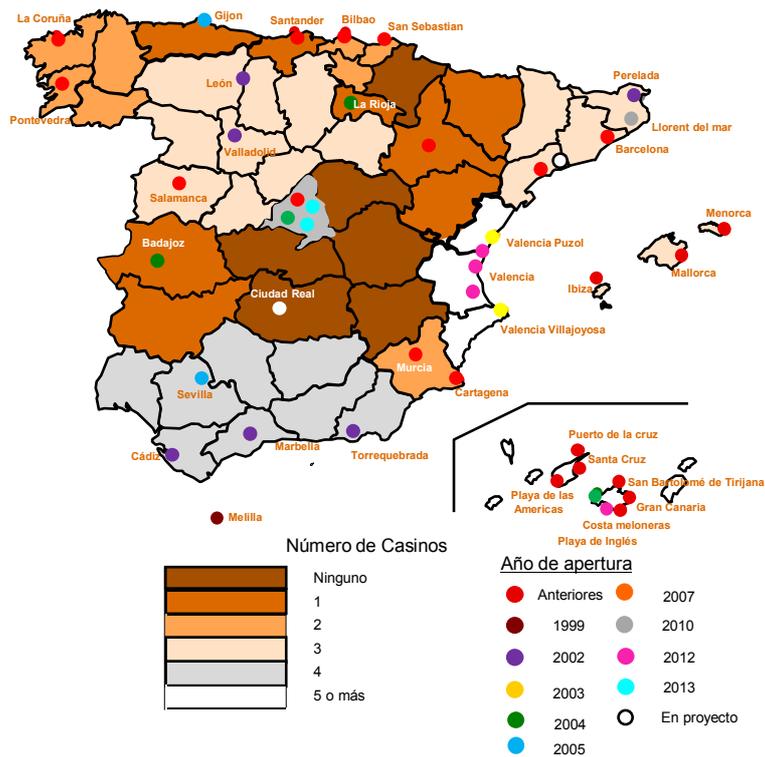
Así, se observa que el 26% de casinos que se encuentran en funcionamiento en la actualidad, han sido abiertos a partir del 2008.

**-Evolución del número de casinos en el Estado-**



Fuente: Memorias anuales de la Dirección General de Ordenación del Juego de España e INE

**-Casinos en el Estado-**



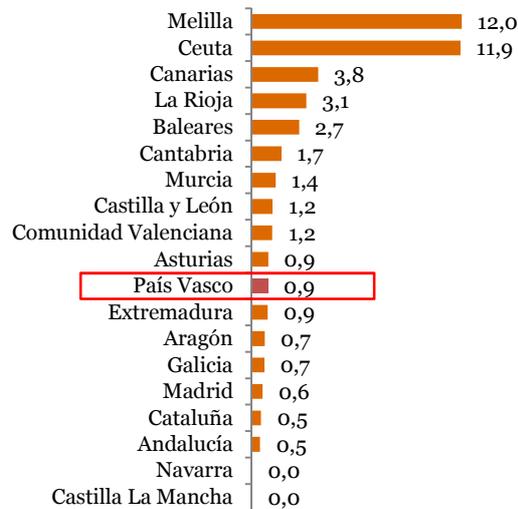
Fuente: Memorias anuales de la Dirección General de Ordenación del Juego de España

En cuanto a la densidad de casinos, la Comunidad Autónoma de Euskadi se sitúa en la media estatal, con 0,9 casinos por millón de habitantes, estando en cabeza del listado comunidades limítrofes a Euskadi como La Rioja y Cantabria con 3,1 y 1,7 casinos por millón de habitantes respectivamente. En el lado opuesto podemos encontrar a Navarra,

que siendo también limítrofe no presenta ningún casino abierto.

En este sentido, cabe destacar que factores como la densidad poblacional y la relevancia del sector turismo de cada comunidad, tienen un gran impacto sobre este indicador.



**-Número de casinos por millón de habitantes en las CA-**

Fuente: Memoria anual 2013 de la Dirección General de Ordenación del Juego de España e INE

Los ocho casinos edificados en estos últimos años presentan una oferta diferencial a la estructura de los casinos tradicionales. La visión de estos nuevos casinos es crear un centro de entretenimiento, en el que la oferta principal, además del juego, es la atracción del cliente a vivir otras experiencias de ocio.

### B. Máquinas tipo B<sup>(1)</sup>

Las máquinas de tipo B son aquellas que a cambio de un precio de la partida o jugada conceden al usuario un tiempo de uso o de juego, y eventualmente, un premio.

Estas máquinas requieren ser homologadas por la Dirección de Juego y Espectáculos del Departamento de Seguridad del Gobierno Vasco

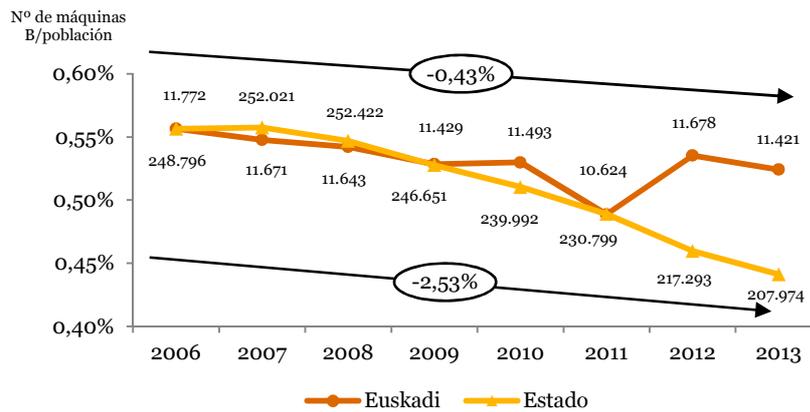
antes de poder ser instaladas en los locales que las albergan.

### Total Máquinas B

El número de máquinas B ha sufrido un decrecimiento anual del 2,53% en el Estado en el periodo 2006-2013, principalmente debido al decrecimiento del 2,8% anual de la cantidad jugada por los jugadores de esta modalidad. No obstante, en el caso de Euskadi a pesar de que este decrecimiento ha sido igualmente notable hasta 2011 (-2,03%), debido principalmente al cierre del 3,4% de establecimientos hosteleros desde 2009 a 2012, en los ejercicios 2012 y 2013 se observa un aumento paulatino (3,68%) del número de máquinas B.

(1) Datos relativos a máquinas B facilitados por la Dirección de Juego y Espectáculos del Gobierno Vasco

**-Evolución del parque de máquinas B/población del Estado y de Euskadi-**

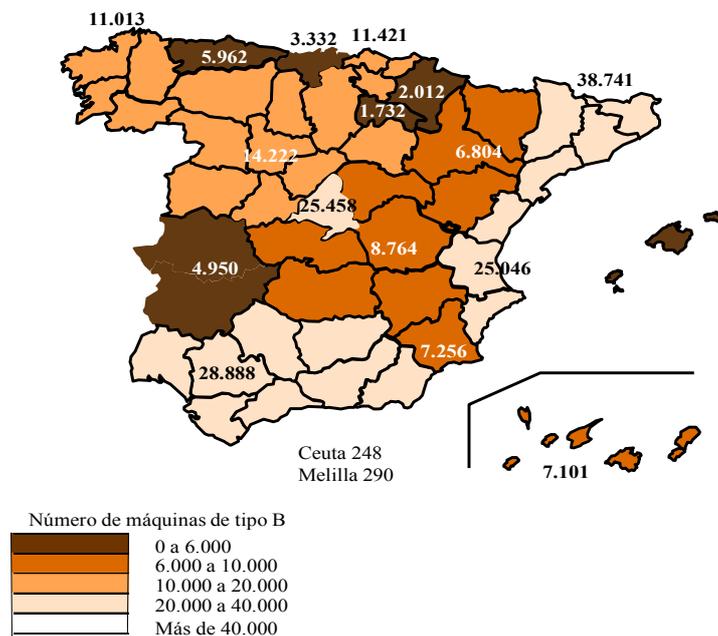


Fuente: Memorias anuales de la Dirección General de Ordenación del Juego de España e INE

A pesar de esta disminución generalizada vivida a nivel estatal, el número de máquinas B de Euskadi ha permanecido relativamente estable en comparación, posicionándose como la sexta comunidad de España en número de máquinas B.

A continuación se muestra la distribución estatal de máquinas por comunidad en el año 2013:

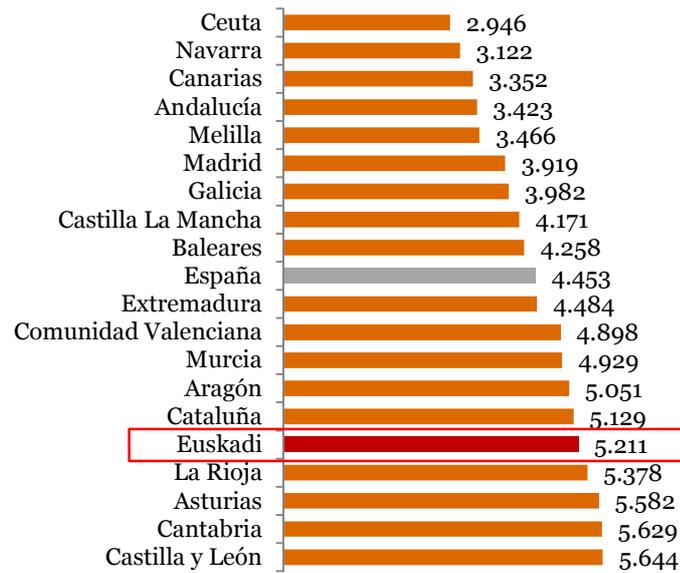
**-Distribución de máquinas B en el Estado-**



Fuente: Memoria anual 2013 de la Dirección General de Ordenación del Juego de España

Por otro lado, en cuanto al número de máquinas B por millón de habitantes, Euskadi ha dejado de estar en la media estatal para situarse como la quinta comunidad con mayor número de máquinas

por millón de habitantes, como se observa en el gráfico a continuación:

**-Número de máquinas B por millón de habitantes en las CA-**

Fuente: Memoria anual 2013 de la Dirección General de Ordenación del Juego de España e INE

En Euskadi, existen varios tipos de máquinas B, donde cada tipo presenta unas características (detalladas a pie de página) y es utilizada en un tipo de local diferente:

- **Máquinas B:** para uso en hostelería.
- **Máquinas BS:** para la utilización en salones de juego.
- **Máquinas BS+:** para uso en salones de juego pero que difieren de la BS por ofrecer una apuesta máxima y premio superior, como se puede observar en la tabla.
- **Máquinas BG:** máquinas recreativas con premio especiales para uso en salas de bingo

A continuación, se realizará el análisis por cada uno de estos tipos de máquinas:

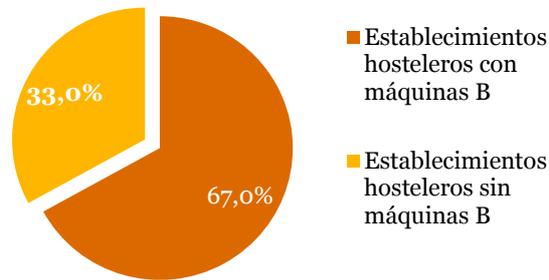
### Máquinas tipo B - Hostelería

La mayor oferta de juegos de máquinas B se puede encontrar en establecimientos hosteleros, estando en la actualidad únicamente permitida una máquina B por cada establecimiento hostelero.

Del total de máquinas B en funcionamiento en Euskadi a 2013, 11.421 máquinas, el 80,7% estaban situadas en hostelería, frente a los 19,3% restantes situadas en salones de Juego.

Cabe mencionar además, que en 2012 el 67% de los establecimientos hosteleros de Euskadi contaba con una máquina B, cifra superior al 61% del 2007. Esto ha sido debido a que se ha dado un decrecimiento mayor del número de establecimiento de hostelería (3,4%) que del número de máquinas B (2,1%) durante el periodo 2007-2012.

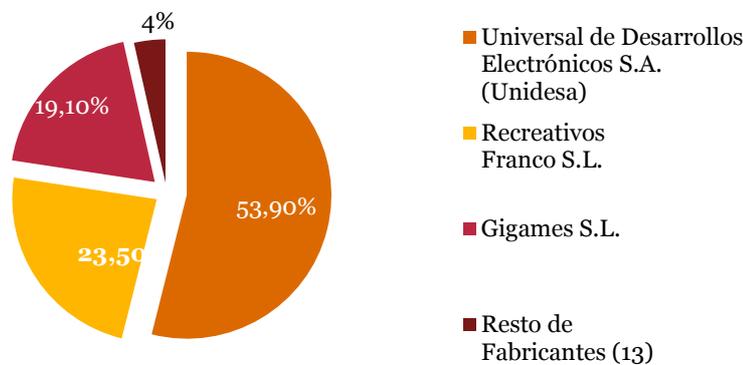
	% Devolución	Ciclos	Tiempo	Vídeo	Apuesta Máx.	Premio máximo 1 máquina	Premio máximo intercon máquinas especiales
Máquinas B	70%	40.000	5	Si/No	€ 1	€ 500	€ 6.000
Máquinas BS	70%	40.000	5	Si/No	€ 2	€ 2.000	€ 5.000-15.000
Máquinas BS+	82%	40.000	3	Si/No	€ 3	€ 3.000	€ 5.000-15.000
Máquinas BG	80%	40.000	0	Si/No	€ 6	€ 6.000	-

**-Proporción de establecimientos con máquinas B en Euskadi-**

Fuente: Dirección de Juego y Espectáculos del Gobierno Vasco

Por otro lado, al igual que ocurría en 2007, el mercado de fabricantes del parque de máquinas B de Euskadi es un mercado dominado mayoritariamente por tres fabricantes, que actualmente copan el 96,5% del total. Estos fabricantes son: Unidesa, Recreativos Franco y Gigames.

El resto del mercado está atomizado, existiendo un gran número de fabricantes de máquinas con poca cuota de mercado.

**-Principales fabricantes de máquinas B con presencia en Euskadi-**

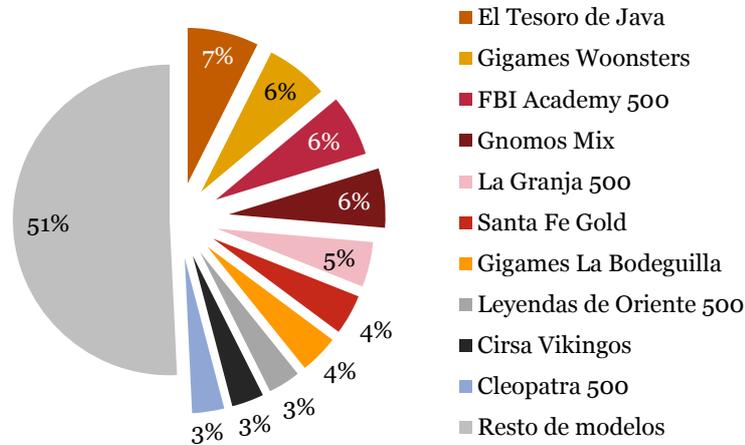
Fuente: Dirección de Juego y Espectáculos del Gobierno Vasco.  
Datos extraídos a fecha 4/11/2014

En el caso de los fabricantes vascos, estos presentan una cuota pequeña. Entre ellos, destacan Kursaal K7 S.A. con 22 máquinas B y Picmatic S.A. con 6 máquinas en el mercado.

A pesar de esta situación de mercado, y a diferencia de la poca diversificación que se observaba en los modelos de máquinas B en 2007, son varios los modelos de máquinas B que se pueden encontrar en la actualidad en Euskadi.

Así, en este mercado atomizado compuesto por 156 modelos de máquinas B, el 80% del mercado lo conforman 26 modelos.

En el gráfico a continuación se muestran los 10 modelos que se pueden encontrar principalmente en Euskadi, que concentran casi el 50% del parque de máquinas B. Entre ellos, el más común es El Tesoro de Java, que a pesar de haber perdido cuota con los años, sigue manteniéndose como la máquina B más vendida.

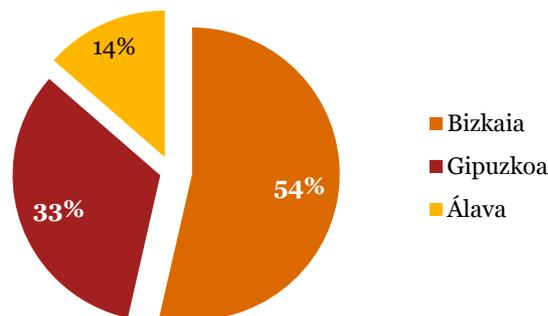
**-Principales 10 modelos de máquinas B de Euskadi-**

Fuente: Dirección de Juego y Espectáculos del Gobierno Vasco.  
Datos extraídos a fecha 4/11/2014

**Máquinas tipo BS/BS+ – Salones de Juego**

Las máquinas BS y BS+ son aquellos que se pueden encontrar en los salones de juego.

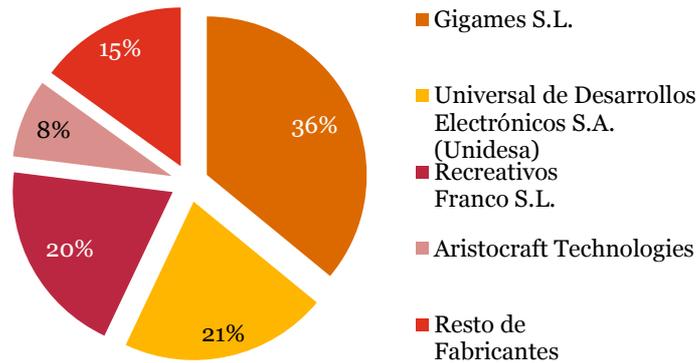
La distribución por provincias de los salones de juego en Euskadi es casi proporcional a la población, siendo Bizkaia el territorio que acoge 83 salones, el 54% del total.

**-Distribución por territorio histórico de los salones de juego-**

Fuente: Dirección de Juego y Espectáculos del Gobierno Vasco

Al igual que ocurre con las máquinas B de hostelería, el 85% del mercado de Euskadi de máquinas BS está concentrado en cuatro fabricantes, siendo Gigames S.L. el de mayor presencia, representando el 36% del número de máquinas BS que se pueden encontrar en la Comunidad Autónoma de Euskadi.

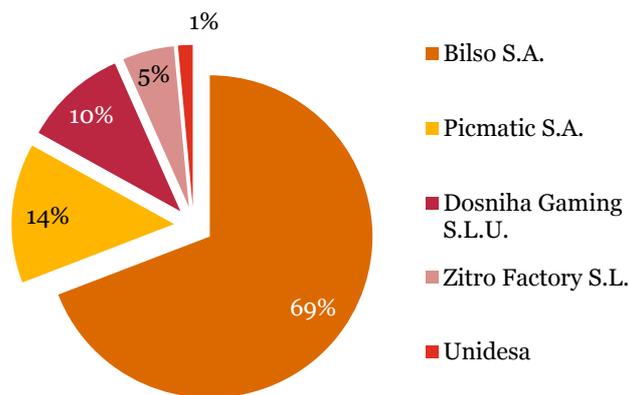
No obstante, esta concentración es menos severa que en el caso de máquinas B de hostelería.

**-Principales fabricantes de máquinas BS con presencia en Euskadi-**

Fuente: Dirección de Juego y Espectáculos del Gobierno Vasco.  
Datos extraídos a fecha 4/11/2014

Por otro lado, en lo que a las máquinas BS+ se refiere, únicamente existen cinco empresas que han

comercializado máquinas BS+ en Euskadi, y una en concreto, Bilso S.A., concentra el 69% del mercado.

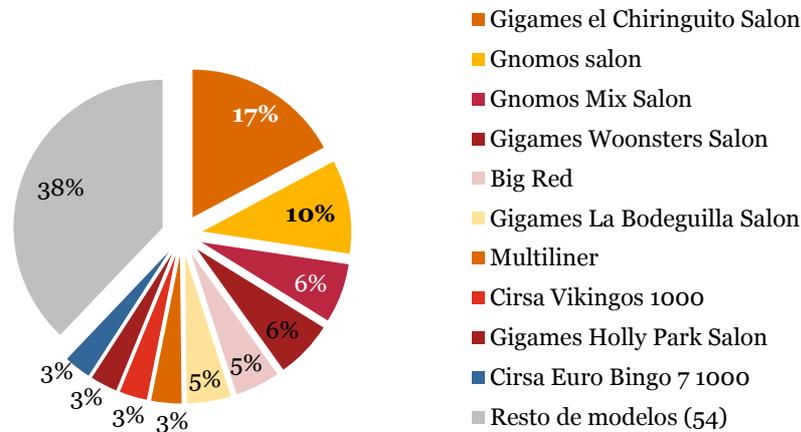
**-Principales fabricantes de máquinas BS+ con presencia en Euskadi-**

Fuente: Dirección de Juego y Espectáculos del Gobierno Vasco.  
Datos extraídos a fecha 4/11/2014

Entre los modelos más vendidos, a pesar de lo poco atomizado que está el mercado, en el caso de las máquinas BS cabe mencionar que el 31% de los modelos (20 modelos) representa el 80% del parque de máquinas BS de Euskadi, existiendo una gran variedad en la oferta de modelos de máquinas BS.

Así, se pueden encontrar variedad de modelos (64 modelos en total) siendo el Chiringuito Salón y Gnomos Salón los más comúnmente encontrados en los salones de juegos de Euskadi, representando el 17% y 10% respectivamente sobre el total del parque de máquinas BS.

**- Principales 10 modelos de máquinas BS de Euskadi-**

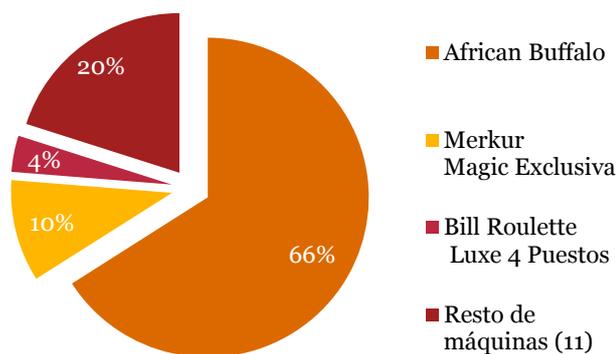


Fuente: Dirección de Juego y Espectáculos del Gobierno Vasco.  
 Datos extraídos a fecha 4/11/2014

Por otro lado, en el caso de los principales modelos de máquinas BS+ que se pueden encontrar, esta concentración de fabricantes ha hecho que en la mayoría de los salones de juegos se encuentre el mismo modelo, African Buffalo, que concentra el 66% del total de modelos con presencia en Euskadi.

En este caso, como se observa en el gráfico a continuación, 3 modelos concentran el 80% del mercado, lo que se debe principalmente, como se menciona anteriormente, a la presencia predominante de un fabricante y al escaso número de máquinas de esta tipología existentes en Euskadi.

**-Modelos más vendidos de máquinas BS+-**



Fuente: Dirección de Juego y Espectáculos del Gobierno Vasco.  
 Datos extraídos a fecha 4/11/2014

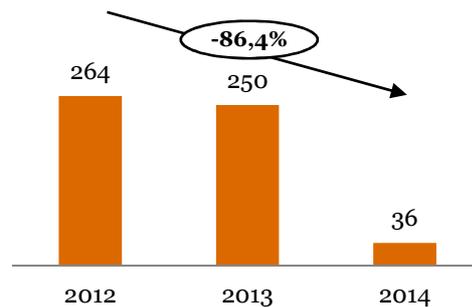
### Máquinas tipo BG – recreativas de salas de bingo

Las máquinas BG forman parte de la tipología de máquinas B, aunque presentan la particularidad de ser máquinas recreativas con premio especial para salones de bingos.

La oferta de máquinas BG de los bingos ha variado de forma notable. Así, se observa que el número de

máquinas BG que se puede encontrar en activo en el mercado ha experimentado un descenso significativo en los últimos años, con una disminución del 86,4% entre 2012 y 2014, quedando actualmente 36 máquinas BG en activo.

#### -Evolución del número de máquinas BG en los salones de bingo de Euskadi-

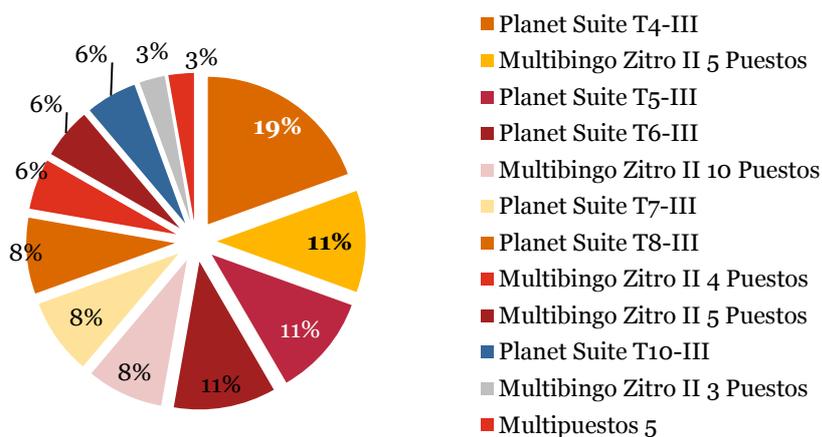


Fuente: Dirección de Juego y Espectáculos del Gobierno Vasco.  
Datos extraídos a fecha 30/03/2015

Entre los modelos activos en el mercado, se puede decir que no existe una gran variedad de modelos de máquinas BG (12 modelos en total) siendo el Planet Suite T4-III y el Multibingo Zitro II 5 puestos los más comúnmente encontrados en los

salones de bingos de Euskadi, representando el 19% y 11% respectivamente sobre el total del parque de máquinas BG.

#### - Modelos de máquinas BG de Euskadi-

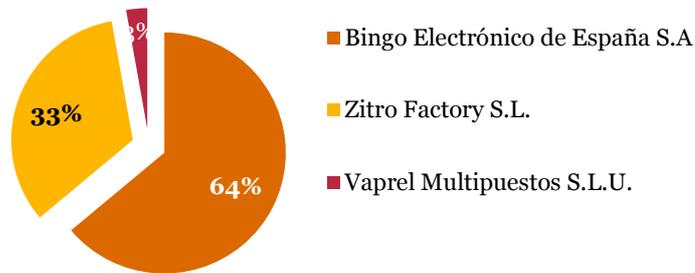


Fuente: Dirección de Juego y Espectáculos del Gobierno Vasco.  
Datos extraídos a fecha 30/03/2015

Por otro lado, en lo que respecta a los fabricantes, se trata de un subsector muy concentrado en el que sólo operan tres fabricantes, y el 63% del mercado de Euskadi de máquinas BG está concentrado en un

único fabricante, Bingo Electrónico de España S.A., como se observa en el gráfico que se muestra a continuación.

**-Principales fabricantes de máquinas BG-**



Fuente: Dirección de Juego y Espectáculos del Gobierno Vasco.  
 Datos extraídos a fecha 30/03/2015

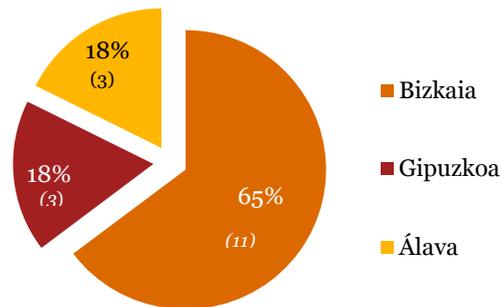


M. Arrazola/ej:gv

## C. El juego del Bingo

Actualmente existen en la comunidad 17 salas de bingos, con un aforo de 5.388 personas, estando 11 de ellas situadas en Bizkaia.

### -Distribución por territorio histórico de las salas de bingo-

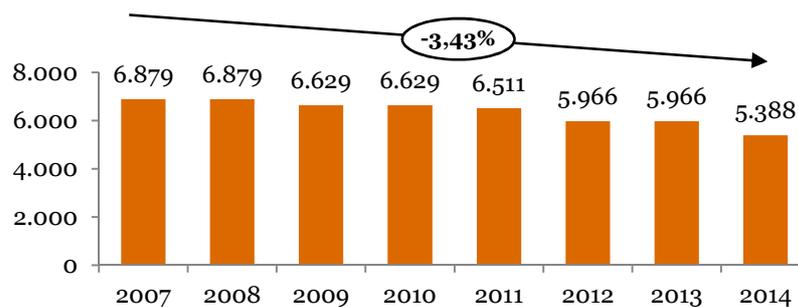


Fuente: Dirección de Juego y Espectáculos del Gobierno Vasco

En este sentido, cabe destacar que no se ha producido una variación relevante del número de bingos desde 2007, al haber decrecido el número de bingos en este periodo en dos (12%).

No obstante, el aforo si se ha visto reducido significativamente, en un, 3,43% anual, debido al cambio que ha experimentado la naturaleza del bingo con la entrada del bingo electrónico, modalidad que se detallará más adelante.

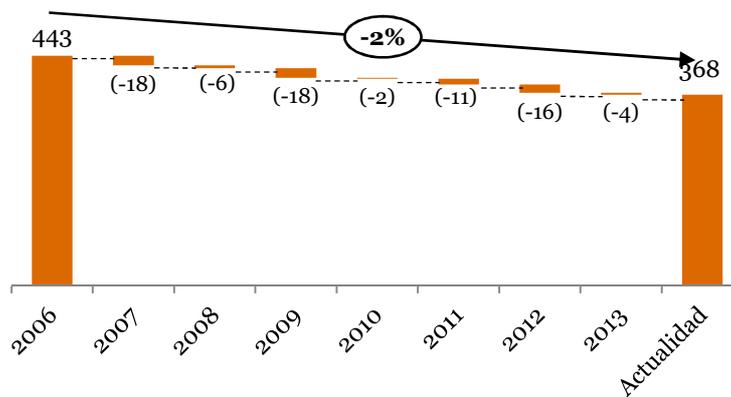
### -Evolución del aforo de conjunto de bingos en Euskadi-



Fuente: Dirección de Juego y Espectáculos del Gobierno Vasco

Si analizamos la evolución del número de bingos a nivel estatal, se observa cómo estos han presentado una tendencia a la baja, similar a la de Euskadi, aunque algo más pronunciada.

**-Evolución del número de bingos en el Estado-**

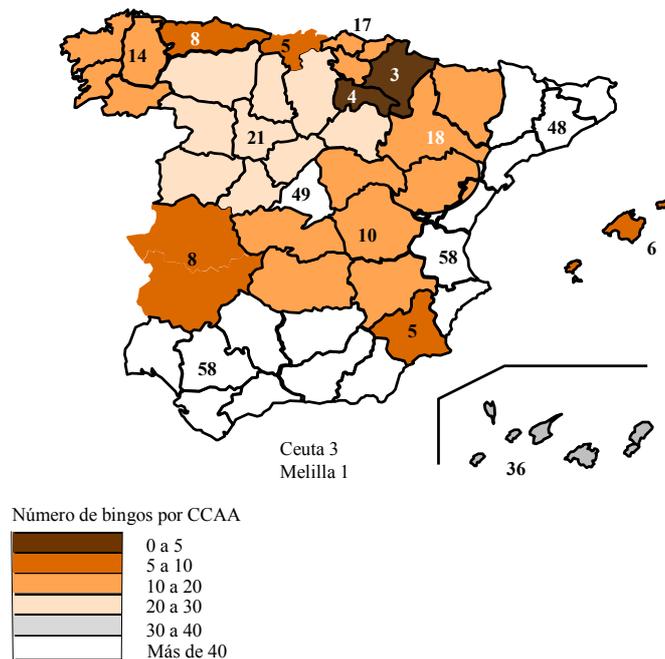


Fuente: Memorias anuales de la Dirección General de Ordenación del Juego de España

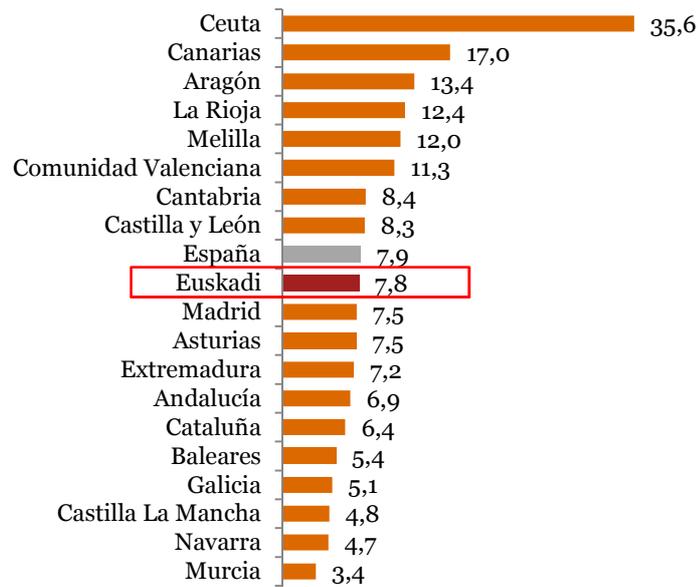
Realizando la comparación entre comunidades, Ceuta es con diferencia la comunidad con mayor densidad de bingos por millón de habitantes, y Murcia la comunidad con menor densidad,

presentando únicamente 3,4 bingos por millón de habitantes. En este sentido, Euskadi cuenta con 7,8 bingos por millón de habitantes, según datos de 2012, situándose en torno a la media estatal.

**-Distribución de bingos en el Estado-**



Fuente: Memorias anuales de la Dirección General de Ordenación del Juego de España

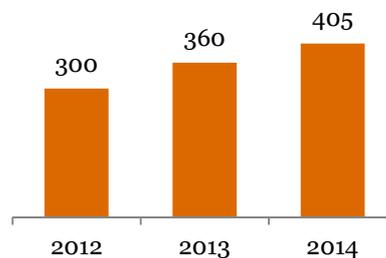
**-Número de bingos por millón de habitantes en las CA-**

Fuente: Memoria 2013 de la Dirección General de Ordenación del Juego de España e INE

**Bingo tradicional, Bingo electrónico y Bingo e-plus<sup>(1)</sup>**

La oferta del subsector del bingo en Euskadi está atravesando una etapa de cambio desde la entrada en vigor del Reglamento del Bingo electrónico de 2012, y muy recientemente, del reglamento del bingo e-plus. Así, actualmente están activos en Euskadi dos tipologías de bingos: bingo electrónico, y el bingo e-plus, que ha sustituido al bingo tradicional.

La modalidad de bingo electrónico es una modalidad que venía ganando cuota de forma considerable al bingo tradicional. Esto ha sido debido a que esta modalidad ofrece bonos de juegos, promociones, además de todos aquellos premios que ya se encontraban en el bingo tradicional, a la vez que mayor privacidad y sencillez a la hora de jugar.

**-Evolución del número de terminales de bingo electrónico en Euskadi-**

Fuente: Dirección de Juego y Espectáculos del Gobierno Vasco

Así, se observa que de los 17 bingos existentes en la actualidad en Euskadi, doce ya han incluido el bingo electrónico a su oferta tradicional, quedando únicamente cuatro bingos con oferta puramente

tradicional. Además destaca la existencia de un bingo especializado sólo en la modalidad electrónica.

(1) Nota: A la fecha de finalización de este documento se ha instalado en las salas de bingo la modalidad del juego del bingo denominado bingo e-plus, de conformidad con su Reglamento; el bingo e-plus sustituye al tradicional. Asimismo, se han dado de baja dos salas de bingo en Bizkaia.

	Álava	Bizkaia	Gipuzkoa
Establecimientos con bingo electrónico y tradicional	3 (100%)	6 (55%)	3 (100%)
Establecimientos con bingo sólo tradicional	0	4 (36%)	0
Establecimientos con bingo sólo electrónico	0	1 (9%)	0

Fuente: Dirección de Juego y Espectáculos del Gobierno Vasco

### D. Juegos de Loterías y Apuestas del Estado. LAE

La red de Loterías y Apuestas del Estado (LAE) ofrece a los jugadores la posibilidad de jugar a toda su oferta, tanto por el canal tradicional (presencial), como el canal online.

En la actualidad, la red de la LAE está compuesta a nivel estatal por 55 delegaciones comerciales. Estas delegaciones comerciales gestionan la extensa red de ventas de cada territorio.

En el caso de Euskadi, la red de ventas ofrece los juegos de la LAE a través de dos modalidades:

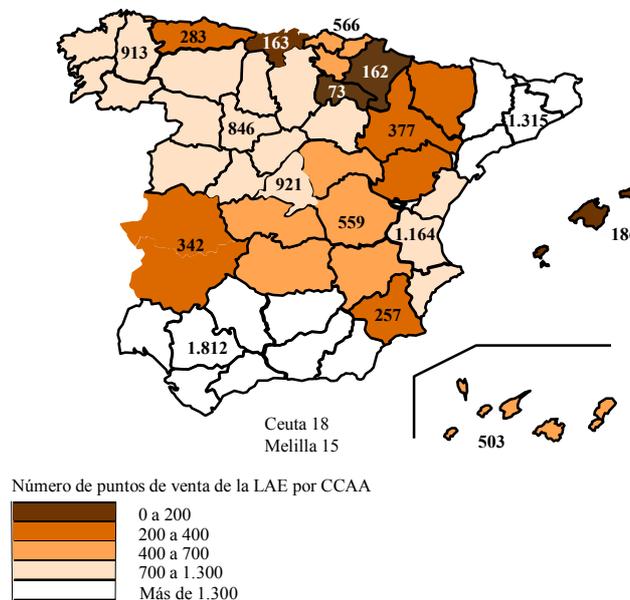
- La red básica: compuesta por las administraciones.
- La red complementaria: compuesta por establecimientos hosteleros que combinan sus ventas de juegos con otra actividad comercial o tipo de productos, en aquellos juegos permitidos por la sociedad de Loterías y Apuestas del Estado.

En la actualidad, a nivel estatal hay un total de 10.475 puntos de venta: 4.154 en red básica y 6.321 en red complementaria.

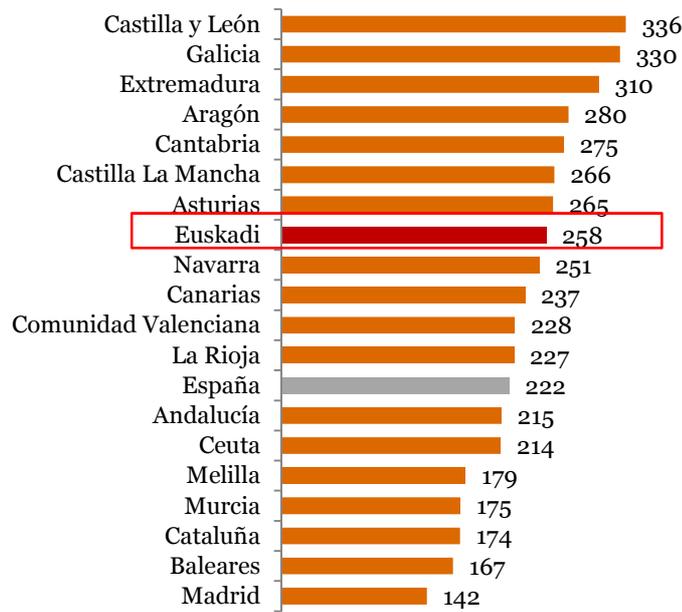
En el caso de Euskadi, posee en total 566 puntos de venta (232 de red básica y 334 en red complementaria), una cifra superior a la red de la ONCE, siendo la densidad de la oferta de la LAE de Euskadi de 258 puntos de venta por millón de habitantes (un valor en torno a la media estatal).

En el caso del resto de comunidades, Andalucía es la comunidad con mayor número de puntos de venta, 1.246 más que Euskadi, debido principalmente a su extensión geográfica y número de habitantes. Sin embargo, Castilla y León es la comunidad con mayor densidad, presentando 336 puntos de venta por millón de habitante.

-Distribución de puntos de venta LAE en el Estado-



Fuente: Memoria 2013 de la Dirección General de Ordenación del Juego de España

**-Número de puntos de venta de LAE por millón de habitantes en las CA-**

Fuente: Memoria 2013 de la Dirección General de Ordenación del Juego de España e INE

La oferta de juegos de la LAE es variada y apenas ha sufrido cambios en los últimos años. Se pueden encontrar los siguientes juegos:

- **Lotería Nacional:** Con una tradición centenaria, es uno de los juegos del Estado que mayores premios reparte y uno de los más populares entre todos los juegos de azar. Se celebra cada jueves y sábado. Los juegos de mayor participación de la Lotería Nacional son el Sorteo Extraordinario de Navidad y el Sorteo Extraordinario del Niño, que reparten los premios de mayor cuantía del año.
- **Primitiva:** Juego que consiste en seleccionar 6 números entre los números 1 al 49. Cada apuesta es de 1€. Las opciones para este juego de azar son variados: se pueden realizar apuestas simples, donde el jugador puede realizar entre 1 y 8 apuestas a la vez; o apuestas múltiples, con opción de jugar hasta 11 números. La primitiva se juega los jueves y sábados, y puede ser sorteo diario (para un sólo sorteo) o sorteo semanal (para los dos sorteos de la semana).
- **Bono Loto:** Misma modalidad de juego que la primitiva, pero con una apuesta por boleto de 0,5€, y obligación de realizar dos apuestas

para validar un boleto. Además, esta opción permite jugar hasta 4 sorteos: lunes, martes, miércoles y viernes.

- **El Gordo:** Se trata de una derivada de la primitiva, que se celebra cada domingo. Presenta algunas características que la diferencian: se seleccionan, por un lado, 5 números de una tabla del 1 al 54 y, por otro, un número clave de entre el 0 y el 9, siendo este número común a todas las apuestas del boleto. Cada apuesta será por un importe de 1,5€. Se pueden realizar apuestas simples y múltiples con las mismas particularidades que la primitiva.
- **La quiniela:** Este juego está basado en la liga española de fútbol. Se basa en seleccionar el pronóstico para 14 partidos de fútbol, sobre 3 opciones: hay que acertar si gana el primer equipo (1), si empatan (X) o gana el segundo equipo (2). Cada apuesta vale 0,5€ y se debe realizar al menos dos apuestas para validar un boleto. En general el jugador obtendrá el premio si acierta al menos el pronóstico de 10 partidos de entre los 14 primeros.

- **Euromillón:** Juego de azar que se basa en seleccionar, por una apuesta de 2€, 5 números de una tabla del 1 al 50 y dos estrellas del 1 al 11. Se tendrá derecho al premio si se aciertan al menos 2 números o 1 números y 2 estrellas. Permite la opción de realizar apuestas simples y apuestas múltiples, jugando 10 números y 5 estrellas en este último caso. Los sorteos serán los martes y viernes.
- **El Quinigol:** Juego similar a la quiniela, que se diferencia por la obligación de realizar un pronóstico para el resultado final de un partido, siendo la apuesta de cada quiniela de 6 partidos de fútbol. Cada apuesta vale 1€. Se tendrá premio sólo si se aciertan al menos dos resultados finales.
- **Lototurf:** Apuestas hípcas. La apuesta consiste en seleccionar 6 números entre el 1 y el 31 y un caballo de una tabla del 1 al 12, correspondiente al caballo ganador de la 4ª carrera de la jornada de Turf. Cada apuesta vale 1€. El jugador obtendrá premio si acierta al menos 3 números y el caballo ganador.
- **Quintuple plus:** Apuestas hípcas. Consiste en elegir 5 caballos de una tabla que contiene números del 1 al número total de caballos que

compiten en la carrera, correspondientes al caballo ganador de las cinco primeras carreras de la jornada de Turf, y un caballo de una tabla, del 1 al número de caballos que quede en 2ª posición de la 5ª carrera de la jornada Turf. Se obtendrá el premio si se aciertan al menos 4 caballos ganadores.

## E. Juegos de la Organización Nacional de Ciegos Españoles, ONCE

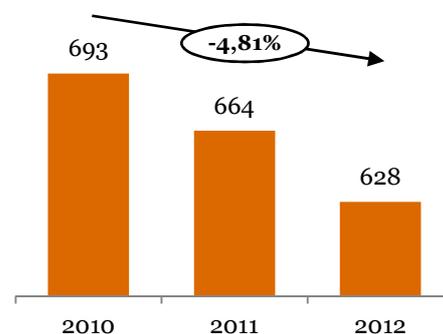
La ONCE ha creado un sistema de prestación social para personas con ceguera o discapacidad visual en base a la comercialización de una amplia oferta de juegos. Esta organización cumplió en 2013 75 años de actividad.

La ONCE oferta sus servicios por los canales presencial y online. En este caso, y a diferencia de LAE, la tipología de servicios ofertados por cada canal es diferente.

En relación al canal presencial, en la actualidad la ONCE dispone de la mayor red de distribución de agentes de venta dentro de las loterías en Euskadi, contando con 628 agentes vendedores y 512 puntos de venta en 2012.

No obstante, se observa una disminución del número de vendedores de un 4,81% anual en el periodo 2010-2012.

*-Evolución agentes vendedores de la ONCE en Euskadi-*

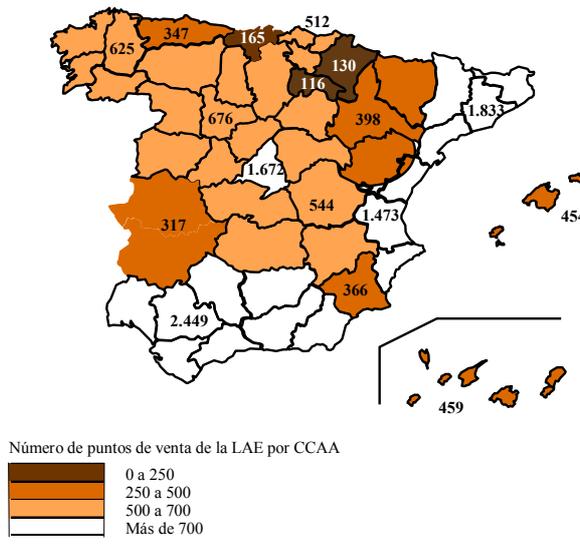


Fuente: Memorias anuales de la Dirección General de Ordenación del Juego de España

A nivel estatal, actualmente hay 12.636 puntos de venta, siendo Andalucía la comunidad con más puntos de venta y vendedores, 2.449 y 5.119 respectivamente. Además, cabe destacar que las

comunidades limítrofes a Euskadi son las que menor número de puntos de venta presentan, como es el caso de Cantabria, Navarra y La Rioja con 165, 130 y 116 puntos de venta respectivamente.

**-Distribución de los puntos de venta de la ONCE en el Estado-**

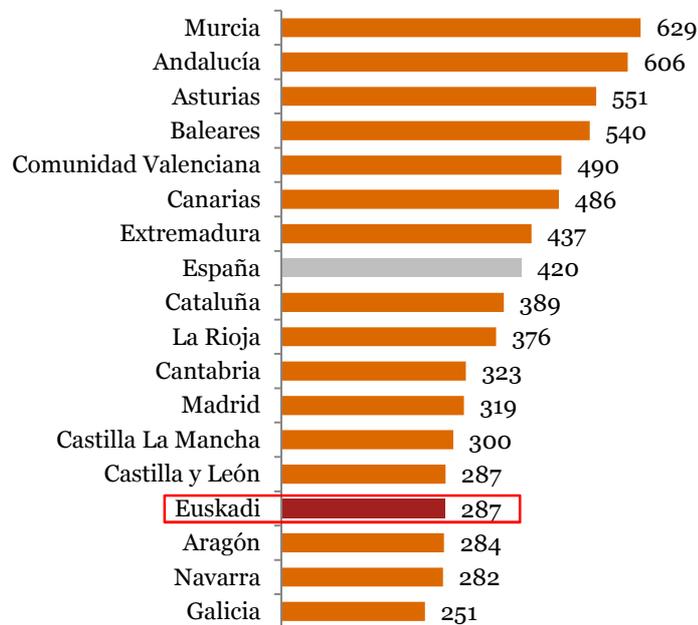


Fuente: Memoria anual 2013 de la Dirección General de Ordenación del Juego de España e INE

Si se observa la densidad de la oferta de juego de la ONCE por millón de habitantes, Murcia es la comunidad con más puntos de venta por millón y

Euskadi se sitúa por debajo de la media estatal, con 287 puntos de venta por millón de habitantes.

**-Número de puntos de venta de la ONCE por millón de habitantes en las CA-**



Fuente: Memoria anual 2013 de la Dirección General de Ordenación del Juego de España e INE

La ONCE cuenta con una oferta de juego de gran variedad. Además, esta oferta ha ido evolucionando

en los últimos años, tanto en lo referente a las características de los juegos que aún se mantienen

en la actualidad, como en la oferta de nuevos juegos como son el Eurojackpot, nuevas modalidades de juego de rasca que se ofertan en los puntos de venta, así como la aparición de nuevos rasca online. Por otro lado, se ha dado también la desaparición de otros juegos como el Supercupón de Fin de Semana o el Tres de Seis.

Por todo ello, la oferta de juego actual de la ONCE es la siguiente, que se puede encontrar tanto en el canal presencial como online.

- **El Cupón Diario:** Juego que sortea diariamente miles de distintos premios (de lunes a jueves), con posibilidad de ganar 55 premios de 35.000€ a las 5 cifras del cupón, por 1,5€ el cupón.

Además, al jugar al cupón diario ahora se ofrece la posibilidad de jugar a La Paga, por 0,5€ más. La Paga permite ganar hasta 3.000€ al mes durante 25 años.

- **El Cuponazo:** Juego de azar que se sortea los viernes. Ofrece 3 modalidades diferentes con los que ganar premios millonarios.

El cuponazo: por 3€ permite ganar hasta 9.000.000€ a las 5 cifras del cupón y 9 premios de 100.000€.

El cuponazo XXL: por 1€ más que el cuponazo, permite ganar 12.000.000€ y 9 premios de 150.000€.

El cuponazo XXL: por 2€ ofrece la posibilidad de ganar 15.000.000€ y 9 premios de 200.000€.

- **El Sueldazo:** Juego de fin de semana de la ONCE, que se sortea los sábados y domingos. El Sueldazo permite ganar 5.000€ al mes durante 20 años a las cinco cifras y 4 segundos premios de 2.000€ al mes durante 10 años.

- **Sorteo Extraordinario:** Los juegos más conocidos y de mayor popularidad de la ONCE son los sorteos extraordinarios del Extra 11/11 y el Sorteo Extra Navidad.

Extra 11/11: se sortea el 11 de Noviembre de cada año y ofrece un primer premio de 11.000.000€, 11 premios de 1.000.000 € y miles de premios más a las cinco, cuatro, tres, dos y última cifra del primer premio.

Extra de Navidad: reparte 44 millones en premios, desde los 400.000€ al primer premio hasta los 10.500€ al cuarto premio.

- **Eurojackpot:** El juego de "Eurojackpot" se comercializa simultáneamente en España y en otros 15 países del espacio económico europeo. Consiste en acertar 5 números de entre 50 números y dos soles de entre 10. El sorteo se celebra cada viernes en Helsinki y ofrece grandes botes, con bote mínimo de 10.000.000€.

- **7/39:** Juego donde hay que elegir 7 números de los 39 números de cada bloque de apuestas. El bote mínimo garantizado es de 1.000.000€. El 7/39 se sortea semanalmente los lunes y jueves.

- **Super Once:** Modalidad de juego activo formado por una matriz de 80 números, numerados del 1 al 80, y consiste en elegir entre 5 y 11 números de la matriz, siendo su orden indiferente. Previa celebración de un sorteo se obtendrá una combinación ganadora formada por 20 números de los 80. Una apuesta está integrada por una combinación de números de entre las aceptadas en el producto, más el precio pagado para dicha combinación. Existen 7 tipos de apuestas en función de la cantidad de números elegidos: 11, 10, 9, 8, 7, 6 o 5. Con estos elementos se podrá optar a los premios que correspondan, en función del tipo de apuesta, el importe en euros apostado y el número de aciertos obtenidos.

- **Rasca:** Existen dos modalidades de rasca: juego de rasca online y el juego de rasca ofrecido en los puntos de venta. Cada canal ofrece diferentes tipos de juegos, y algunos de ellos se ofrecen en ambos canales, como se observa a continuación.

Dentro del juego de **rasca online** podemos encontrar los siguientes 8 juegos, algunos de los cuales son de reciente lanzamiento:

- Atrapa un Millón: Juego en el que por 2€ se pueden ganar hasta 100.000€ al instante. Se trata de rasca el área de juego que comprende dos zonas, denominadas "números ganadores" y "tus números",

formada por 6 jugadas independientes. Si alguno de “tus números” coincide con los de la zona de “números ganadores”, la jugada será premiada y se gana el importe que aparece en esa jugada.

- **Dados locos**: Este juego se lanzó en 2011. En él se puede llegar a ganar 50.000€ por un importe de 2€. Se basa en lanzar por un lado los dados de la Banca y por otro, 5 jugadas de tus dados. Si la suma de alguna de tus jugadas es mayor que la de la Banca, se obtiene el premio que se indica en esa jugada.
- **El 7 de la suerte**: Lanzamiento de juego en 2011. Se trata de un juego en el que se pueden ganar hasta 3.000€ por 0,5€. Se obtiene premio si se encuentra un 7 o un Oncelio entre “tus números” a rascar.
- **Siete y media**: Lanzamiento del juego en 2011. Se basa en lanzar tres de “tus cartas” y comparar si la suma de estas es mayor que la suma de las cartas de la Banca sin superar Siete y media para ganar. Se pueden llegar a ganar hasta 7.500€ jugando un mínimo de 1€.
- **Gana con la Roja**: Por 2€ se pueden obtener hasta 60.000€. Para jugar a "Gana con la Roja" tienes que rascar el área de juego, que comprende cinco partidos independientes dispuestos verticalmente. En cada partido, si los goles de La Roja son más que los del rival, ganas el premio correspondiente. Además, si al rascar encuentras el símbolo especial "estrella" ganas el doble de premio de ese partido.
- **Ruleta**: Este juego fue lanzado en 2011. En este juego se pueden obtener hasta 50.000€ por un importe de 2€. El juego se basa en escoger 3 números entre el 1 y el 36 de la ruleta electrónica y colocar 3 fichas para realizar las apuestas por el premio que se indica bajo cada ficha. Si al girar la ruleta sale alguno de los 3 números escogidos en la apuesta, el jugador gana el premio indicado en esa ficha. El total de premios del boleto es la suma de todas las apuestas que hayan sido premiadas.

- **La carta más alta**: Lanzamiento del juego en 2011. Se trata de un juego en el que se lanza una carta propia y una rival en cuatro jugadas. Si en una o varias jugadas el número de la carta del jugador es superior al número de la carta rival independientemente del palo de la baraja de cada carta, se gana el premio expresado en dicha jugada. El premio del boleto será la suma de los premios de cada una de las jugadas premiadas. Se puede obtener hasta 50.000€ por un importe de 2€.
- **El Golazo**: El lanzamiento de este juego fue en 2011. Se puede obtener un premio de hasta 10.000€ por un importe de 1€. Se trata de escoger 3 resultados para el partido de 2 equipos que se seleccionan al azar de entre 8 existentes en este juego. Si el resultado del marcador al final de partido coincide con alguno de los resultados, se gana el premio que se indica en ese resultado.

Dentro del juego de rasca que se ofrecen en el **punto de venta** podemos encontrar los siguientes juegos, algunos de los cuales son de reciente lanzamiento:

- **Rasca de Navidad**: Se trata del juego de rasca más popularmente conocido, siendo el juego que mayor premio ofrece. Por un importe de 5€ el boleto se puede obtener un premio de 250.000€. El juego se basa en rascar por un lado los “números ganadores” y por otro “tus números”. Si ambos números coinciden, se gana el importe expresado en dicha jugada, teniendo para ello 10 intentos. El premio del boleto es la suma de cada una de las jugadas premiadas.
- **Tu día de suerte**: Este juego permite ganar 70.000€ por un importe de 2€. Se trata de rascar el área de juego de “números ganadores” y “tus números”. Si al rascar coinciden los números, la jugada está premiada y se gana el importe expresado en dicha jugada.
- **Horóscopo**: Se basa en rascar el área de juego que está formada por seis figuras. Debajo de cada figura aparecerá una

cantidad expresada en euros. Si entre las seis cantidades que aparecen al rasgar, una por cada figura, tres de ellas son iguales, el boleto estará premiado y se gana la cantidad que dichas cifras expresan.

- Vuelta al mundo: Se trata de un juego en el que por 3€ puedes ganar hasta 100.000€ al instante. Se basa en rasgar por un lado los “destinos ganadores” y por otro “tus destinos”. Si coinciden en alguna jugada, se obtiene el premio que indica la jugada. Si se obtiene un símbolo especial, se gana el doble de la cantidad expresada.
- Gana con la roja: Se trata del mismo juego que el existente online. Con mismo importe a pagar y premio.
- Atrapa un millón: Se trata del mismo juego que el que se puede encontrar online. Con mismo importe a pagar y premio.
- Esmeralda: En este juego por 3€ se pueden ganar hasta 77.000€ al instante. Se basa en rasgar y obtener tres sietes, en siete jugadas independientes. Además, si se encuentra el símbolo especial, se gana al instante el doble del premio que indica a la derecha.
- Cartas de la suerte: Se basa en rasgar en hasta 3 ocasiones, las cartas rivales, las cartas del jugador y el premio. Si en una de las tres jugadas el número de las cartas del jugador es superior a las cartas del rival, se obtiene el premio expresado en dicha jugada.
- 7 de la suerte: Se basa en encontrar el 7 entre “tus números”, y se pueden obtener distintos premios por importe de 0,5€. Además, si se encuentra el Oncelio se tendrá un premio directo de 1,5€.
- Cara o Cruz: En este juego se puede obtener un premio de 2.500€ por 0,5€. Se basa en rasgar dos jugadas del área de juego. Si en alguna de las jugadas el jugador encuentra 2 caras o 2 cruces, se puede obtener el premio correspondiente a esa jugada.
- Siete y media: Se trata del mismo juego que el que se puede encontrar online. Con mismo importe a pagar y premio.
- Pepitas de oro: Este juego permite obtener 10.000€ por el importe de 1€. El juego se basa en rasgar las seis pepitas que se ven en el área de juego y encontrar bajo éstas tres cantidades iguales. El premio es la misma cantidad que se encuentra.
- Caja sorpresa: Este juego permite obtener 10.000€ por 1€. Se trata de rasgar 7 cajas sorpresa y si el jugador encuentra 3 cantidades iguales, gana esa cantidad.
- Súper siete y media: Se trata de la misma modalidad de juego que el 7 y medio, pero con la particularidad de que por le importe de 2€ este juego te permite obtener un premio de hasta 50.000€. Además, si el jugador encuentra un símbolo especial, obtendrá inmediatamente 75€.
- Adiós Hipoteca: Este juego te permite obtener un premio de hasta 100.000€ por el importe de 2€. Se basa en rasgar seis números del jugador y dos números ganadores. Si entre los seis números alguno coincide con los premios ganadores, se obtiene el importe correspondiente.
- Diamantes: Esta modalidad te permite obtener hasta 100.000€ de premio por un importe de 3€. Si uno o más de los números del jugador, coincide con alguno de los números ganadores, se obtiene de premio la cantidad correspondiente. Si el jugador encuentra un diamante, se ganan todos los premios, siendo el premio del boleto la suma de los premios de cada una de las jugadas premiadas.
- Súper ruleta 3 de 8: Este juego permite obtener por 3€ un premio instantáneo de 80.000€. Si alguno de los números del jugador coincide con los números ganadores, se gana el premio o premios correspondientes. Si encuentra el símbolo especial en la ruleta, se obtienen 20€ automáticamente.

## F. Locales de Apuestas

El inicio de la actividad de los locales de apuestas tiene origen en 2007, fruto de la concesión de las tres autorizaciones por parte del Gobierno Vasco para explotación de locales de apuestas.

Estas tres adjudicaciones fueron para Ekasa que opera con la marca RETA (Red Telemática de Apuestas), Victoria de Victoria Garaipen Apostuak y Teleapostuak que actualmente opera con la marca Kirolbet.

En la actualidad, estas 3 adjudicatarias siguen en funcionamiento. Entre ellas, RETA mantiene el uso de su marca inicial en sus locales de apuestas. No obstante, no se da la misma situación en el caso de Victoria, que ha sido sustituida por Codere y Kiroljokoak que actualmente opera bajo la marca Kirolbet.

A continuación, se muestra una breve descripción de cada casa de apuestas y su oferta:

**EKASA**: empresa de apuestas que opera bajo la marca RETA (Red Telemática de Apuestas). Nacida en 2002 para gestionar las apuestas deportivas, y tras la adjudicación de la licencia para operar en Euskadi, en 2007 comienza su actividad. En la actualidad cuenta con 500 terminales distribuidos en locales de hostelería ubicados por toda la geografía vasca y 14 locales específicos de apuestas. La oferta actual de Reta abarca una variedad de juegos deportivos nacionales e internacionales y, además, incluye la opción jugar a la Lotería nacional e internacional.

**CODERE**: Victoria Garaipen Apustuak fue una de las inicialmente adjudicatarias, obteniendo la licencia en 2007, e inauguró su primera sala de apuestas presencial en Euskadi el 3 de diciembre del 2008. Inicialmente fue constituido por la unión principalmente entre Williams Hill, Codere, así como otros operadores Vascos. No obstante, en 2012 Codere rompió esta alianza y actualmente ha redefinido su negocio de apuestas dejando de lado

el nombre de Victoria y pasando a ser Codere Apuestas. Esta empresa desde 2012, tras obtener la licencia, ha empezado a ofrecer sus juegos online, vía web y dispositivo móvil.

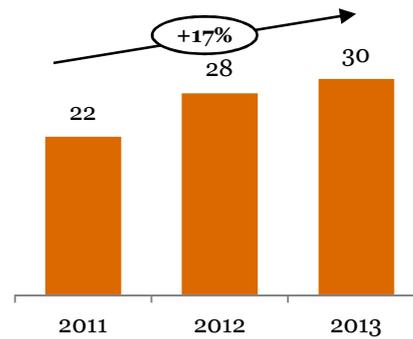
**TELEAPOSTUAK**: Esta empresa de apuestas compuesta por la agrupación de ciertos empresarios vascos, opera con la marca Kirolbet. Nace en 2007 tras la adjudicación de la licencia del Gobierno Vasco. En la actualidad, Kirolbet ofrece una gran variedad de juegos para realizar apuestas de actividades deportivas, habiendo incorporado en 2013 en sus canales de venta la oferta de juego online.

La oferta de apuestas de las empresas está disponible a través de distintos canales. Tanto en terminales de los locales de apuestas, salones habilitados, corners, hostelerías, así como canales online como son las páginas web y dispositivos móviles.

Para la oferta de sus juegos de apuestas, cada una de las adjudicatarias tiene permitido como máximo disponer de 250 terminales, distribuidos en un total de 25 locales por empresa adjudicataria, con un máximo de 10 terminales por local. Así, en el conjunto de las tres adjudicatarias, Euskadi puede disponer de 750 terminales en locales de apuestas.

Por otro lado, en lo que respecta a locales de hostelería, cada adjudicataria puede disponer de 500 terminales, pudiendo así disponer en el conjunto de Euskadi de un total de 1500 terminales. En la actualidad, el conjunto de número de apuestas que abarcan estas 3 empresas de apuestas es de 26,7 millones.

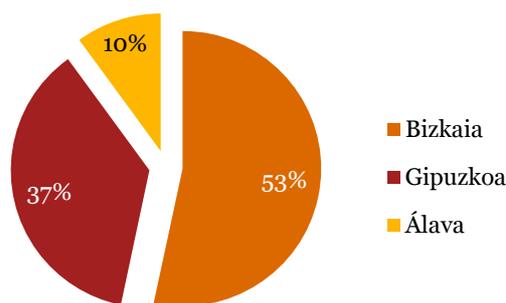
Si analizamos el número de locales especializados en apuestas, se observa que desde 2011 se ha dado una evolución muy positiva, con un crecimiento del 17% anual, pasando de disponer de 22 locales en 2011 a 30 en funcionamiento en 2013.

**-Evolución del número de locales de apuestas en Euskadi-**

Fuente: Dirección de Juego y Espectáculos del Gobierno Vasco

Si se observa por provincia, Bizkaia es el territorio con mayor número de locales, acogiendo el 53% con 16 locales de apuestas activos, frente a Álava que

únicamente dispone de 3 empresas de apuestas en funcionamiento.

**-Distribución de locales de apuestas por territorio histórico de Euskadi, 2013-**

Fuente: Dirección de Juego y Espectáculos del Gobierno Vasco

**G. Apuestas hípcas<sup>(1)</sup>**

En la actualidad a nivel estatal son 3 los hipódromos que por su actividad y tradición son considerados como los más relevantes: La Zarzuela (Madrid), Hipódromo Dos Hermanas (Sevilla) y el Hipódromo de San Sebastián (Gipuzkoa). Además, existen otros hipódromos como el de Mijas (Málaga), hipódromo La Pineda (Sevilla) y carrera de Sanlúcar de Barrameda (Cádiz).

En todos estos hipódromos se permite la realización de apuestas hípcas internas (apuestas realizadas en el propio hipódromo sobre las carreras que se están llevando a cabo en los mismos). No obstante, sólo el hipódromo de San

Sebastián permite a los jugadores realizar apuestas externas (apuestas sobre carreras internacionales).

El hipódromo de San Sebastián es considerado el hipódromo de verano de referencia a nivel estatal. A día de hoy se realizan 15 jornadas, de 5 carreras por jornada, que se llevan a cabo entre los meses estivales de julio, agosto y septiembre. En este sentido, cabe mencionar que hasta el año 2013 se realizaban 12 jornadas de 6 carreras. Este cambio en el número de jornadas y carreras viene motivado por un descenso del número de caballos disponibles y censados a nivel estatal, contando actualmente con en torno a 1.000 caballos frente a los aproximadamente 1.600 que había en 2008.

<sup>(1)</sup> Datos proporcionados por el HAHE (Hipódromos y Apuestas Hípcas de Euskadi S.A.).

El hipódromo de San Sebastián permite realizar apuestas internas sobre sus carreras únicamente en el propio hipódromo, a través de 45 terminales disponibles en el mismo. Adicionalmente, tal y como se ha mencionado anteriormente, el hipódromo ofrece la posibilidad de realizar apuestas externas. Para ello, la organización pone en sus instalaciones y disposición de los jugadores 45 terminales durante todo el año, así como otros puntos de venta instalados en establecimientos hosteleros autorizados por el Gobierno Vasco. En este sentido, cabe destacar que el hipódromo no dispone de canal online para las apuestas.

Las modalidades de apuestas hípcas que se ofrecen en la actualidad en el hipódromo de San Sebastián son las siguientes:

- **Apuestas al ganador:** apuesta en el que se gana sólo si el caballo elegido finaliza primero.
- **Apuestas de colocado:** en esta modalidad el jugador gana la apuesta sólo si el caballo elegido finaliza primero, segundo o tercero.
- **Gemela ganador:** El jugador debe elegir los caballos que lleguen en primera y segunda posición en una carrera.

- **Gemela en orden:** En la apuesta se deben elegir dos caballos, y estos dos deben entrar en los tres primeros lugares de la carrera.
- **Trio en orden:** La apuesta consiste en elegir el primer, segundo y tercer caballo en orden de llegada, en una carrera.

Además de la oferta de apuestas hípcas, el hipódromo de San Sebastián ofrece otras actividades durante todo el año, como subastas de caballos, cross internacional de San Sebastián durante los meses de invierno, competiciones de saltos y visitas privadas al hipódromo, y funcionando también como espacio abierto a visitas.

El hipódromo cuenta también con un centro de entrenamiento y alojamiento de caballos con una capacidad máxima de 310 boxes.

Para llevar a cabo su oferta híptica, en la actualidad el hipódromo dispone de 11 personas empleadas durante todo el año, 8 subcontratados para mantenimiento de boxes y seguridad, y genera 40 contrataciones indirectas derivadas del centro de entrenamiento y alojamiento de caballos. Además, en época de carreras la organización llega a incorporar entre 90 y 100 empleados adicionales.



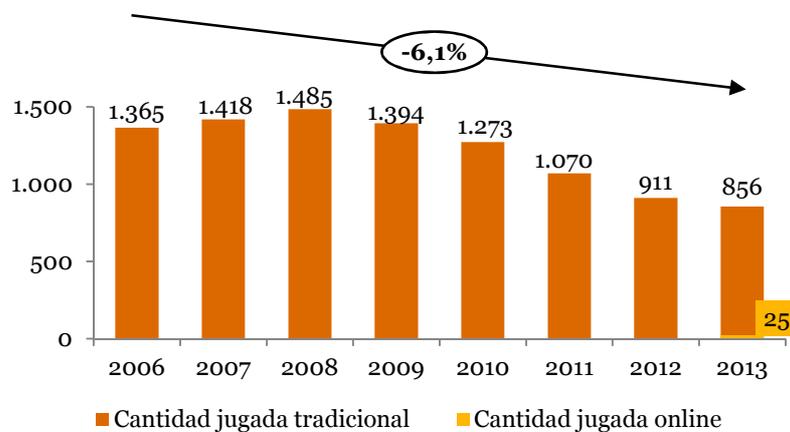
M. Arrazola/ej-gv

### 1.3 Principales cifras de la demanda

La escasez de liquidez que se ha dado en los últimos años en el mercado debido a la crisis económica del 2008, ha hecho mella en el sector del juego, dado que la contracción de la demanda general se observa también en el caso del gasto de los jugadores de este sector.

Así, se observa una severa disminución de la cantidad total jugada en el conjunto de demanda de juegos de Euskadi, con un decrecimiento medio del 6,1% anual entre 2006 y 2013. No obstante, en el último periodo 2012-2013 se observa una ligera mejoría, alcanzando un **total de facturación de 881 millones de euros en la comunidad.**

**-Evolución de la cantidad jugada en total juegos en Euskadi, millones de euros (1)-**



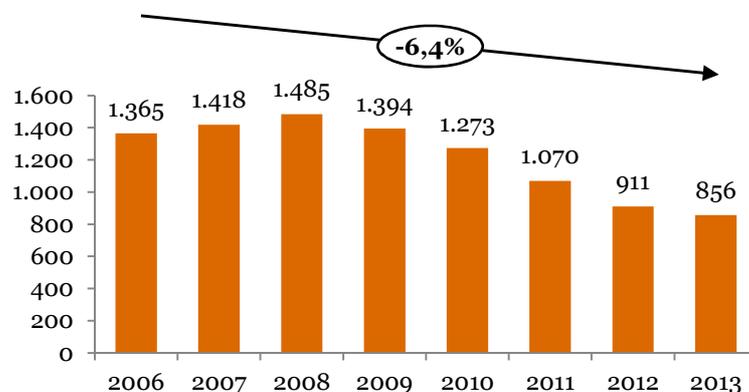
Fuente: Memorias anuales de la Dirección General de Ordenación del Juego de España

#### Demanda de juego tradicional

En lo que respecta a las modalidades de juego tradicionales más demandadas hasta el momento,

se observa un descenso del 6,4% anual de su demanda en el periodo 2006-2013.

**-Evolución de la cantidad jugada en canales tradicionales, millones de euros-**



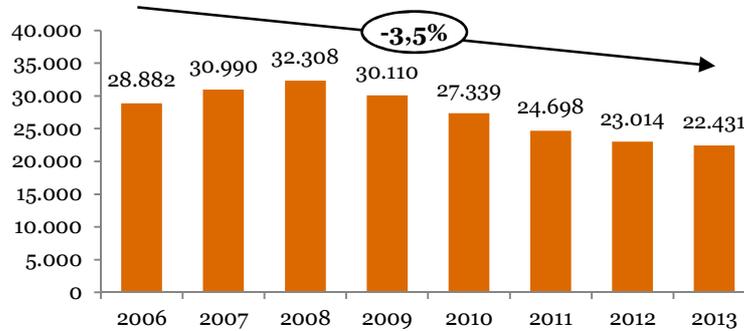
Fuente: Memorias anuales de la Dirección General de Ordenación del Juego de España

(1) Nota: La cantidad jugada online únicamente recoge el importe de aquellos operadores a los que el Gobierno Vasco ha otorgado la licencia.

Esta misma tendencia decreciente de la cantidad jugada en el juego tradicional, aunque de un modo menos severo, ocurre también a nivel estatal, donde

en el mismo periodo se ha dado una disminución anual de 3,5%.

**-Evolución de la cantidad jugada en canales tradicionales en el Estado, millones de euros-**



Fuente: Memorias anuales de la Dirección General de Ordenación del Juego de España

**Demanda de juego online**

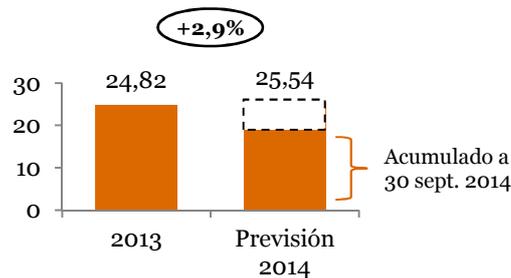
En lo que respecta al juego online, este ha pasado a ser una modalidad regulada a nivel estatal desde la entrada en vigor de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego. Tras la orden de homologación de apuestas online de Julio 2011, en junio 2012 se otorgaron los primeras 3 licencias para ofrecer apuestas online a los locales de apuestas en Euskadi.

La puesta en marcha de este nuevo canal ha servido en cierta medida para paliar el descenso que la

cantidad jugada ha sufrido en los últimos ejercicios, al facturar el sector por este medio en Euskadi 24,8 millones de euros en 2013.

Además, se observa que la tendencia de este nuevo canal es creciente, dado que la cantidad acumulada de apuestas a septiembre de 2014 supera en un 2,91% a lo acumulado para la misma fecha en 2013. Así, se espera que esta tendencia se mantenga de cara a fin de año, alcanzando, en el caso de que se mantenga esta tendencia, los 25,5 millones de euros en el total de 2014.

**-Evolución de la cantidad jugada online en Euskadi, millones de euros-**

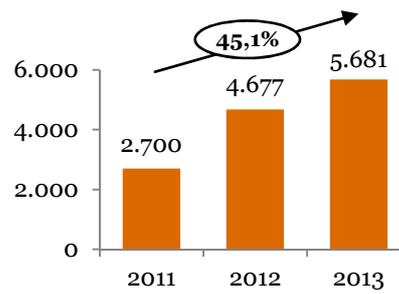


Fuente: Dirección de Juego y Espectáculos del Gobierno Vasco

A nivel estatal, el canal online está experimentando un crecimiento notable del 45% anual desde su regulación en 2011.

Desde entonces, y extrapolando la cantidad jugada publicada por la Dirección General de Ordenación

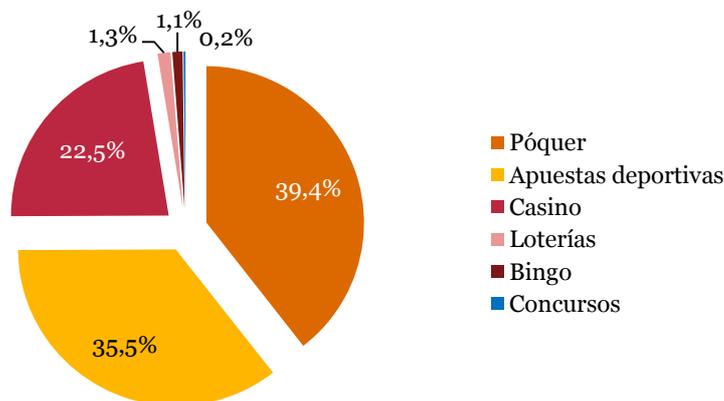
del Juego de junio a diciembre al resto de meses, la modalidad online ha pasado de representar un 10% de la cantidad jugada en 2011, a un 20% en 2013. Esto indica un claro cambio de tendencia a favor de este nuevo canal.

**-Evolución de la cantidad jugada en juego online en el Estado, millones de euros<sup>(1)</sup>-**

Fuente: Memorias anuales de la Dirección General de Ordenación del Juego de España

En este sentido, entre los juegos online más demandados a nivel estatal, destacan el póquer y

las apuestas deportivas con el 39,4% y 33,5% de cantidad jugada respectivamente.

**-Distribución de cantidad jugada por tipo de juego online en el Estado-**

Fuente: Memoria anual 2013 de la Dirección General de Ordenación del Juego de España

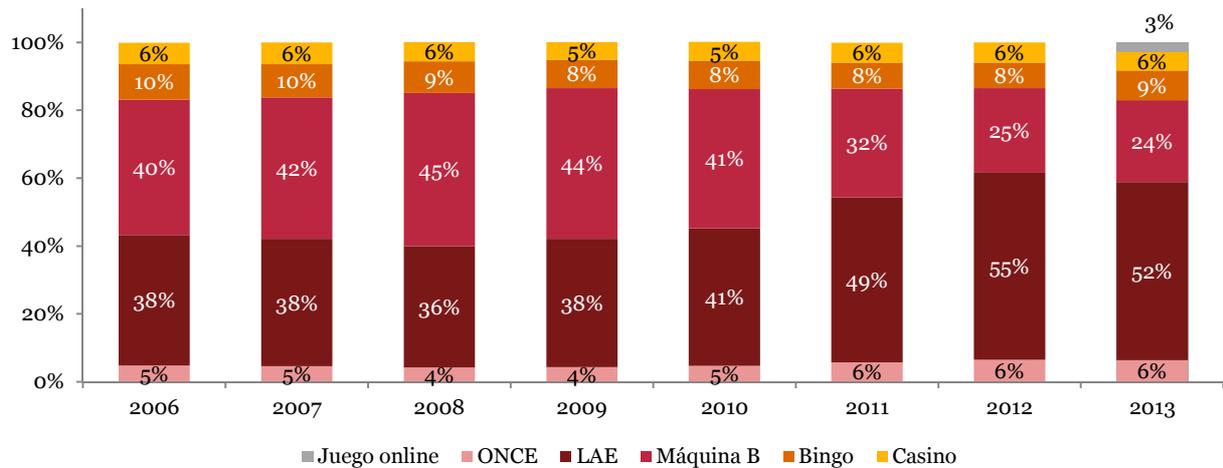
**Demanda del conjunto de juegos, por modalidad**

Entre las modalidades más demandadas del conjunto de juegos de Euskadi, se observa que los juegos de la Lotería y Apuestas del Estado se posicionan en primer lugar, por delante de las máquinas B, que representan un 52% y 24% de la cantidad total jugada respectivamente.

El juego online regulado representa todavía únicamente un 3% de la cantidad jugada en 2013 en Euskadi, aunque la tendencia es que irá ganando cuota cada año, al ser una modalidad cada vez más demandada.

<sup>(1)</sup> Nota: La cantidad jugada online estatal únicamente recoge el importe de aquellos operadores a los que el Estado ha otorgado la licencia.

**-Distribución de cantidad jugada por tipo de juego en Euskadi (2)-**

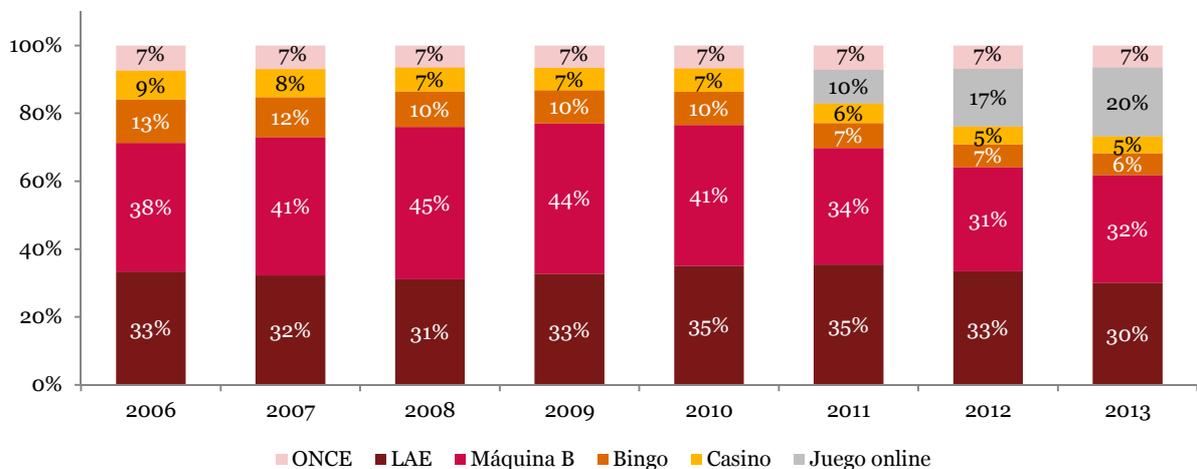


Fuente: Memorias anuales de la Dirección General de Ordenación del Juego de España

Sin embargo, en el conjunto de juegos del Estado, la tendencia es distinta a la que se observa en la comunidad de Euskadi. En este caso, en 2013 la modalidad más demandada fueron los juegos de las

máquinas B, representando un 32% de la cantidad jugada. En lo que respecta a los juegos de la Lotería y Apuestas del Estado, éste se posiciona como el segundo juego más demandado.

**-Distribución de cantidad jugada por tipo de juego en el Estado (1)-**



Fuente: Memorias anuales de la Dirección General de Ordenación del Juego de España

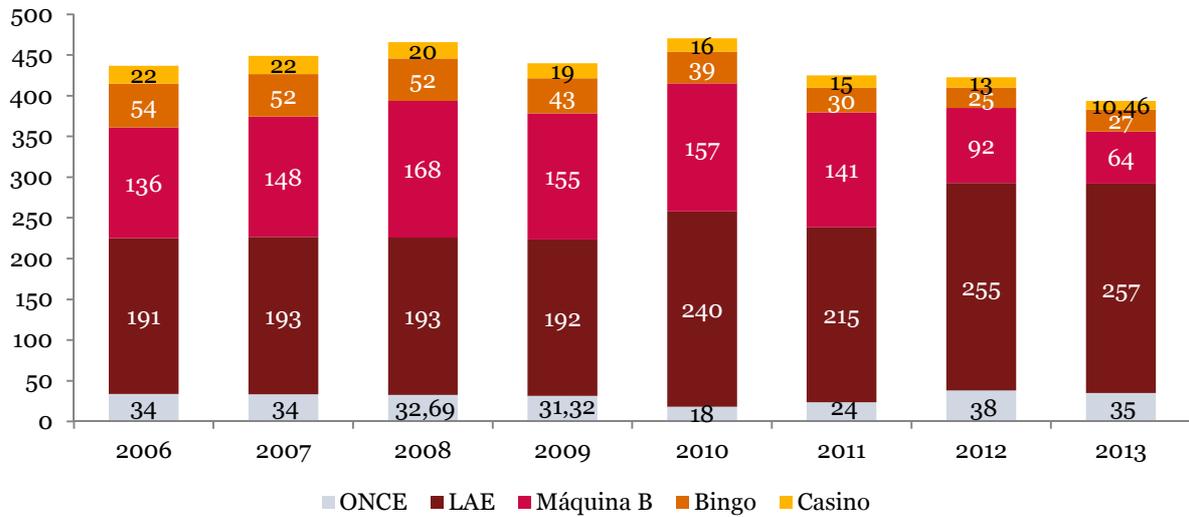
Por otro lado, observar la distribución del gasto real de cada jugador por cada tipología de juego nos permite analizar la facturación de los distintos subsectores de juego en Euskadi y su comparativa con el Estado.

los de las Lotería y Apuestas del Estado, que a diferencia del resto de juegos, han sufrido un crecimiento en facturación del 4,3% anual en el periodo 2006-2013.

En esta línea, entre los juegos analizados, los juegos con mayor demanda en términos de gasto real son

(1) Nota: La cantidad jugada online estatal únicamente recoge el importe de aquellos operadores a los que el Estado ha otorgado la licencia.  
 (2) Nota: La cantidad jugada online únicamente recoge el importe de aquellos operadores a los que el Gobierno Vasco ha otorgado la licencia.

**-Distribución del gasto real por tipología de juego en Euskadi, millones de euros (1)-**

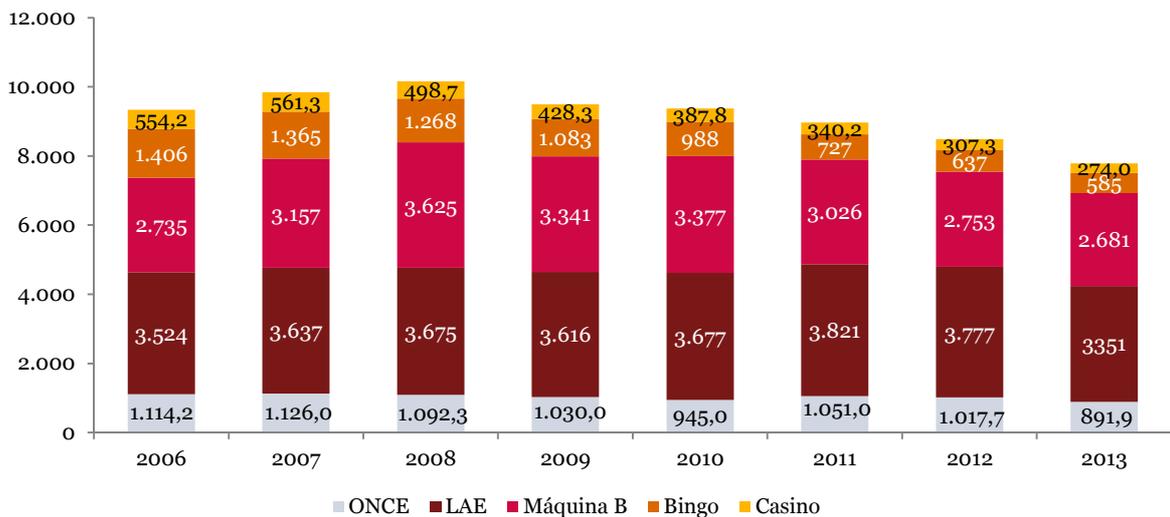


Fuente: Memorias anuales de la Dirección General de Ordenación del Juego de España

En el caso del Estado, a pesar de que el juego más demandado en 2013 por el conjunto de jugadores del país fueron las máquinas B, los juegos de la Sociedad Estatal de Loterías y Apuestas del Estado

fueron los que aportaron mayores ingresos al sector, con 3.351 millones de euros de gasto real en 2013.

**-Distribución del gasto real por tipología de juego en el Estado, millones de euros (1)-**



Fuente: Memorias anuales de la Dirección General de Ordenación del Juego de España

(1) Nota: No se dispone de la información relativa al gasto real online.

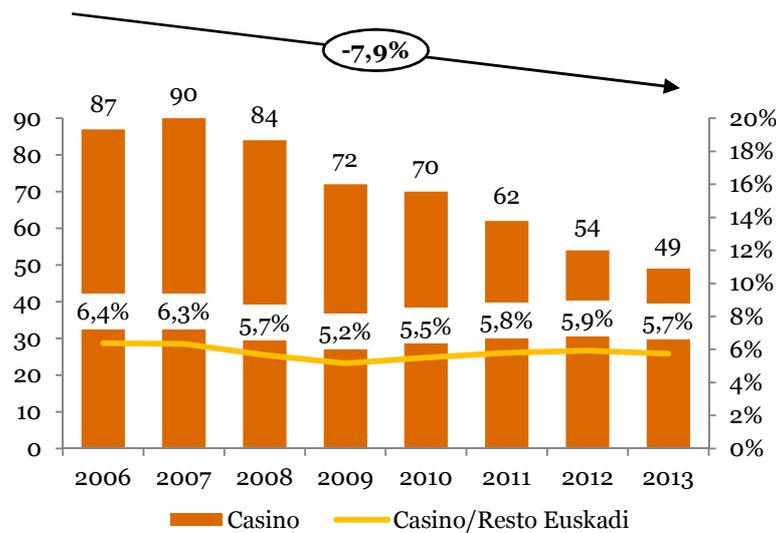
### A. Casinos

El subsector de los casinos de Euskadi está presenciando una evolución negativa en los últimos años, tanto en términos de cantidad jugada como de margen del juego, tendencia muy similar a la del Estado.

En Euskadi, a pesar de que el número de casinos de la comunidad ha permanecido invariable y el

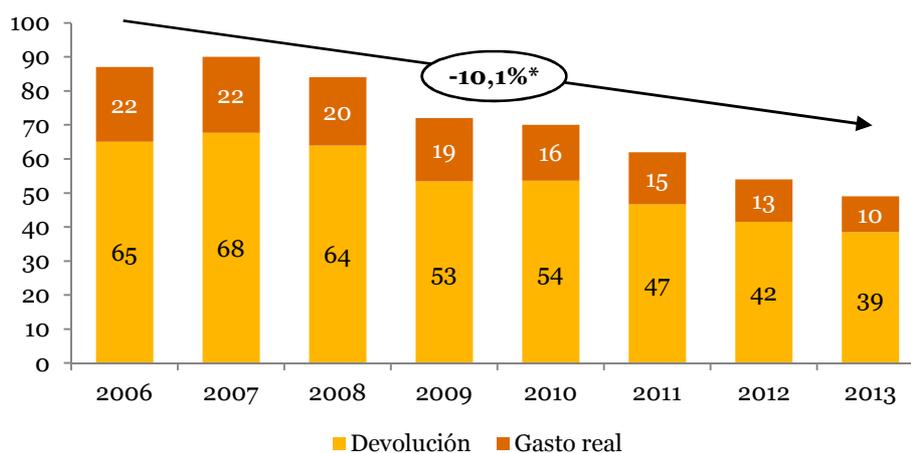
número de visitantes ha aumentado en general en los últimos años, el gasto medio por visitante ha disminuido, dando lugar a un decrecimiento de la cantidad jugada del 7,9% y a una disminución del 10,1% del gasto real en el periodo 2006-2013.

**-Cantidades jugadas en los casinos de Euskadi en el periodo 2006-2013, millones de euros-**



Fuente: Memorias anuales de la Dirección General de Ordenación del Juego de España

**-Evolución del gasto real de los casinos de Euskadi en el periodo 2006-2013, millones de euros-**

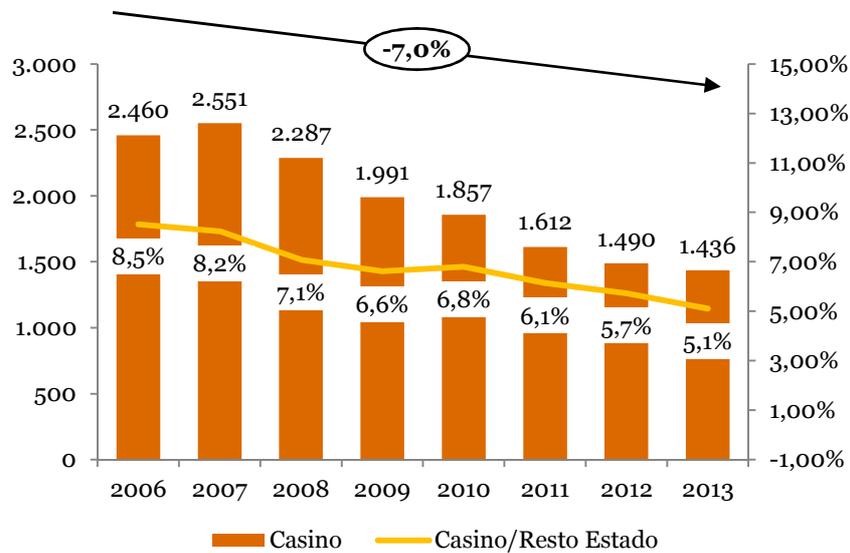


Fuente: Memorias anuales de la Dirección General de Ordenación del Juego de España;  
\*CAGR del gasto real

En cuanto a, la facturación total en los casinos del Estado en el año 2013 ascendió a 1.436 millones de euros, mientras que en Euskadi se sitúa en torno a 49 millones de euros. El descenso anual ha sido

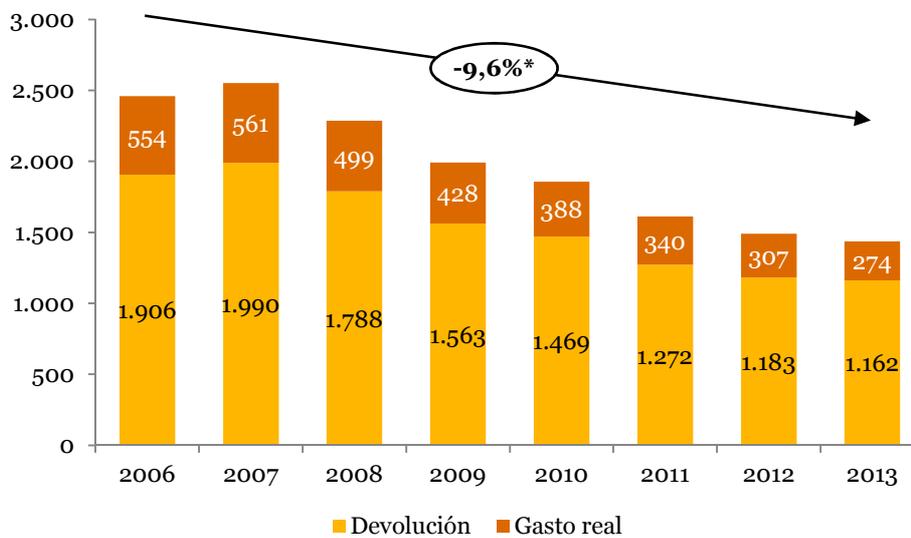
muy similar en los dos casos, suponiendo una disminución del 7,9% en Euskadi y 7,4% en el Estado.

**-Cantidades jugadas en los casinos del Estado en el periodo 2006-2013, millones de euros-**



Fuente: Memorias anuales de la Dirección General de Ordenación del Juego de España

**-Evolución del gasto real de los casinos del Estado en el periodo 2006-2013, millones de euros-**



Fuente: Memorias anuales de la Dirección General de Ordenación del Juego de España;  
\*CAGR del gasto real

Por otro lado, se observa un aumento del número de visitantes en los casinos de la Comunidad Autónoma de Euskadi. En 2013 la cifra alcanzó los 147.183 visitantes, suponiendo un crecimiento del 6,5% anual con respecto a la cifra de 2006. No obstante, cabe mencionar que a pesar de este aumento del número de visitantes, la cantidad que

cada jugador gasta es menor actualmente, razón por la que se da esta relación inversa entre ambos factores.

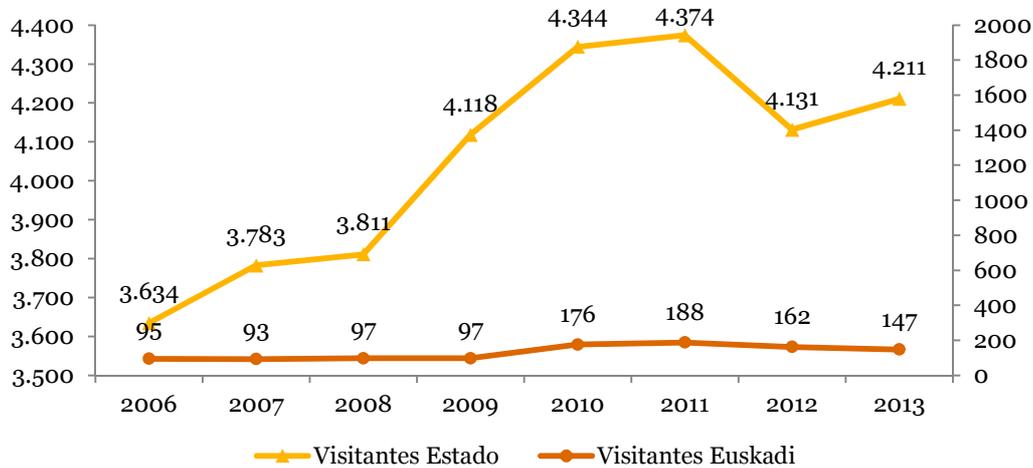
Sin embargo, la tendencia de visitantes ha cambiado en los últimos años, dado que desde que alcanzó la cifra máxima de visitantes en 2011, 188

mil, desde entonces la tendencia ha seguido en descenso.

Este mismo caso se puede observar a nivel estatal, donde, pese a que los visitantes aumentaron en un

2,1% anual desde 2006 a 2013, desde el año 2011 la tendencia es a la baja.

**-Evolución del número de visitantes/ población en el CAE y el Estado. Miles de visitantes-**



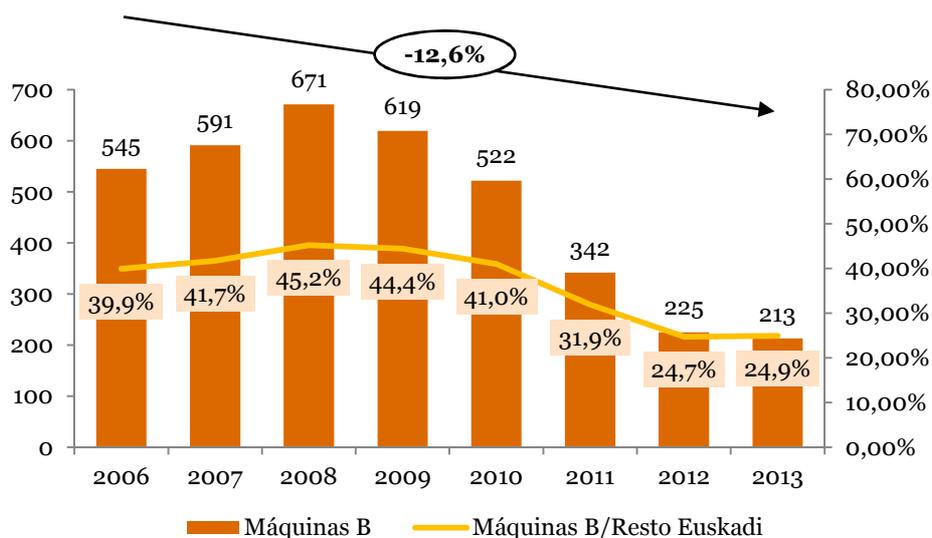
Fuente: Memorias anuales de la Dirección General de Ordenación del Juego de España

### B. Máquinas tipo B

El subsector de las máquinas B es el segundo juego más demandado en términos de cantidades jugadas

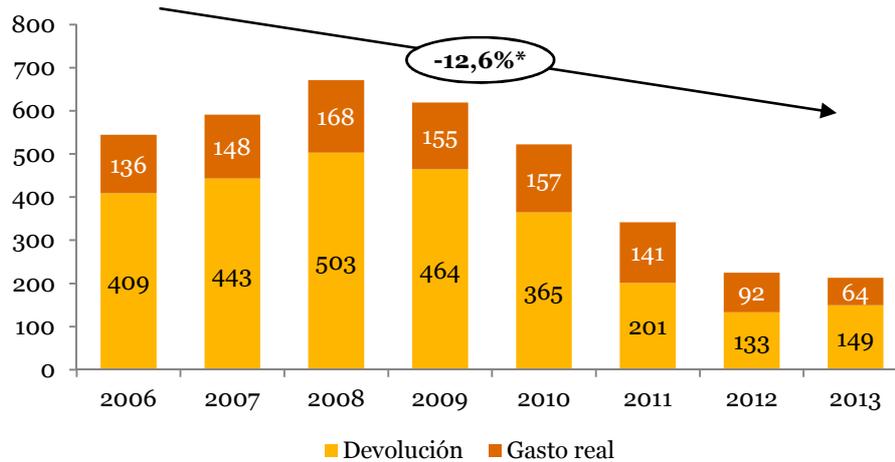
en Euskadi. No obstante, la demanda está decreciendo a una media anual del 12,6% en Euskadi y un 2,8% anual en el Estado.

**-Cantidades jugadas en máquinas B en Euskadi en el periodo 2006-2013 en, millones de euros-**



Fuente: Memorias anuales de la Dirección General de Ordenación del Juego de España

**-Evolución del gasto real en máquinas B en Euskadi en el periodo 2006-2013, millones de euros-**



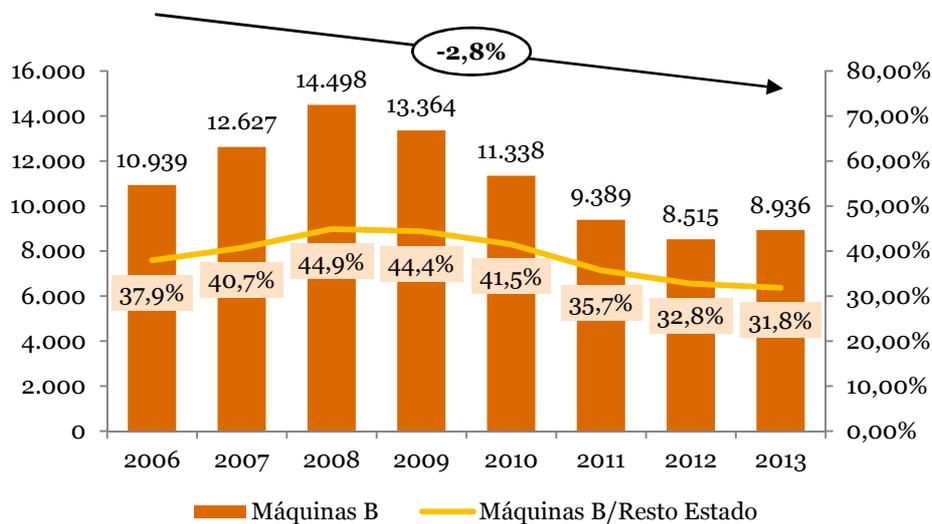
Fuente: Memorias anuales de la Dirección General de Ordenación del Juego de España;  
\*CAGR del gasto real

Las cantidades jugadas en el Estado en el año 2006 se situaban en 10.939 millones de euros, con un pequeño incremento los siguientes dos años. A partir del 2008, fruto de la nueva coyuntura económica, se produjo una contracción progresiva de la demanda hasta situarse en 2013 en 8.936 millones de euros. Lo mismo ocurrió en el caso de Euskadi, donde en el 2006 la cantidad jugada era de 545 millones de euros, y tras un pequeño

repunte descendieron hasta alcanzar los 213 millones de euros en el 2013.

Cabe destacar, además, el descenso que ha sufrido la cuota de mercado de este tipo de juego en la Comunidad Autónoma, pasando de representar un 40% de 2006 al 25% de 2013.

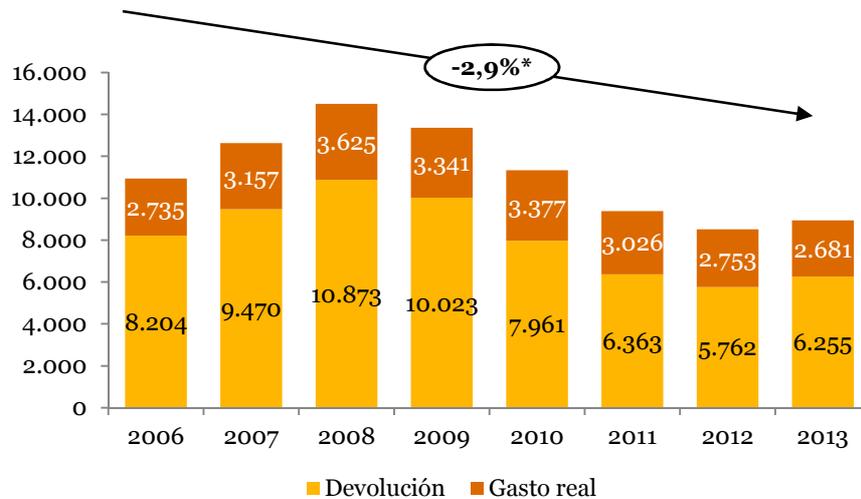
**-Cantidades jugadas en máquinas B en el Estado durante el periodo 2006-2013, millones de euros-**



Fuente: Memorias anuales de la Dirección General de Ordenación del Juego de España

El margen de las máquinas B, en términos de gasto real, suponen como máximo un 30% del total de las cantidades jugadas, tanto en el Estado como en la Comunidad Autónoma de Euskadi. En la mayoría de las CA las máquinas B tienen que estar

homologadas de forma que el porcentaje de devolución sea como mínimo el 70%, como sucede en Euskadi. Excepto en Ceuta, Melilla y Canarias que es del 75%. Este factor incide en el gasto real de cada comunidad.

**-Evolución del gasto real en máquinas B en el Estado en el periodo 2006-2013, millones de euros-**

Fuente: Memorias anuales de la Dirección General de Ordenación del Juego de España;  
\*CAGR del gasto real

### C. El juego del Bingo

Si observamos la evolución del 2006 al 2012 (años en los que sólo se considera el bingo tradicional por no disponer de información sobre la demanda del electrónico) se observa que la cantidad jugada ha disminuido notablemente.

No obstante, tras la incorporación al mercado de la modalidad del bingo electrónico en 2012, se observa un repunte significativo del 16% en 2013, en términos de cantidad jugada.

Cabe mencionar que desde su regulación, la demanda de bingo electrónico está viviendo una

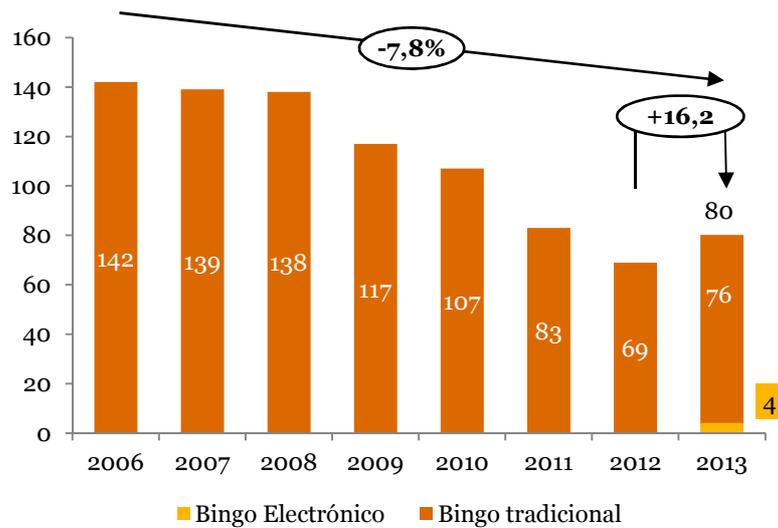
tendencia creciente, debido a que esta modalidad ofrece mayores premios y ventajas como la privacidad y sencillez a la hora de jugar, que no se encuentran en el juego tradicional.

En cuanto al margen de este juego, muestra también una tendencia decreciente tanto en la comunidad como a nivel estatal, con una disminución del gasto real del 9,4% en Euskadi y un decrecimiento aún más severo, del 11,8%, en el Estado.



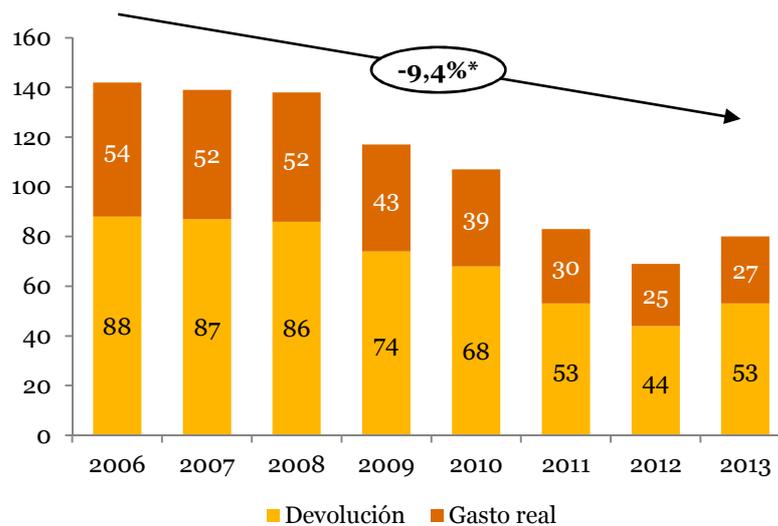
M.Arrazola/ej-gv

**-Evolución cantidad jugada en el bingo durante el periodo 2006-2013 en Euskadi, millones de euros-**



Fuente: Memorias anuales de la Dirección General de Ordenación del Juego de España

**-Evolución gasto real del bingo en Euskadi en el periodo 2006-2013 en, millones de euros-**

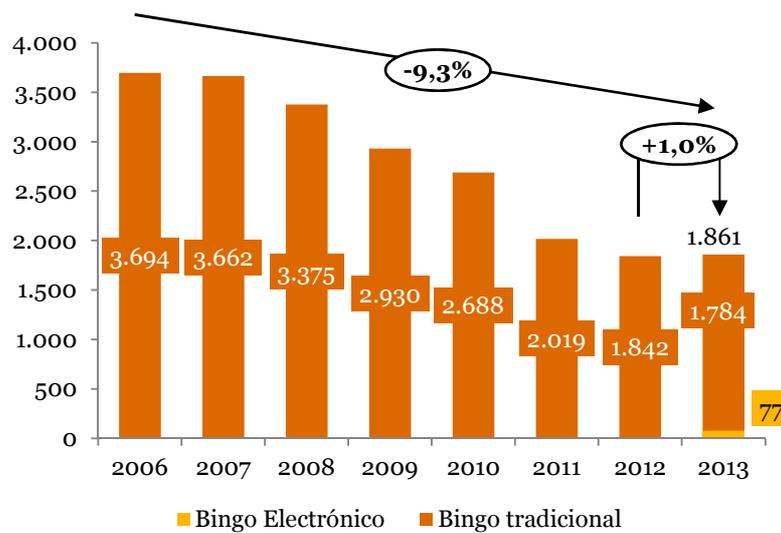


Fuente: Memorias anuales de la Dirección General de Ordenación del Juego de España;  
\*CAGR del gasto real

A nivel estatal la evolución ha sido similar a la de Euskadi, observándose un decrecimiento tanto de la cantidad jugada como del gasto real, y con un

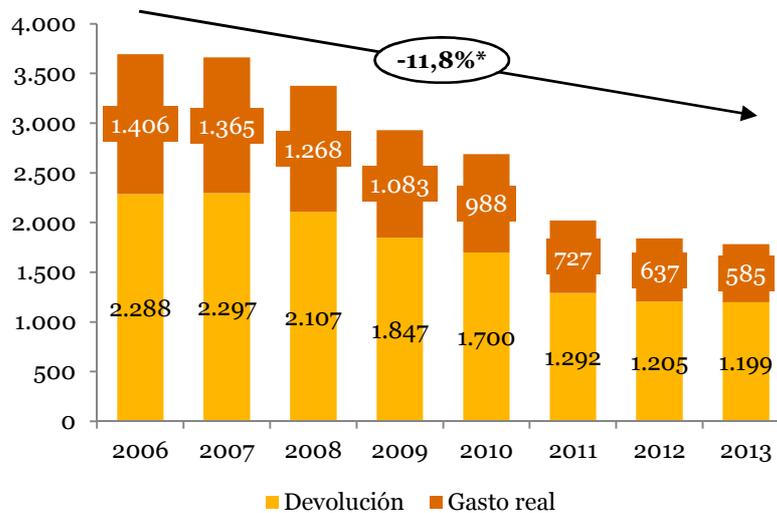
repunte en el periodo 2012-2013 con la entrada del bingo electrónico.

**-Evolución cantidad jugada en el bingo durante el periodo 2006-2013 en el Estado, millones de euros-**



Fuente: Memorias anuales de la Dirección General de Ordenación del Juego de España

**-Evolución gasto real del bingo en el Estado en el periodo 2006-2013, millones de euros-**



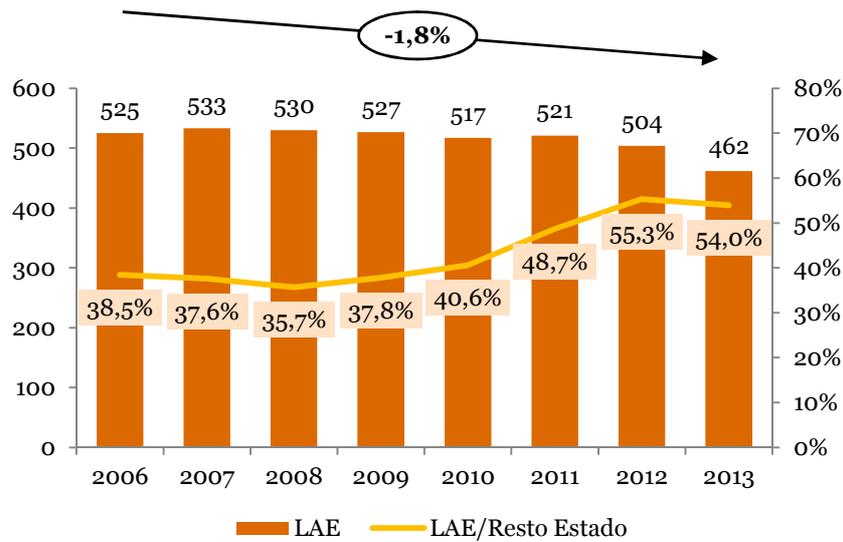
Fuente: Memorias anuales de la Dirección General de Ordenación del Juego de España;  
\*CAGR del gasto real

**D. Juegos de Loterías y Apuestas del Estado. SELAE**

El juego ofertado por la Sociedad Estatal de Loterías y Apuestas del Estado es uno de los juegos que menor variación ha experimentado en términos de demanda en los últimos años. Desde el año 2006

las cantidades jugadas tanto en el Estado, como en Euskadi reflejan una tasa de decrecimiento anual en torno al 2%.

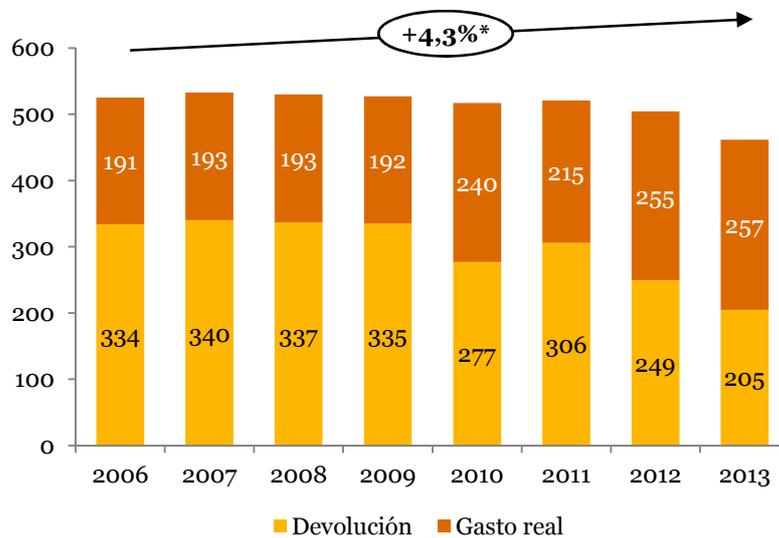
**-Cantidades jugadas en la SELAE en Euskadi en el periodo 2006-2013 en, millones de euros-**



Fuente: Memorias anuales de la Dirección General de Ordenación del Juego de España

Por ello, Euskadi ha tenido un repunte del margen de esta modalidad del 4,3% anual en el periodo 2006-2013.

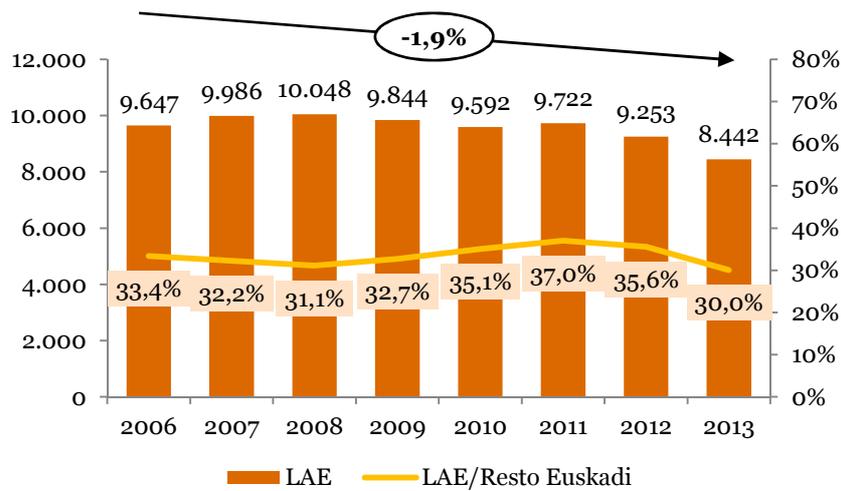
**-Evolución del gasto real en la SELAE en Euskadi en el periodo 2006-2013, millones de euros-**



Fuente: Memorias anuales de la Dirección General de Ordenación del Juego de España;  
\*CAGR del gasto real

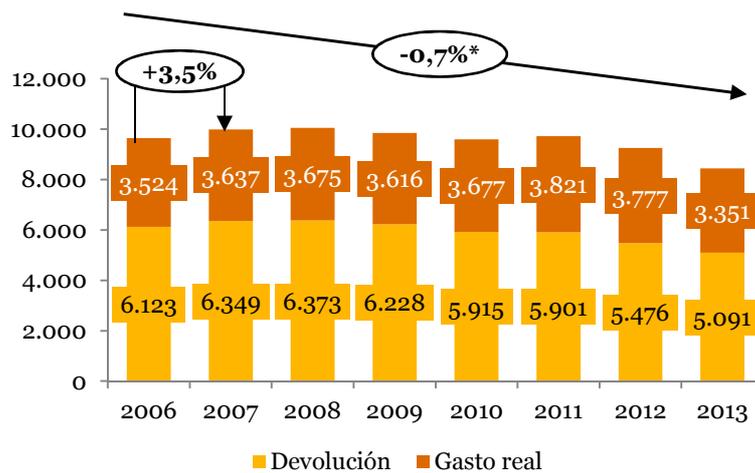
En el caso del Estado, se observa una tendencia similar a la de Euskadi respecto a cantidad jugada, que ha experimentado un decrecimiento del 1,9%, pero no en el caso del gasto real, ya que a nivel estatal se ha dado una disminución del 0,7%.

**-Cantidades jugadas en el Estado en el periodo 2006-2013, millones de euros-**



Fuente: Memorias anuales de la Dirección General de Ordenación del Juego de España

**-Evolución del gasto real en la LAE en periodo 2006-2013 en el Estado, millones de euros-**



Fuente: Memorias anuales de la Dirección General de Ordenación del Juego de España;  
\*CAGR del gasto real

Por último, a nivel estatal a día de hoy es el segundo juego que mayor cuota de mercado posee por detrás de las máquinas B, representando el 30% del total jugado. No ocurre lo mismo en la Comunidad Autónoma, donde desde el 2011, la cuota se sitúa por encima de la de las máquinas B, alcanzando en el 2013 el 54%, y siendo la opción más demandada por los consumidores.

### E. Juego de la Organización Nacional de Ciegos Españoles, ONCE

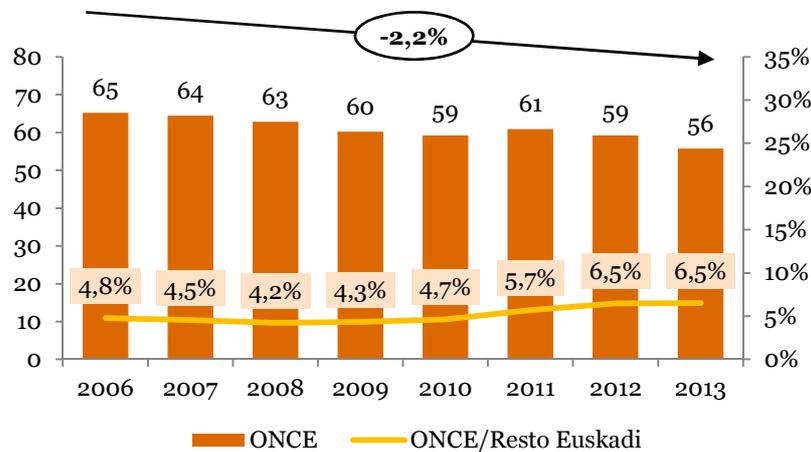
Los juegos de la ONCE, al igual que sucede en los juegos de la LAE, no están experimentando un descenso significativo de su demanda. La cantidad jugada en Euskadi por los jugadores de la ONCE ha sufrido una leve disminución del 2% entre 2006-2013.

Por otro lado, se observa un leve crecimiento del margen del mismo, con un aumento anual del 0,4% del gasto real en el periodo 2006-2013.

En cuanto a la cuota de mercado de los ingresos de la ONCE, no ha sufrido variaciones importantes ni a nivel de la comunidad ni a nivel estatal,

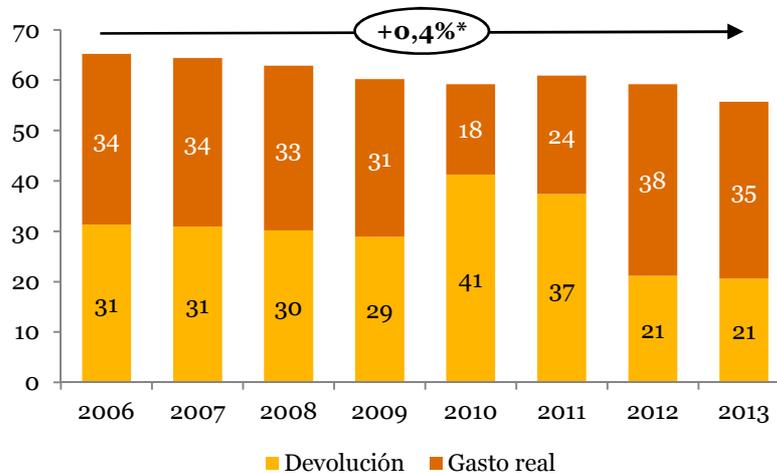
manteniéndose en torno al 7% en 2013 en ambos casos.

**-Cantidades jugadas en la ONCE en Euskadi en el periodo 2006-2013, millones de euros-**



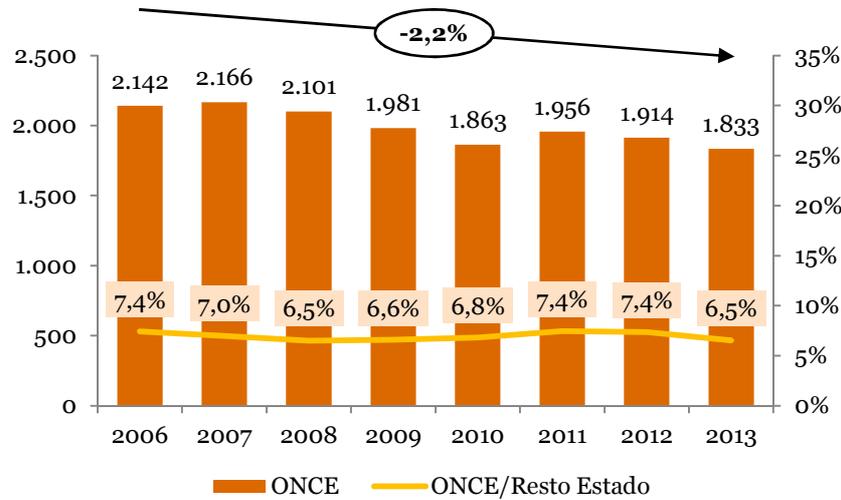
Fuente: Memorias anuales de la Dirección General de Ordenación del Juego de España

**-Evolución de gasto real de la ONCE en Euskadi durante el periodo 2006-2013, millones de euros-**

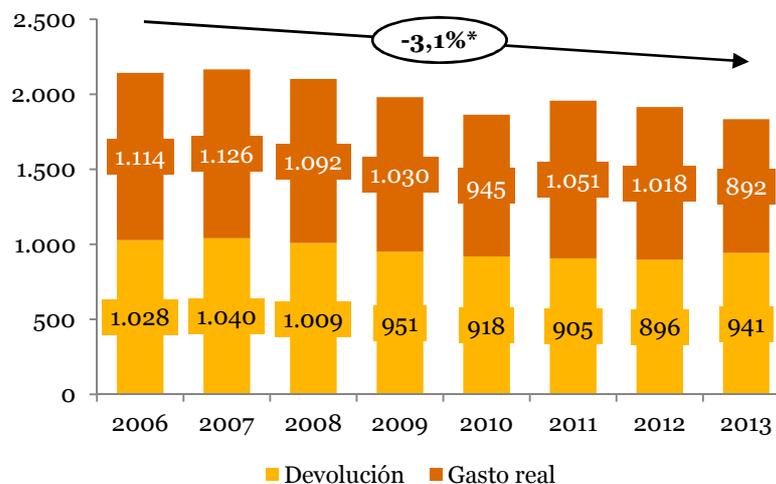


Fuente: Memorias anuales de la Dirección General de Ordenación del Juego de España;  
\*CAGR del gasto real

En el caso de la demanda de juegos de la ONCE en el Estado, la situación actual es similar a la de Euskadi. Así, se observa que a pesar de que se ha dado un descenso de la demanda de esta modalidad de juego, la disminución ha sido menos severa que en otros juegos.

**-Cantidades jugadas en la ONCE en el Estado en el periodo 2006-2013, millones de euros-**

Fuente: Memorias anuales de la Dirección General de Ordenación del Juego de España

**-Evolución de gasto real de la ONCE en el Estado durante el periodo 2006-2013, millones de euros-**

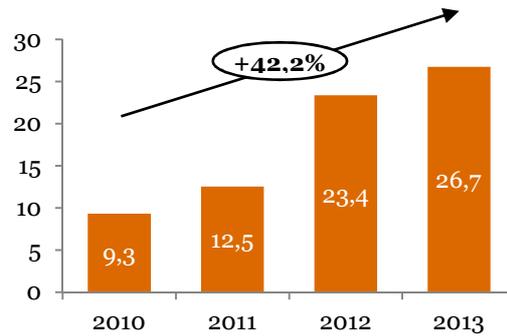
Fuente: Memorias anuales de la Dirección General de Ordenación del Juego de España;  
\*CAGR del gasto real

## F. Empresas de apuestas

La demanda de los juegos que ofrecen las empresas de apuestas acogía en 2013 26,7 millones de apuestas en Euskadi.

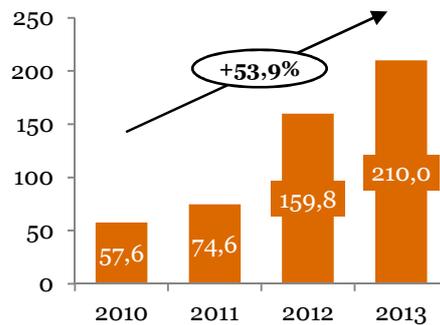
A diferencia de la tendencia que se observa en el resto de modalidades de juego, desde el inicio de su actividad como adjudicatarias, el número de apuestas realizadas en los juegos de los locales de

apuestas de Euskadi ha vivido un incremento significativo, que se ha intensificado con la entrada de la regulación del juego online en 2011. Así, se observa un crecimiento medio anual del 42% entre 2010-2013.

**-Número de apuestas realizadas en Euskadi en el periodo 2010-2013<sup>(1)</sup>-**

Fuente: Memoria de apuestas de la Dirección de Juego y Espectáculos del Gobierno Vasco

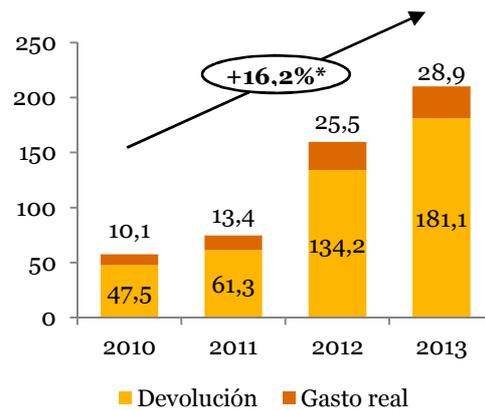
En términos de facturación, el crecimiento en el mismo periodo ha sido muy significativo, proporcionalmente superior al crecimiento del número de apuestas realizadas, al aumentar la cantidad jugada en un 53,9% anual entre 2010 y 2013.

**-Cantidades jugadas en locales de apuestas de Euskadi en el periodo 2010-2013, millones de euros<sup>(1)</sup>-**

Fuente: Memoria de apuestas de la Dirección de Juego y Espectáculos del Gobierno Vasco

No obstante, esta evolución de la cantidad jugada no sigue la misma tendencia en el caso del margen obtenido, dado que los premios que se están dando han experimentado un crecimiento similar al crecimiento de la cantidad jugada. Así, el

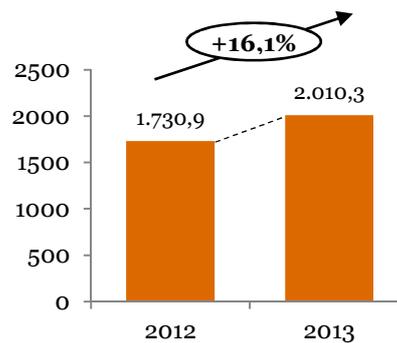
crecimiento en el periodo 2010-2013 del gasto real ha sido del 16,2%.

**-Evolución del gasto real en locales de apuestas en el periodo 2010-2013 en Euskadi, millones de euros (1)-**

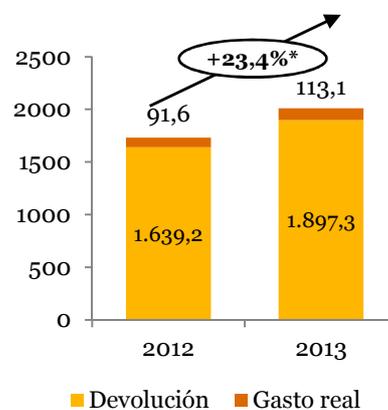
Fuente: Memorias anuales de la Dirección General de Ordenación del Juego de España;  
\*CAGR del gasto real

Respecto a la demanda de apuestas a nivel estatal, se observa al igual que en Euskadi una demanda creciente en cuanto a la cantidad jugada, con un crecimiento de 16,1%. En términos de gasto real, la evolución ha sido superior, de 23,4% a la observada

en el mismo periodo 2012-2013 en Euskadi, lo que implica que hay más margen.

**-Cantidades jugadas en locales de apuestas en el periodo 2012-2013 en el Estado, millones de euros (1)-**

Fuente: Memoria de apuestas de la Dirección de Juego y Espectáculos del Gobierno Vasco

**-Evolución del gasto real en locales de apuestas en el periodo 2010-2013 en el Estado, millones de euros (1)-**

Fuente: Memoria de apuestas de la Dirección de Juego y Espectáculos del Gobierno Vasco  
\*CAGR de gasto real

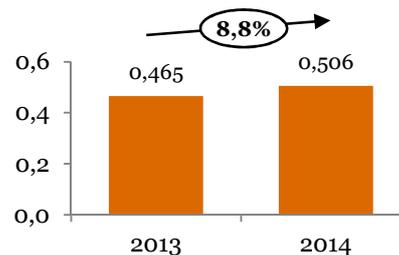
(1) Nota: la cifra reflejada corresponde a las apuestas deportivas de contrapartida y las apuestas hípcas, únicamente de los locales de apuestas a las que el Gobierno Vasco otorga licencia.

## G. Apuestas hípicas<sup>(2)</sup>

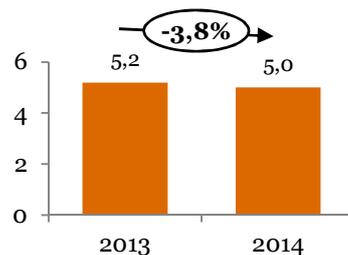
Aun no siendo la que mayores ingresos genera en el sector, la demanda de apuestas de carreras de caballos es un juego con larga tradición en Euskadi. Así, con más de 100 años de historia, el volumen de apuestas internas ha experimentado en el periodo 2013-2014 un crecimiento del 8,8%, alcanzando los 0,506M€ en 2014, a pesar de la dura racha que ha vivido el sector del juego en los últimos años.

No obstante, en el caso de apuestas externas la crisis se ha notado con mayor severidad, observándose una disminución de la cantidad jugada del 3,8% entre 2013 y 2014. Cabe mencionar que las apuestas hípicas externas son las que más cantidad jugada mueven.

**-Cantidades jugadas en apuestas hípicas internas de Euskadi en el periodo 2013-2014, millones de euros-**



**-Cantidades jugadas en apuestas hípicas externas de Euskadi en el periodo 2013-2014, millones de euros-**



## 1.4 Principales agentes del sector

### A. A nivel Autonómico

#### ➤ Salones

- ASE. La asociación de salones de juego de Euskadi congrega al 99% de los salones de la Comunidad.

#### ➤ Máquinas Recreativas

- FVEJ. La Asociación Vasca de Empresarios del Juego congrega al 99% de los establecimientos hosteleros con máquinas recreativas. La FVEJ está constituida por las siguientes asociaciones:
  - ✓ AMRA. Asociación Máquinas Recreativas de Álava.

- ✓ AGUIMAR. Asociación Gipuzkoana de Máquinas Recreativas.

- ✓ ASERVI. Asociación de Empresarios del recreativo de Bizkaia.

#### ➤ Bingos

- ABE. Asociación Bingos De Euskadi.

#### ➤ Asociación de ayuda a personas con adicción al juego

- ASAJER. Asociación Alavesa de Jugadores en Rehabilitación.
- EKINTZA ALUVIZ. Asociación de Ayuda a Ludópatas de Bizkaia.
- EKINTZA DASALUD. Asociación de Rehabilitación de Adicciones de Gipuzkoa.

(1) Nota: la cifra reflejada corresponde a las apuestas deportivas de contrapartida y las apuestas hípicas, únicamente de los locales de apuestas a las que el Estado otorga licencia.

(2) Datos proporcionados por el HAHE (Hipódromos y Apuestas Hípicas de Euskadi S.A.).

- Jugadores Anónimos.

#### ➤ **Empresas de juego online**

- **EKASA:** empresa de apuestas que opera bajo la marca RETA (Red Telemática de Apuestas). Nace en el 2002 con la intención de desarrollar una tecnología capaz de gestionar íntegramente el negocio de las apuestas deportivas a través de empresas de apuestas y en la actualidad incluye el canal online.
- **CODERE.** Victoria Garaipen Apustuak fue una de las inicialmente adjudicatarias, obteniendo la licencia en 2007. Actualmente opera a través de locales de apuestas. En el año 2012 obtuvo la licencia para el desarrollo y explotación de juego online a nivel estatal.
- **TELEAPOSTUAK:** Esta empresa de apuestas compuesta por la agrupación de ciertos empresarios vascos, opera con la marca Kirolbet Nace en 2007 tras la adjudicación de la licencia del Gobierno Vasco. En la actualidad, Kiroljokoak ofrece variedad de juegos para la apuesta de actividades deportivas, y desde 2013 ha incorporado a su oferta la oferta de juego online.

### B. A nivel Estatal

#### ➤ **Salones**

- ANESAR. Asociación Nacional de Empresarios de Salones Recreativos.

#### ➤ **Casinos**

- AECJ. Asociación española de salones de Juego. Agrupa a un total de 28 centros, que dan empleo a cerca de 5.000 profesionales.

#### ➤ **Máquinas recreativas.**

- FACOMARE Asociación Española de Operadores de Máquinas recreativas.
- FEMARA. Federación Nacional de Operadores de Máquinas recreativa y Azar.
- EUROPER. Reúne a pequeñas y medianas empresas de máquinas recreativas de todo el Estado.

#### ➤ **Juego por internet**

- jdigital. Asociación Española de Juego Digital (antes ADEPI). Asociación sin ánimo de lucro fundada en 2011, dirigida a informar y defender la imagen e intereses de la industria del juego digital en España.

#### ➤ **Asociaciones de ayuda a personas con adicción al juego.**

- Jugadores Anónimos
- FEJAR. Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados. Fundada en 1991 su misión primordial es unificar criterios y acciones entre sus afiliados para la mejor defensa de los intereses de los afectados por el juego del azar.

### C. A nivel Internacional

#### ➤ **Asociaciones de ayuda a personas con adicción al juego.**

- GAMCARE. Organización sin ánimo de lucro orientada a la provisión de información y ayuda práctica en torno al impacto social del juego. Trabajan en torno a 3 objetivos: Por un lado, el entendimiento del impacto social del juego en la sociedad, la promoción del juego responsable, así como brindar ayuda a las personas que sufren dependencia del juego.

#### ➤ **Asociaciones de empresarios**

- EGBA. European Gaming and betting Association. Asociación sin ánimo de lucro que trabaja conjuntamente con autoridades locales y europeas con el objetivo de ofrecer una oferta regulada y atractiva. La conforman los principales operadores y asociaciones de juego europeos: bet at home.com, betClick, bwin.party digital entertainment, digibet, expekt, Unibet, GBGA.
- IGC. Interactive Gaming Council. Organización sin ánimo de lucro fundada en EEUU en 1996 y posteriormente trasladada a Vancouver en el 2000. Fundada para crear estándares y prácticas de juego responsables con el fin de ganar la confianza del consumidor.

- IBAS. The Independent Betting Adjudication Service fundada en 1998 para resolver las disputas entre los operadores y los clientes.
- RGA. Remote Gambling Association Fundada en el 2005 es la asociación más grande del comercio del juego del azar del mundo. Cuenta con las mayores empresas de juego de azar en internet del mundo.
- IAGR. The International Association of Gaming Regulators. Fundada de informalmente en el año 1980, formaba parte de la (International Association of Gaming Attorneys). En 2010 pasó a ser una asociación independiente que tiene como objetivo avanzar hacia la efectividad y eficiencia en la regulación del juego.
- IAGA. International Association of gaming Advisors Asociación que agrupa a distintos abogados de la industria y jugadores, incluyendo, ejecutivos senior, consultores financieros, reguladores y académicos.

#### ➤ **Empresas de juego online**

- 888.com. Fue fundada en 1997 y opera con licencia en Gibraltar. Sus líneas de actividad son el casino y el póker online. Su misión es liderar el mercado mundial de juegos de azar en línea.
- BETFAIR INTERNATIONAK PLC. Es una sociedad anónima asentada en Malta, perteneciente al Grupo Betfair, la compañía central de la cual, Betfair Group Plc, ha venido cotizando en la bolsa de Londres desde octubre de 2010. Proporciona sus servicios de juegos online a los clientes españoles gracias a las licencias otorgadas bajo la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego.
- Bwin.party digital entertainment. Es el resultado de la fusión que se dio en marzo de 2011 entre PartyGaming Plc y Bwin Interactive Entertainment AG. Mediante esta fusión consiguieron el liderato mundial en el sector. Actualmente siguen operando con las marcas PartyPoker (póker online) y bwin (apuestas deportivas online). Tiene su sede en Gibraltar y cotiza en la Bolsa de Londres.
- GRUPO EGASA: La sociedad Corporación Empresarial Egasa, S.L, domiciliada en La Coruña, es la sociedad matriz del grupo. El grupo EGASA, grupo líder del sector, ofrece juego online a nivel estatal desde el año 2012, bajo la marca Luckia lo que combina con una amplia oferta de juego presencial tanto en España como en Europa del este y Latinoamérica. Con una larga trayectoria en juego presencial, destaca la titularidad de Casinos en diversas Comunidades Autónomas (entre ellas Euskadi) así como salones de juego continúa los más de 60 salones de juego abiertos en España bajo la marca de Sol Park.
- LADBROKES. Ladbrokes International, PLC es una empresa británica dedicada a los juegos de azar y a las apuestas deportivas tanto en el sector off-line como en el on-line. Sus oficinas centrales están situadas en Rayners Lane, Harrow, Londres y cotiza en la Bolsa de Londres. Fue fundada en 1902. En España, actualmente, comercializa (i) apuestas y juegos de casino online bajo la marca LBapuestas y (ii) juegos de casino y apuestas físicas y online bajo la marca Sportium en virtud de un acuerdo alcanzado con el operador catalán CIRSA DIGITAL S.A.U para abordar de manera conjunta el mercado de juego online en España.
- WILLIAM HILL. Una de las empresas líderes en apuestas deportivas online. Tiene su sede social y su licencia en Reino Unido. Actualmente cuentan con clientes distribuidos en 150 países. En septiembre de 2013 adquirió el portal miapuesta.com en España posicionándose como una de las empresas de apuestas líderes en internet en el país. Fue fundada en 1934.
- CARMEN MEDIA GROUP. Sus líneas de actividad son el casino, póker y apuestas deportivas online. Tiene su sede y su licencia en Gibraltar y presencia en todo el mundo. Fue fundada en 2002.
- UNIBET Compañía de cotización oficial pública en la Bolsa nórdica NASDAQ OMX de Estocolmo. Unibet.com ofrece una plataforma de apuestas deportivas, casino,

juegos y póker online a más de 8,9 millones de clientes en más de 100 países. Fue fundada en 1997.

- **GRUPO ORENES:** grupo español líder del sector del juego. Destaca su presencia en el sector de recreativos casinos, bingos, apuestas deportivas y juego online. Este último a través del portal [vivelasuerte.es](http://vivelasuerte.es). Su oferta de juego físico se localiza principalmente en el sur de España, Canarias e Islas Baleares.
- **CASINO DE JUEGO GRAN MADRID S.A.:** Sociedad española que opera en la actividad de casinos, ofreciendo una de las ofertas más completas de Europa en cuanto a juegos de mesa y máquinas de azar. Titular del Casino de Torrelodones (Comunidad de Madrid) cuenta con una sala apéndice en el centro de la ciudad. Es, asimismo, operador estatal de juego online así como de la Comunidad de Madrid.
- **RANK GROUP:** Grupo de empresas de matriz británica que ofrece juegos de bingo y casino en Reino Unido, Bélgica y España. Ofrece servicios online de juegos de casino a través de su sociedad Rank Malta Operations, PLC.
- **GRUPO PERELADA:** es un grupo empresarial familiar catalán presente en numerosos sectores, como es el juego, centrando su negocio en el ámbito de los juegos de casino tanto offline (Casino Barcelona, Casino Peralada y Casino Tarragona, así como otros situados en Latinoamérica) como online. La sociedad Casino de Barcelona interactiva S.A. es titular de licencia estatal para explotar juegos de casino online desde 2012
- **ZITRO:** Grupo de juego catalán líder del subsector del bingo. A través de la sociedad Zitro Online, SAU, opera en el mercado online ofreciendo servicios de bingo. Es proveedor de software de juego de bingo a operadores de juego internacionales
- **GRUPO COMAR:** Grupo de empresas español con amplia experiencia en el sector del juego ofreciendo servicios en juegos de casino, bingo y salones de juego. La sociedad Comar Inversiones, SA, explota juegos de casino online y apuestas online en virtud de las licencias estatales que le fueron otorgadas en el año 2012.



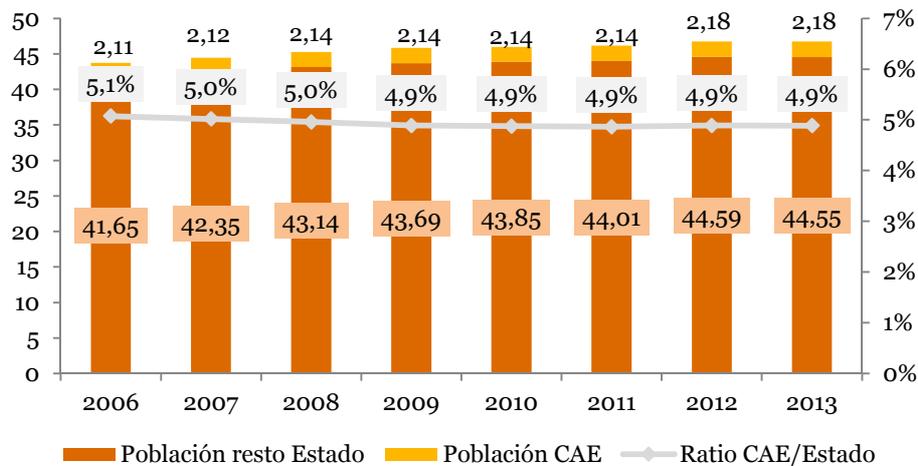
## 1.5 Principales cifras macroeconómicas

El estudio de las principales cifras macroeconómicas ayuda a situar el sector dentro de la economía de la Comunidad Autónoma de Euskadi desde una perspectiva global. La demanda de cualquier sector, y por lo tanto también del sector del juego depende directamente de la clientela potencial. En este sentido el primer dato

macroeconómico que se debe estudiar es el de la evolución de la población.

En el siguiente gráfico se observa como el incremento de la población tanto de Euskadi como del estado ha sido muy leve. Concretamente, en la Comunidad Autónoma el incremento ha sido del 3% desde el 2006 hasta el 2013, y en el estado en el mismo periodo ha sido del 6%.

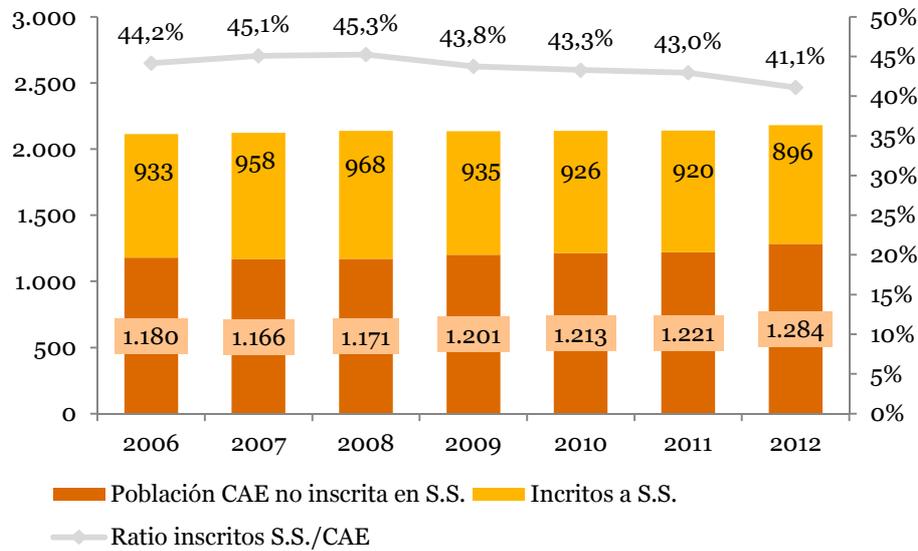
**-Evolución de la población en el estado y Euskadi durante el periodo 2006-2013, millones de personas-**



Fuente: Ministerio de empleo y Seguridad Social, (MEYSS) INE

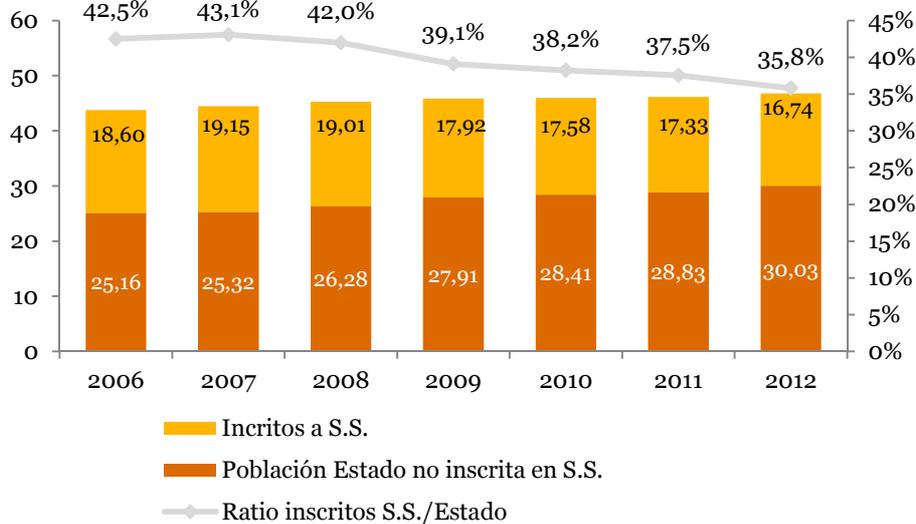
Sin embargo, para aproximarnos más a la realidad de la demanda potencial del juego, vamos a comparar la cifra de la población con el número de inscritos en la Seguridad Social. La consecuencia de un mercado laboral mayor, supone una ciudadanía con mayor renta per capita. Y por lo tanto disponibilidad de mayores recursos para destinar al ocio y al juego. Hay que tener en cuenta al analizar el gráfico la coyuntura económica en la que nos encontramos, siendo por esta razón por la que el número de afiliados a la S.S ha descendido en los últimos 7 años, especialmente a partir del año 2008, tanto en el Estado como en la CAE. El descenso en el Estado ha sido más significativo con un descenso del 7,7% en dicho periodo, frente al 3,1% de Euskadi.

**-Evolución de del número de inscritos en la Seguridad Social en Euskadi durante el periodo 2006-2012, miles de trabajadores -**



Fuente: Ministerio de empleo y Seguridad Social (MEYSS) e INE

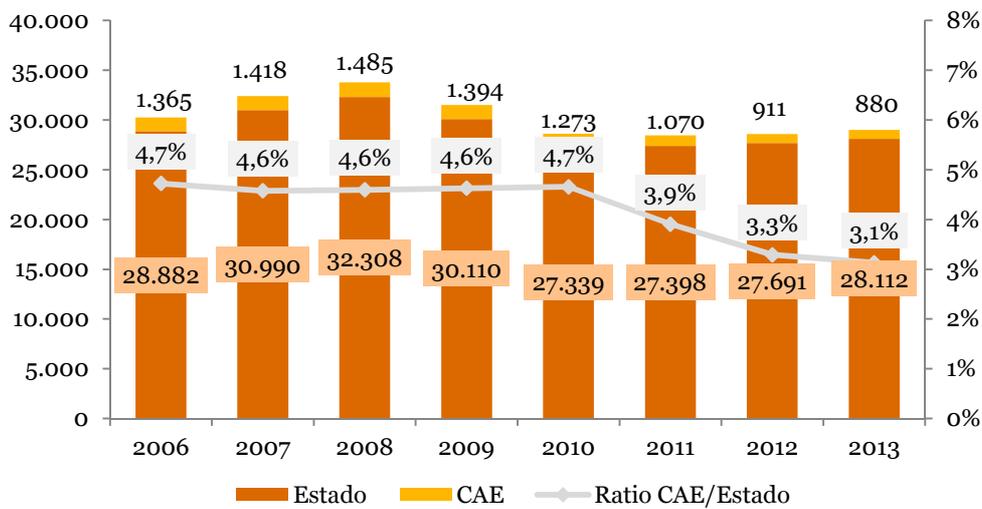
**-Evolución del número de inscritos en la Seguridad Social en el Estado durante el periodo 2006-2012, millones de trabajadores -**



Fuente: Ministerio de empleo y Seguridad Social (MEYSS) e INE

En lo que respecta a las cantidades jugadas en términos absolutos, las cifras alcanzan los 880 millones de euros en Euskadi y los 28.111 millones de euros en el Estado. El peso del sector del juego en Euskadi sobre el sector del juego del Estado ha disminuido, pasando de un 4,7% en el 2006 a un 3,1% en el 2013.

**-Evolución de las cantidades jugadas en Euskadi y el Estado durante el periodo 2006-2013, millones de euros -**



Fuente: Memorias anuales de la Dirección General de Ordenación del Juego de España

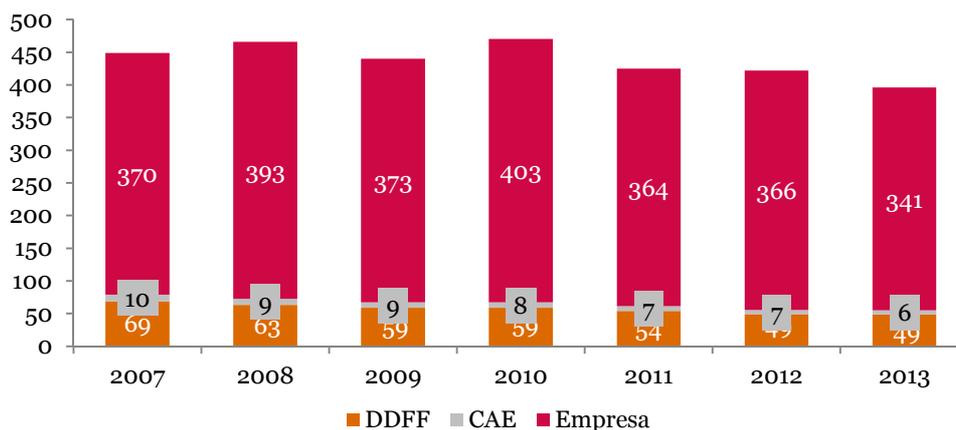
**Recaudación fiscal asociada al juego en Euskadi**

La facturación total del sector se divide en recaudación fiscal e ingresos netos para el sector. En Euskadi la recaudación es realizada por las Haciendas Forales, encargadas de distribuir la recaudación correspondiente al Gobierno

Autonómico. Los impuestos recaudados por el Gobierno Vasco provienen exclusivamente de los bingos y las máquinas.

Si analizamos la distribución del gasto real del juego en Euskadi, se observa que en a lo largo de los años el reparto no ha variado significativamente.

**-Evolución de la distribución del gasto real entre Diputaciones Forales, Gobiernos Autonómicos y Empresas, millones de euros-**



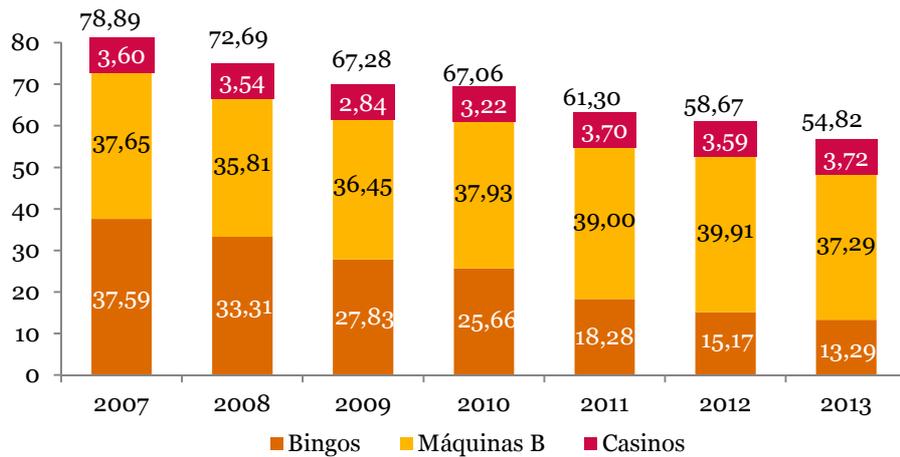
Fuente: Dirección de Ordenación de Juego, Dirección de Administración Tributaria

(En la página 35 se puede encontrar la recaudación fiscal asociada al juego en Euskadi desde 2007 a 2013).

El gráfico que viene a continuación, refleja la recaudación por tipo de juego. Los juegos que más

aportan a las Diputaciones Forales y al Gobierno Vasco en la actualidad son las máquinas B.

**-Evolución de la recaudación entre los distintos tipos de juego de Euskadi, millones de euros-**



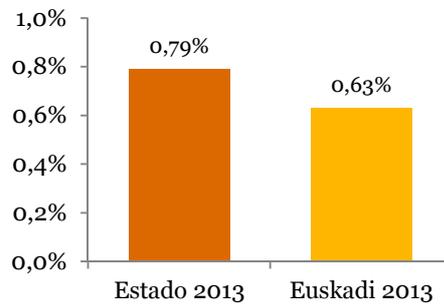
Fuente: Dirección de Administración Tributaria

**Proporción del gasto real sobre el PIB**

Es importante conocer la magnitud que representa el gasto real del sector en el Estado sobre el PIB, y lo mismo para el caso de Euskadi. En la gráfica se observa como en el año 2013 el peso del sector del juego sobre el PIB estatal es del 0,799% mientras

que en Euskadi este peso alcanza el 0,63%, evidenciando que el peso del gasto en la Comunidad Autónoma es ligeramente menor que la media estatal.

**-Peso del sector del juego sobre el PIB en el año 2013-**



Fuente: Dirección de Ordenación de Juego, INE, Eustat.

A continuación, se realiza un análisis sobre el gasto real asociado al juego y la facturación del sector del ocio en general, para poder así visualizar el orden de magnitud del gasto del juego.

En este sentido, observamos en la siguiente tabla que el peso relativo del sector del juego en el sector del Ocio en general ha aumentado en los dos casos, Euskadi y el Estado, pese a la bajada del gasto real

que se ha dado en ambos sectores. Esto nos indica, que en otros subsectores del ocio la bajada ha sido más significativa que en el del juego.

		2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013
CAE	JUEGO	436.810.000 €	448.610.000 €	465.790.000 €	439.920.000 €	470.300.000 €	424.800.000 €	422.013.735 €	395.960.000 €
	OCIO	1.917.275.250 €	1.926.170.240 €	1.791.254.000 €	1.809.449.610 €	1.797.600.130 €	1.685.545.200 €	1.749.654.930 €	1.552.473.160 €
	Juego/Ocio	23%	23%	26%	24%	26%	25%	24%	26%
ESTADO	Juego	9.333.400.000 €	9.846.260.000 €	10.159.000.000 €	9.498.320.000 €	9.374.600.000 €	8.965.400.000 €	8.491.866.983 €	8.091.769.516 €
	OCIO	33.709.035.100 €	36.917.512.210 €	37.223.071.120 €	35.624.295.010 €	34.325.372.830 €	33.153.894.700 €	30.218.773.920 €	27.990.059.730 €
	Juego/Ocio	28%	27%	27%	27%	27%	27%	28%	29%

Fuente: Dirección de Ordenación de Juego, INE, Eustat.

**RECAUDACIÓN FISCAL ASOCIADA AL JUEGO EN EUSKADI**

Miles de euros		Concepto	Álava	Bizkaia	Gipuzkoa	Total
2007	CAE	I.J. del Bingo	€ 748	€ 3.764	€ 1.752	€ 6.264
		Rec. Trib. Máquinas	€ 521	€ 2.243	€ 1.118	€ 3.882
	DDFF	Bingo	€ 3.738	€ 18.834	€ 8.755	€ 31.327
		Máquinas	€ 4.490	€ 19.960	€ 9.318	€ 33.768
		Casino	€ -	€ 2.531	€ 1.068	€ 3.599
	Total	€ 9.497	€ 47.332	€ 22.011	€ 78.840	
2008	CAE	I.J. del Bingo	€ 670	€ 3.293	€ 1.593	€ 5.556
		Rec. Trib. Máquinas	€ 513	€ 2.247	€ 1.117	€ 3.877
	DDFF	Bingo	€ 3.348	€ 16.465	€ 7.936	€ 27.749
		Máquinas	€ 4.355	€ 18.265	€ 9.313	€ 31.933
		Casino	€ -	€ 2.487	€ 1.055	€ 3.542
	Total	€ 8.886	€ 42.757	€ 21.014	€ 72.657	
2009	CAE	I.J. del Bingo	€ 567	€ 2.779	€ 1.320	€ 4.666
		Rec. Trib. Máquinas	€ 534	€ 2.219	€ 1.128	€ 3.881
	DDFF	Bingo	€ 2.832	€ 13.885	€ 6.447	€ 23.164
		Máquinas	€ 4.404	€ 18.716	€ 9.446	€ 32.566
		Casino	€ -	€ 1.997	€ 839	€ 2.836
	Total	€ 8.337	€ 39.596	€ 19.180	€ 67.113	
2010	CAE	I.J. del Bingo	€ 530	€ 2.572	€ 1.183	€ 4.285
		Rec. Trib. Máquinas	€ 541	€ 2.272	€ 1.173	€ 3.986
	DDFF	Bingo	€ 2.652	€ 12.872	€ 5.853	€ 21.377
		Máquinas	€ 4.761	€ 19.296	€ 9.890	€ 33.947
		Casino	€ -	€ 2.167	€ 1.053	€ 3.220
	Total	€ 8.484	€ 39.179	€ 19.152	€ 66.815	
2011	CAE	I.J. del Bingo	€ 375	€ 1.847	€ 793	€ 3.015
		Rec. Trib. Máquinas	€ 605	€ 2.365	€ 1.212	€ 4.182
	DDFF	Bingo	€ 1.906	€ 9.390	€ 3.965	€ 15.261
		Máquinas	€ 5.061	€ 19.584	€ 10.169	€ 34.814
		Casino	€ -	€ 2.523	€ 1.177	€ 3.700
	Total	€ 7.947	€ 35.709	€ 17.316	€ 60.972	
2012	CAE	I.J. del Bingo	€ 273	€ 1.587	€ 627	€ 2.487
		Rec. Trib. Máquinas	€ 561	€ 2.409	€ 1.111	€ 4.081
	DDFF	Bingo	€ 1.393	€ 8.107	€ 3.182	€ 12.682
		Máquinas	€ 4.676	€ 18.911	€ 9.245	€ 32.833
		Casino	€ -	€ 1.997	€ 1.189	€ 3.587
	Total	€ 6.903	€ 33.011	€ 15.354	€ 55.670	
2013	CAE	I.J. del Bingo	€ 193	€ 1.392	€ 519	€ 2.104
		Rec. Trib. Máquinas	€ 574	€ 2.258	€ 1.143	€ 3.975
	DDFF	Bingo	€ 989	€ 7.370	€ 2.825	€ 11.184
		Máquinas	€ 4.823	€ 18.952	€ 9.542	€ 33.317
		Casino	€ -	€ 2.053	€ 1.666	€ 3.719
	Total	€ 6.579	€ 32.025	€ 15.695	€ 54.299	

## 2. El juego como fenómeno social

### 2.1. Introducción

El análisis económico realizado en apartados anteriores se ve influido también por el impacto que tienen en la demanda los hábitos de los ciudadanos.

Por este motivo, se ha llevado a cabo una encuesta sociológica enfocada a conocer las implicaciones sociales de la actividad del juego en la Comunidad Autónoma de Euskadi. El estudio persigue conocer las actitudes y las opiniones de los ciudadanos en torno a esta actividad, la evolución sufrida en la práctica de la misma, la extensión de las nuevas tecnologías y el impacto que tiene en general sobre los hábitos sociales.

### Metodología

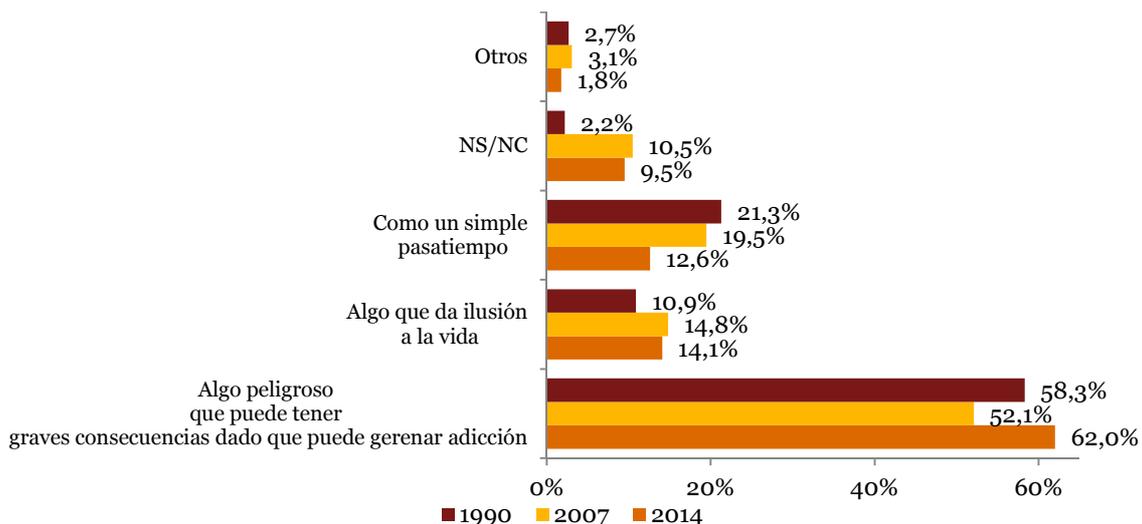
El trabajo de campo ha sido realizado por una empresa especializada en la realización de encuestas mediante la técnica de la entrevista telefónica. La población que integra el universo del estudio está compuesta por 550 individuos residentes en Euskadi (165 de Álava, 165 de

Gipuzkoa y 220 de Bizkaia) con una edad igual o mayor a 16 años. Del mismo modo, se ha realizado un muestreo estratificado por territorio histórico, municipio, sexo y edad, con fijación proporcional a las cuotas, utilizando igualmente metodología cuantitativa. El error de muestreo de +/- 4,18 % y un intervalo de confianza del 95%.

### 2.2. Motivación y valoración del Juego

En el presente apartado nos disponemos a analizar cómo los ciudadanos de Euskadi valoran el sector del juego, y cuáles son las principales razones o motivaciones que inducen a la ciudadanía a participar en los juegos de azar. Pese al paso de los años la percepción de las personas sigue siendo que el juego es algo peligroso que afecta a la salud y a la economía de los ciudadanos ya que consideran que puede generar una adicción con consecuencias negativas tanto para el jugador como para las personas de su entorno.

-Valoración del juego en 1990,2007 y 2014-



#### Valoración del juego a nivel internacional

Según la encuesta realizada por la Gambling Commission en el 2010, esta percepción negativa sobre el juego se da también en el Reino Unido. En dicho estudio se preguntó a 7.759 personas si el juego es bueno para la sociedad, predominando la respuesta del no.

Lo mismo ocurre a nivel mundial dado que tomando como ejemplo la encuestas que realizó en 2013 el "Pew Research Center" sobre la visión global de la moralidad en la que participaron 40 países, se presentó a los encuestados 8 temas controvertidos y debían responder si les parecían moralmente aceptables o no, o si no les parecía un problema moral. En esta encuesta mundial, una media de un 62% respondió que el juego les parecía moralmente inaceptable. Los países donde el juego está mejor valorado se encuentran en Europa (de media el 32% valoró negativamente el juego) y Norte América (de media el 24% de valoración negativa).

*Fuente: British Gambling Prevalence Survey 2010 y Pew Research Center, "The 2013 Global Views on Morality survey"*

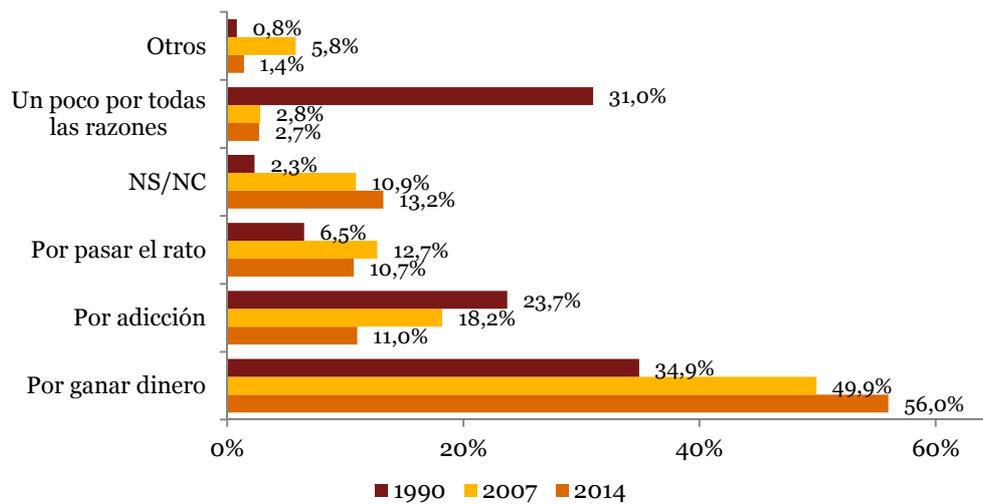
En cuanto a la relación entre la valoración del juego y la situación laboral, son las personas que trabajan en labores del hogar y los jubilados los que más perciben el juego como algo peligroso.

	Sit.Laboral				
	Trabaja	En Paro	Jubilado	Estudia	Lab. Hogar
Algo Peligroso	56,5%	60,2%	68,6%	56,0%	74,3%
Un pasatiempo	15,6%	8,6%	10,9%	24,0%	7,1%
Algo que da ilusión	13,3%	23,7%	10,2%	20,0%	8,6%

En cuanto a las motivaciones que inducen a la población a participar en juegos de azar, estas también han variado a lo largo de los años. En este sentido, se aprecia cómo existe la creencia de que las personas ahora juegan más para ganar dinero que por adicción. Esto explica que los juegos que han sufrido un menor descenso en cuanto a

cantidades jugadas, sean las loterías y la ONCE, ya que cuando hay problemas económicos las personas buscan grandes sorteos que den grandes premios en lugar de jugar por diversión.

**-Razones por las que las personas juegan-**



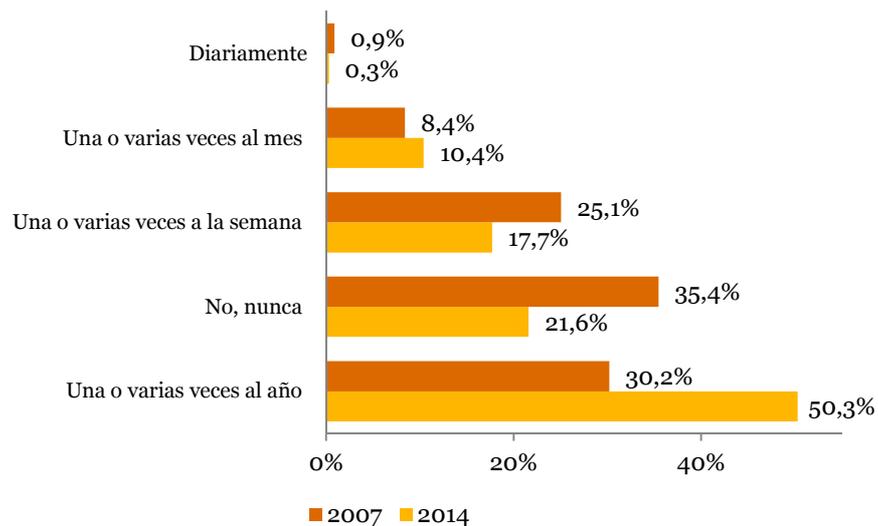
### 2.3. Hábitos sociales en torno a los juegos de azar

Una vez analizados los cambios que han sufrido a lo largo de los años tanto la valoración hacia el sector, como las motivaciones de la ciudadanía, nos disponemos a estudiar las variaciones que han surgido en los hábitos de juego.

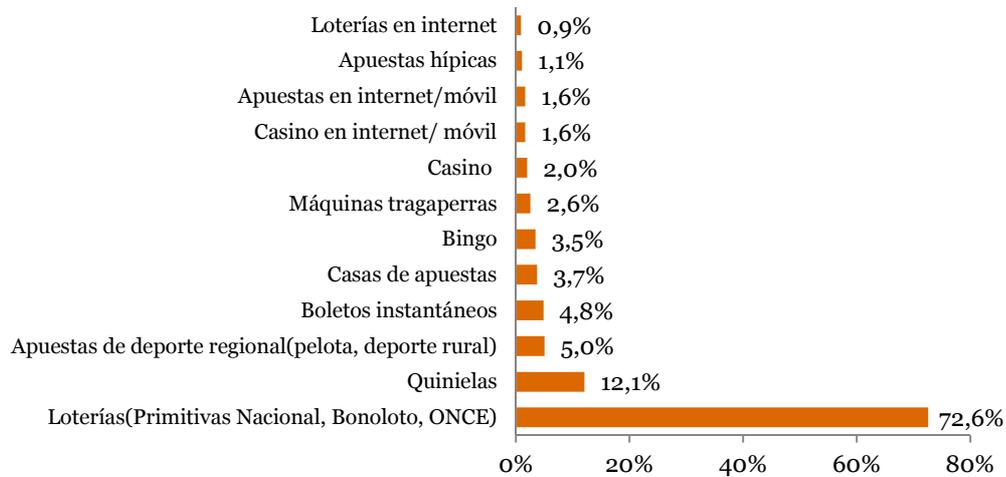
Actualmente, los resultados del muestreo realizado indican que pese a haber más personas que juegan **al conjunto de juegos**, lo hace con menos frecuencia que en 2007.

En comparación con el Estado, en Euskadi hay más personas que juegan una o varias veces al año.

**-¿Juega usted a juegos de azar en general?**



En el gráfico inferior observamos cómo el juego de loterías es el más demandado el último año. Esto probablemente responde, tal y como se menciona anteriormente, a que los ciudadanos se decantan por los juegos de grandes premios.

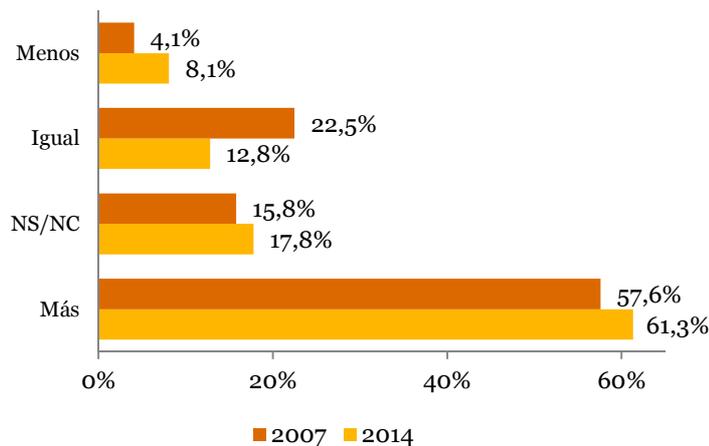
**-¿A qué han jugado en los últimos 12 meses? (2014)-****Hábitos del juego en Reino Unido**

Según datos de la Gambling Commission de Reino Unido, los juegos más populares en los tres primeros trimestres del 2014, fueron la Lotería Nacional (39%), seguido por otras loterías (15%), boletos instantáneos (10%) y apuestas hípcas (7%).

Estas preferencias, a excepción de las apuestas hípcas, están muy relacionadas con las de Euskadi.

Fuente: *Gambling participation: activities and mode of access - September 2014*

Por otro lado, a pesar de que se ha dado una decreciente evolución de la demanda del sector, como se observa en el gráfico inferior la sociedad actualmente tiene la percepción de que se juega más hoy en día, pasando a ser un 61,3% de los encuestados los que tienen esta opinión, frente a los 57,6% de 2007.

**-Las personas juegan más, menos o igual que hace años-**

Analizando la frecuencia del conjunto de juegos por territorio, cabe destacar que en Gipuzkoa las personas juegan con más frecuencia que en el resto de la Comunidad. Aunque, en los tres territorios el

mayor número de personas juega esporádicamente, es decir, una o varias veces al año.

	Territorio		
	Álava	Bizkaia	Guipuzkoa
Nunca	26,7%	20,9%	20,6%
Una o varias veces al año	46,1%	53,6%	46,1%
Una o varias veces al mes	12,7%	9,5%	10,9%
Una o varias veces a la semana	13,9%	15,9%	22,4%
Diariamente	0,6%	0%	0%

Por otro lado, las diferencias entre sexos son muy significativas. Son los hombres los que más juegan, representando un 80,8%, frente al 76,1% de las mujeres. En cuanto a la frecuencia, los hombres son

los que dicen jugar más habitualmente y las mujeres las que más juegan de forma esporádica.

	Sexo	
	Hombre	Mujer
Nunca	19,2%	23,9%
Una o varias veces al año	45,3%	54,5%
Una o varias veces al mes	16,2%	5,1%
Una o varias veces a la semana	19,1%	16,5%
Diariamente	0,2%	0,0%

Desde el punto de vista de la formación de los apostantes, cabe destacar que los que menos juegan son los universitarios, aunque las diferencias no sean muy significativas.

	Estudios		
	Sin estudios	Estudios medios	Estudios Univers.
Nunca	18,8%	20,3%	23,5%
Una o varias veces al año	50,3%	51,1%	50,3%
Una o varias veces al mes	11,0%	10,2%	10,6%
Una o varias veces a la semana	19,8%	18,1%	15,6%
Diariamente	0,0%	0,2%	0,0%

La variable que nos indica los hábitos de juego relacionados con el estado civil, muestra también algunas diferencias, puesto que son los ciudadanos casados o en pareja los que más juegan en el

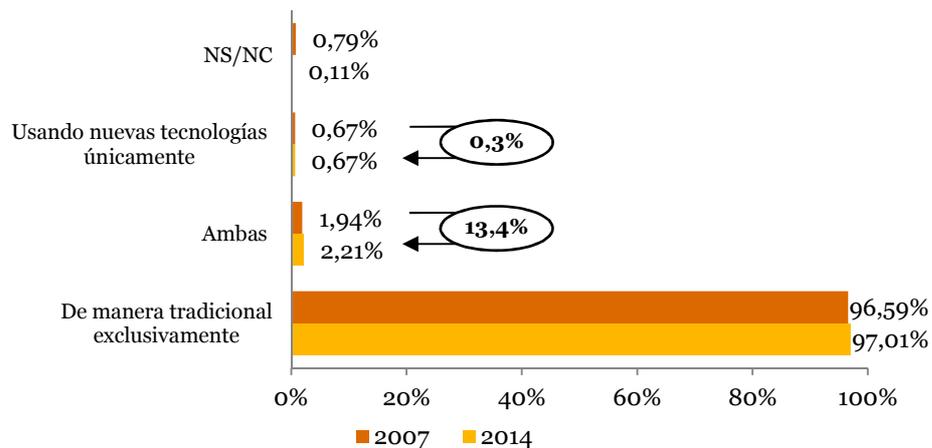
conjunto de modalidades, frente a los solteros que son los que menos lo hacen.

	Estado Civil		
	Soltero/a	Casado/ En pareja	Viudo/a
Nunca	28,0%	17,8%	21,2%
Una o varias veces al año	47,6%	52,0%	51,9%
Una o varias veces al mes	10,4%	9,3%	9,6%
Una o varias veces a la semana	14,0%	20,9%	17,3%
Diariamente	0,8%	0,0%	0,0%

En relación a los hábitos sobre el **uso de las nuevas tecnologías**, cabe mencionar que pese al auge en la oferta y demanda de juegos online podemos apreciar que la gran mayoría de los ciudadanos de la Comunidad Autónoma de Euskadi se decantan todavía por jugar o apostar de la manera tradicional. No obstante, se aprecia una

tendencia creciente hacia el uso de las nuevas tecnologías, lo que se observa en el incremento significativo, del 13,4%, de ciudadanos que mencionan jugar a través de ambos canales, tanto presencial como online.

**-¿Apuesta más de manera tradicional o usando nuevas tecnologías?**



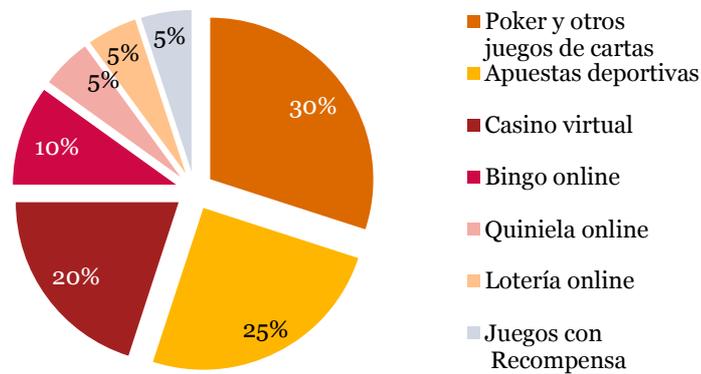
**Hábitos de uso de tecnologías en Reino Unido**

Según la encuesta realizada en Reino Unido, la tendencia de hábitos en el uso de tecnologías es similar a la de Euskadi, aunque se encuentra más avanzado el uso del canal online que en la Comunidad Autónoma. Así, el 71% de encuestados mencionaron haber jugado de manera tradicional solamente, frente al 13% que mencionan haber utilizado sólo en online.

*Fuente: Gambling participation: How people gamble - September 2014*

Entre los encuestados que han respondido que usan las nuevas tecnologías para jugar, los juegos más demandados son el Póker online, las Apuestas Deportivas y el Casino Virtual.

**-Modalidades más demandadas a través de nuevas tecnologías**



El jugador que apuesta online, normalmente juega de manera tradicional también, y el perfil sociológico de dichos usuarios es el de varón entre una edad comprendida de 25 a 44 años, soltero y

que está trabajando, perfil que difiere, no obstante, del jugador que generalmente juega al resto de modalidades de juegos.

	Edad		
	16-24 años	25-44 años	45-65 años
Perfil de jugador que juega de manera tradicional y online	19,00%	61,80%	19,0%

	Estado Civil		
	Casado/ En pareja	Soltero	Separado
Perfil de jugador que juega de manera tradicional y online	27,6%	58,3%	13,9%

	Sit. Laboral		
	En paro	Trabajando	Estudiando
Perfil de jugador que juega de manera tradicional y online	19,1%	67,0%	14,0%

**Juego online en Reino Unido**

Si realizamos la comparativa entre la penetración del juego online en Reino Unido y en Euskadi, se observa cómo existen grandes diferencias entre ambas, con un 11% y 2% de encuestados que manifiestan ser usuarios de juego online respectivamente.

*Fuente: Gambling participation: activities and mode of access - September 2014*

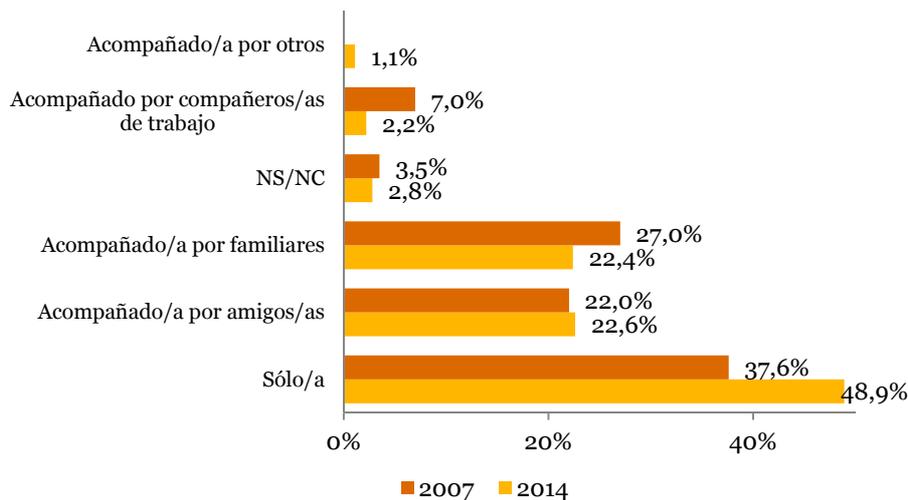
Las cantidades jugadas en general, tanto de los que juegan con relativa frecuencia (al menos una vez al mes), como los que juegan de manera esporádica (al menos una vez al año) son bajas.

	Tipo de Jugador	
	Esporádico	Frecuente
Entre 0-5 euros	77,9%	25,3%
6-15 euros	9,9%	42,8%
Entre 16-40 euros	6,2%	26,0%
Entre 41-80 euros	1,6%	3,4%
81-150 euros	1,8%	1,0%
NS/NC	2,6%	1,5%

Continuando con el análisis de los hábitos, vemos que los ciudadanos de Euskadi cada vez juegan más en solitario que en compañía. Con el incremento de los juegos online y las nuevas tecnologías, esta tendencia previsiblemente irá en aumento ya que nos permiten jugar desde nuestros dispositivos

personales. Aquellos que juegan acompañados, prefieren hacerlo con sus familiares o amigos, y si en el 2007 un pequeño porcentaje, el 7%, lo hacía con sus compañeros de trabajo, hoy en día solo un 2% se decanta por esa opción.

**-¿Normalmente juega solo/a o en compañía?**



Analizando la manera de jugar por sexos se observa que, los hombres se decantan más que las mujeres por jugar sin compañía, y ellas prefieren hacerlo acompañadas de sus familias. El perfil del jugador solitario coincide con el de varón, viudo y jubilado. En el lado opuesto, entre los que prefieren jugar

acompañados, el perfil responde al de mujer y ama de casa. Cabe mencionar también el dato que nos sugiere que los estudiantes prefieren jugar acompañados por amigos.

	Sexo	
	Hombre	Mujer
Sólo/a	52%	45%
Con amigos	25%	21%
Con familiares	17%	28%
Con compañeros de trabajo	2%	3%
Con otros	2%	0%

	Sit. Laboral				
	Trabaja	En Paro	Jubilado	Estudia	Lab. Hogar
Sólo/a	45,2%	46,8%	57,7%	12,5%	54,5%
Con amigos	21,7%	22,8%	18,0%	75,0%	20,0%
Con familiares	22,3%	22,8%	23,4%	12,5%	25,5%
Con compañeros de trabajo	1,8%	3,4%	1,1%	0,0%	0,0%
Con otros	1,8%	0,4%	0,5%	0,0%	0,9%

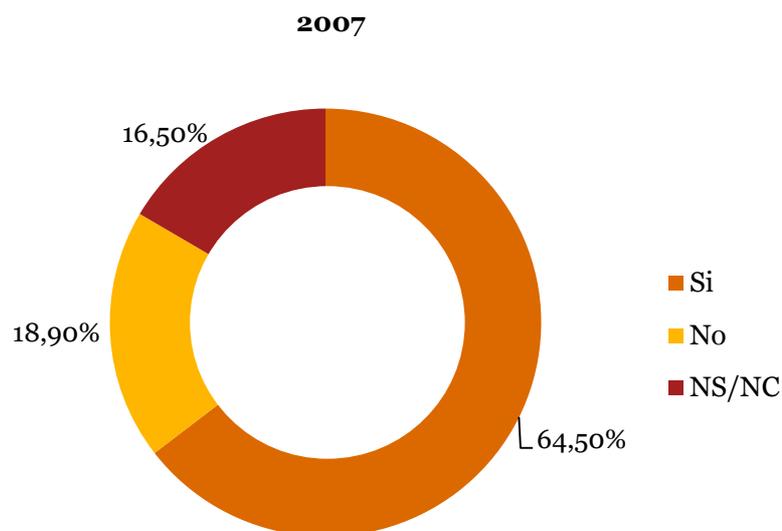
	Estado Civil		
	Soltero/a	Casado/a	Viudo/a
Sólo/a	40,9%	49,0%	59%
Con amigos	31,2%	21,3%	14,3%
Con familiares	18,5%	24,4%	23,6%
Con compañeros de trabajo	3,5%	0,9%	2,7%

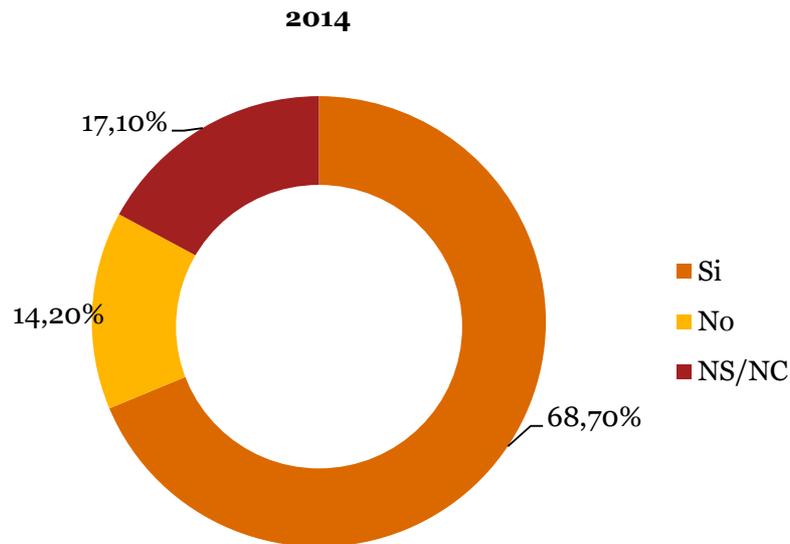
## 2.4. Garantías de los juegos de azar

A la hora de analizar las garantías que ofrece el sector del juego, el análisis de los datos nos muestra que la ciudadanía no confía en general en los juegos ofertados por el sector. El 68,7% piensa que existe

algún tipo de trampa o truco. Además este porcentaje ha aumentado desde el año 2007 que se situaba en un 64,5%. En cuanto al porcentaje que nos indica lo contrario, es decir, que no hay trucos o trampas, ha disminuido también, pasando de un 18,9% en 2007 al 14,2% en 2014.

### -¿Existen trucos o trampas en los juegos de azar?

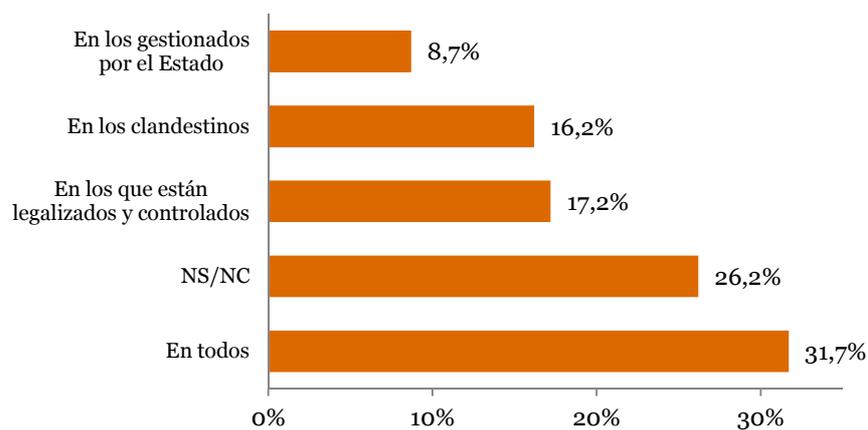




Esta desconfianza además se extrapola a los juegos gestionados por el Estado y a los que están legalizados y controlados. Así, un 31,7% de las personas que desconfían del sector piensa que existen trampas o trucos en todos los juegos. Un 17,2% duda de las garantías de los juegos legalizados, y un 16,2% desconfía de los juegos

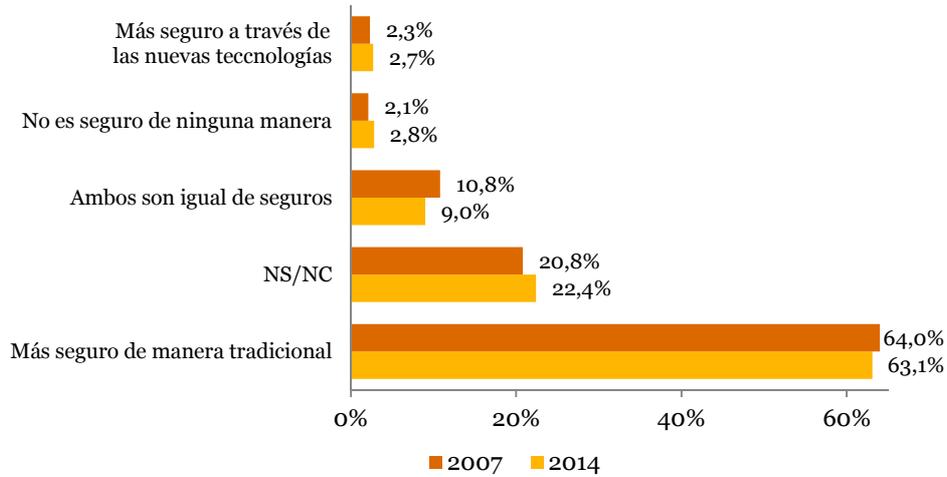
clandestinos. Es también un dato significativo el que nos refleja que hay ciudadanos que desconfían de los juegos gestionados por el Estado. Se puede concluir, que hoy en día existe cierta desconfianza hacia este sector, con independencia de su naturaleza jurídica o gestora.

#### **-¿En qué juegos hay trucos o trampas?**



La percepción sobre la seguridad en el juego tampoco ha cambiado a lo largo de los años con el aumento de la presencia de las nuevas tecnologías y el juego online. Hoy en día, como hace unos años, los ciudadanos de la Comunidad Autónoma de Euskadi siguen pensando que la manera más segura de apostar o jugar, es la manera tradicional.

**-¿Es más seguro jugar a través de las nuevas tecnologías o de manera tradicional?**



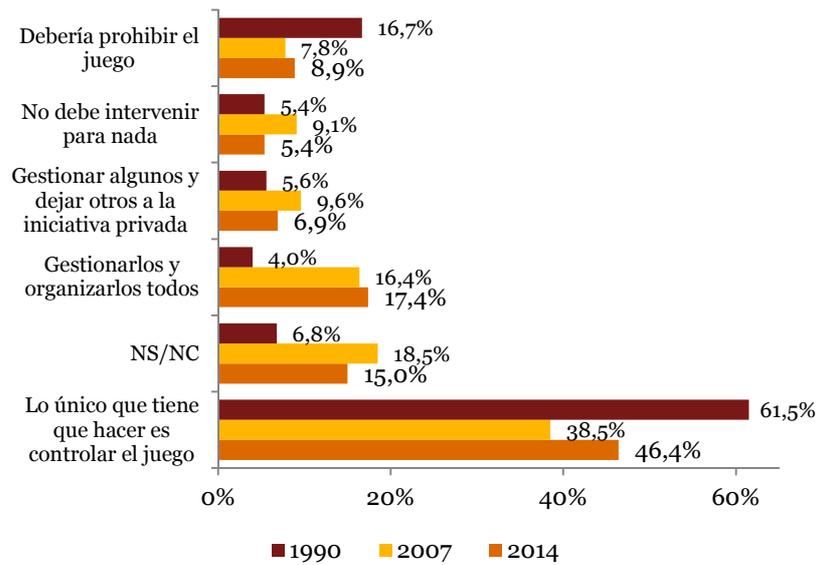
	Edad			
	16-24 años	25-44 años	45-65 años	Más de 65 años
Más seguro manera tradicional	92,28%	76,84%	82,1%	82,1%
Más seguro nuevas tecnologías	0,00%	2,68%	4,2%	5,0%
Ambas son igual de seguras	7,72%	13,40%	13,2%	7,0%
Ninguna	0,0%	7,1%	1%	6%

### 2.5. Intervención de la Administración

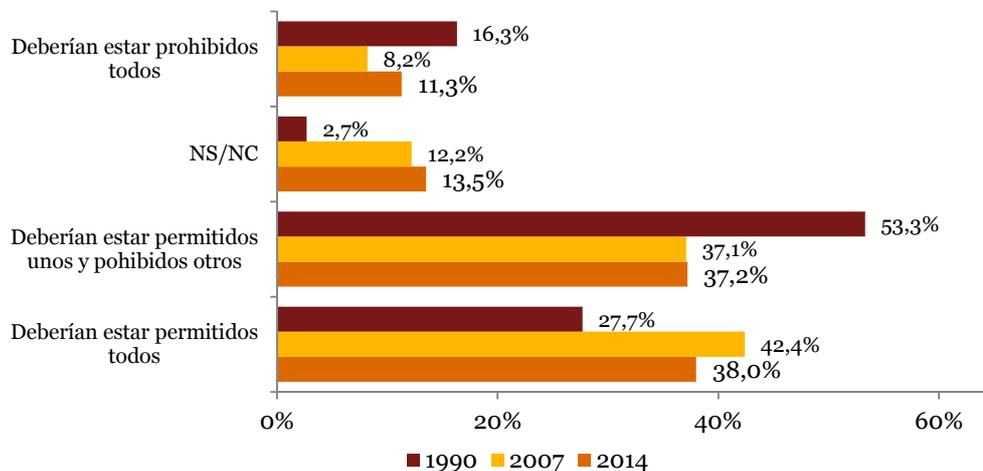
Se consideró pertinente conocer la opinión de la ciudadanía en torno al papel que juega la Administración, así como sus responsabilidades en torno a la regulación y supervisión del juego.

En la actualidad la gran mayoría de las personas siguen pensando que la Administración debe limitarse a controlar el juego, pero fue a partir del

año 2007 cuando los ciudadanos empezaron a darle más importancia a la intervención de la misma en el sector. La tendencia sigue hoy en día, pudiendo observarse, además, como las personas piensan que la Administración debe tomar más protagonismo en cuanto a la gestión y organización del sector y como cada vez menos personas piensan que no debería intervenir.

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

En cuanto a si deberían prohibir el juego, la actitud de la ciudadanía apenas ha cambiado desde el año 2007 a la actualidad, afianzándose el cambio que se observa de 1990 a 2007.

**-Permisividad/prohibición de los distintos tipos de juego-**

Al analizar el perfil sociológico de las personas que opinan sobre esta cuestión, no encontramos grandes diferencias. Por un lado, se encuentran los hombres en paro entre 25 y 44 años que son los más permisivos con el juego. Y por otro lado las mujeres jubiladas y mayores de 65 años, las más estrictas.

	Sexo	
	Hombre	Mujer
Todos permitidos	45,4%	42,4%
Permitidos unos y prohibidos otros	42,3%	43,8%
Todos prohibidos	12,3%	13,8%

	Edad			
	16-24 años	25-44 años	45-65 años	Más de 65 años
Todos permitidos	40,2%	49,4%	43,2%	37,9%
Permitidos unos y prohibidos otros	46,4%	41,0%	44,5%	42,3%
Todos prohibidos	13,4%	9,6%	12,3%	19,8%

	Sit. Laboral				
	Trabaja	En Paro	Jubilado	Estudia	Lab. Hogar
Todos permitidos	45,9%	47,9%	37,5%	50,2%	38,1%
Permitidos unos y prohibidos otros	43,0%	45,3%	43,0%	33,0%	48,2%
Todos prohibidos	11,1%	6,8%	19,4%	16,8%	13,8%

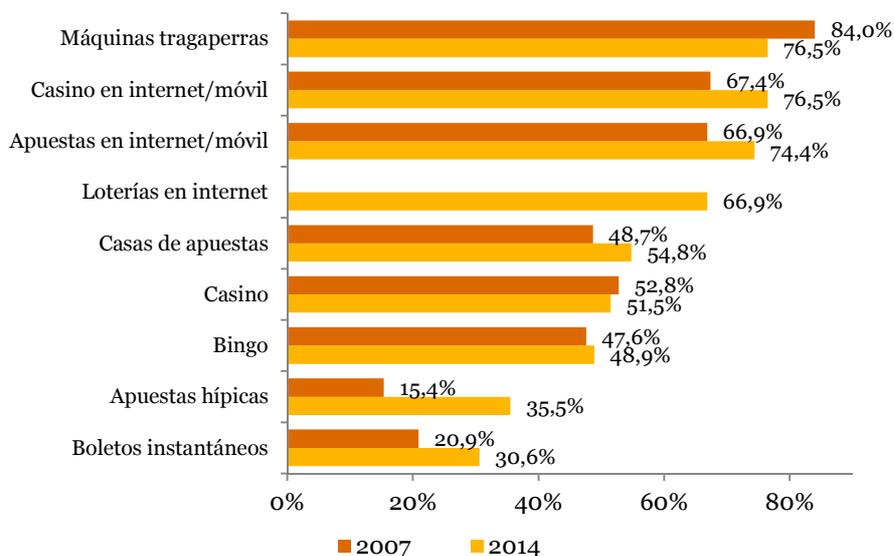
Si siguiendo con la cuestión anterior, resulta interesante conocer aquellas modalidades de juego que provocan mayor rechazo en la sociedad.

En este sentido, los juegos mencionados en más ocasiones como los que deberían estar prohibidos en 2014 son el de las máquinas B, el casino virtual y las apuestas online. Hay que resaltar, que para el 2007 no había datos sobre las loterías online ya que

no existían, y en 2014 apreciamos que un gran porcentaje (66,9%) piensa que deberían prohibirlas.

Por otro lado, cabe destacar que tampoco se ha producido una mejora en la percepción de pagos como apuestas, bingos y casinos online.

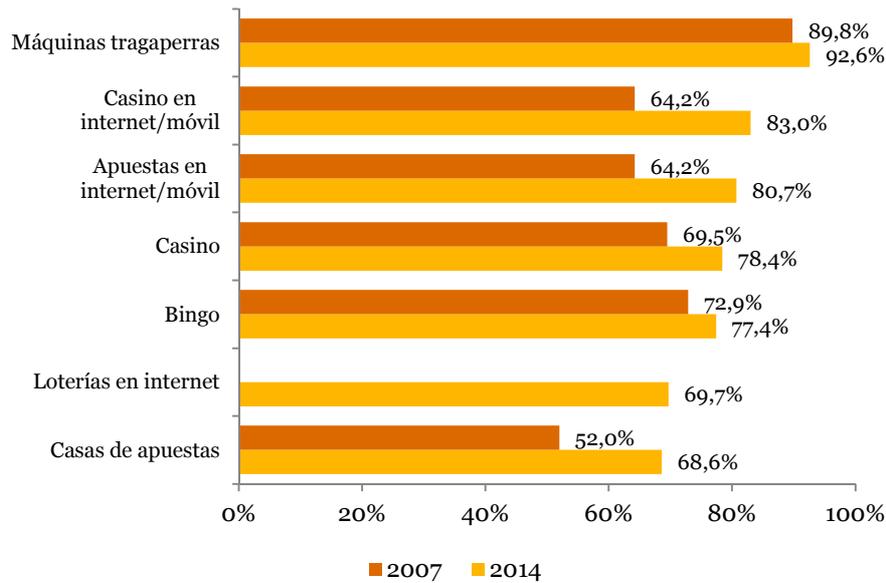
### -Juegos que deberían estar prohibidos-



La razón por la que la población vasca es partidaria de prohibir determinados juegos puede radicar en el riesgo que tienen de generar adicción. En este sentido, el 92,6% de los encuestados piensa que las máquinas B tienen riesgo de generar adicción, el

83% el casino online y el 80,7% las apuestas online. En la actualidad, todas las modalidades son percibidas como más adictivas que en años anteriores.

**-Juegos con riesgo de crear adicción-**



El establecimiento obligatorio de medidas de control es una parte muy importante de las funciones de la administración. Por ello, era preciso conocer la opinión de la ciudadanía en torno a las medidas implantadas actualmente. Según el 60,7% de la población estas medidas no son suficientes.

Esta opinión varía dependiendo de la edad. Los jóvenes estudiantes son los más críticos con las medidas que se toman actualmente y las personas mayores de 65 años las menos críticas.

	Edad			
	16-24 años	25-44 años	45-65 años	Más de 65 años
No	73,97%	63,68%	63,2%	48,2%
NS/NC	9,04%	20,64%	23,5%	35,8%
SI	16,99%	15,68%	13,4%	16,0%

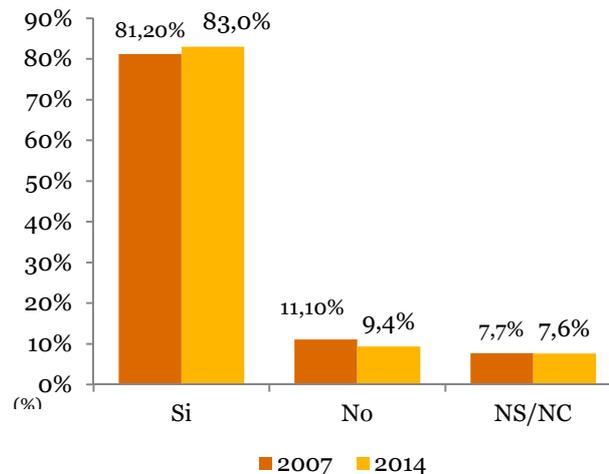
	Sit. Laboral				
	Trabaja	En Paro	Jubilado	Estudia	Lab. Hogar
No	58,62%	66,35%	56,9%	84,6%	63,5%
NS/NC	26,7%	19,3%	29,1%	6,0%	20,2%
SI	14,6%	14,3%	14,0%	9,3%	16,2%

## 2.6. Publicidad y los juegos de azar

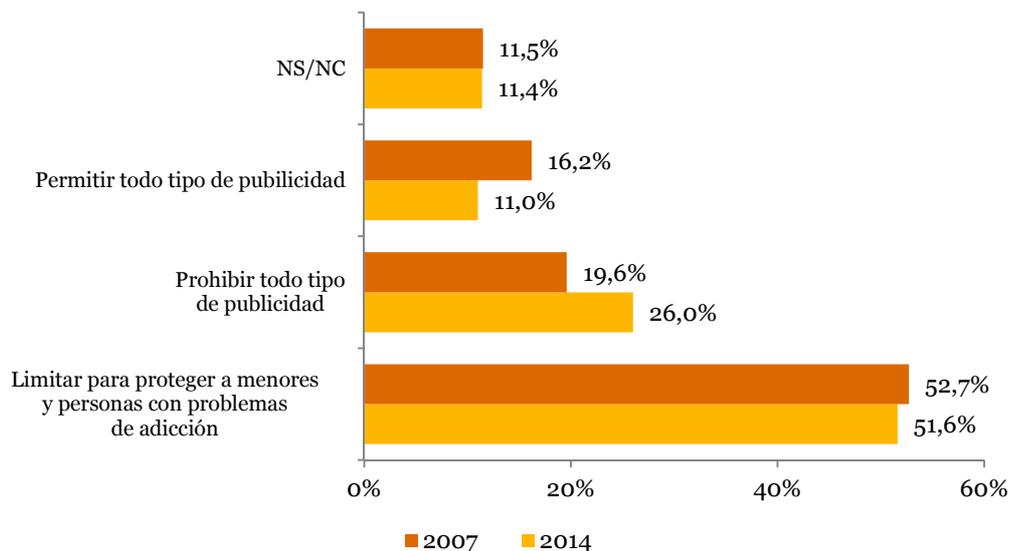
Respecto a la capacidad de influencia de la publicidad en la demanda del juego, actualmente el 83% de las personas opina que la publicidad ejerce gran capacidad de influencia. Esta opinión no ha variado durante los últimos años

El 50,5% de las personas limitaría la publicidad para proteger a los menores y las personas que tienen problemas con el juego y el 26% prohibiría todo tipo de publicidad. Los datos comparados con los del 2007 no nos muestran diferencias importantes, excepto en el caso de la prohibición de la misma que ha pasado de un 19,6% en 2007 a un 26% en 2014.

### ¿Puede influir la publicidad sobre las personas y hacer que jueguen más?



### -¿Es partidario de la publicidad en los juegos de azar o debería prohibirse o limitarse?-

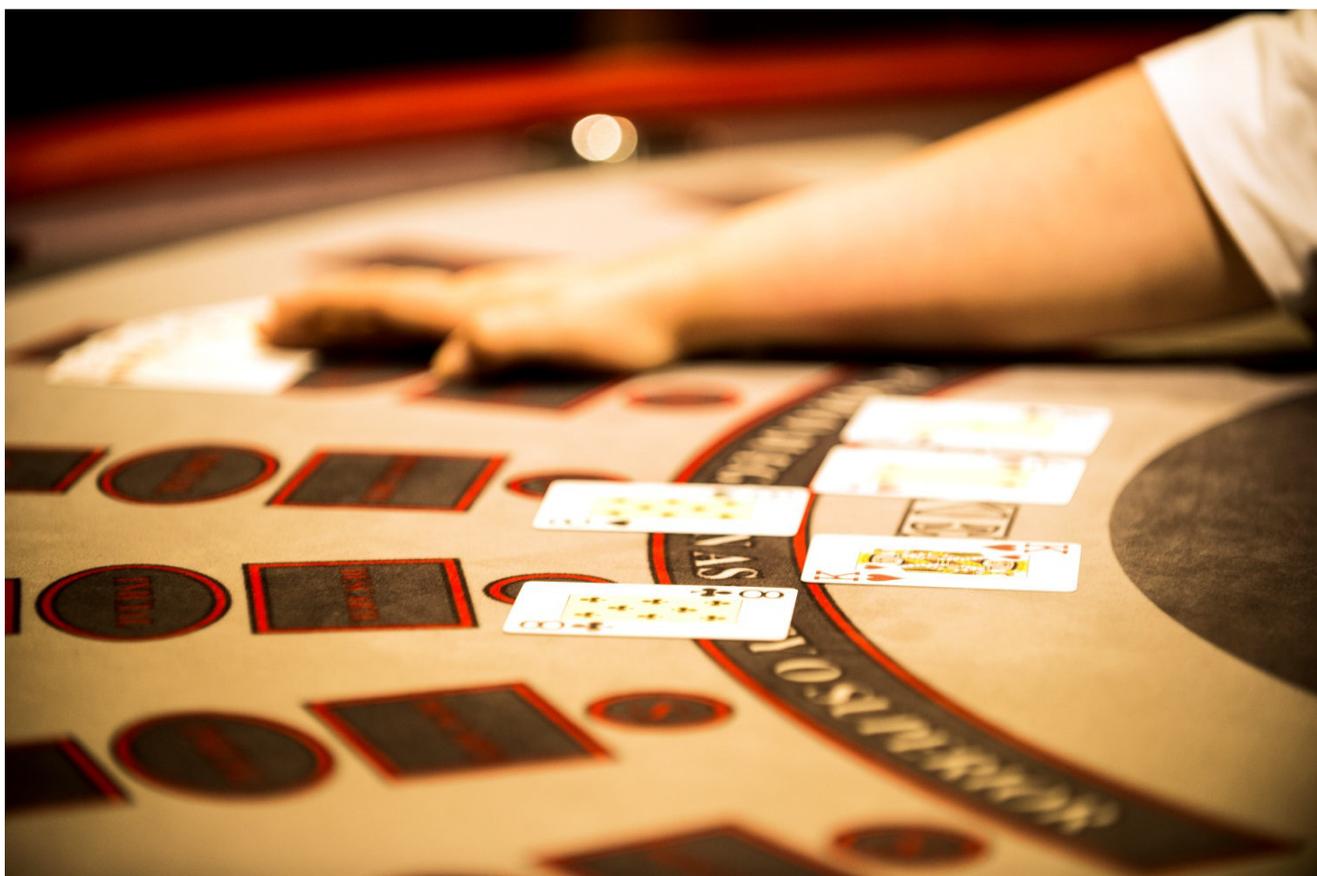


Analizando los distintos segmentos de la sociedad, observamos que los más partidarios de limitar la publicidad son las personas comprendidas entre edades desde los 16 años a los 44 años y que se

encuentran estudiando o trabajando. Por el contrario, los más partidarios de prohibir son los mayores de 65 años.

	Edad			
	16-24 años	25-44 años	45-65 años	Más de 65 años
Permitir todo tipo	11,40%	12,90%	12,8%	5,6%
Prohibir todo tipo	11,40%	15,30%	28,4%	40,3%
Limitar	58,30%	62,60%	47,7%	37,9%

	Sit. Laboral				
	Trabaja	En Paro	Jubilado	Estudia	Lab. Hogar
Permitir todo tipo	12,4%	21,3%	7,4%	3,8%	1,4%
Prohibir todo tipo	17,4%	18,1%	42,6%	15,4%	36,2%
Limitar	58,3%	53,2%	38,2%	73,1%	50,7%



M. Arrazola/ej:gv

### 3. Marco regulador de la Comunidad Autónoma de Euskadi

#### 3.1. Introducción

El apartado que se expone a continuación tiene por objeto ofrecer un diagnóstico sobre la normativa que regula al sector del juego en Euskadi.

Dado que el ámbito territorial del presente informe se limita a la Comunidad Autónoma de Euskadi y que ésta se encuentra encuadrada dentro de un sistema legislativo que se caracteriza por una compleja distribución competencial entre las instituciones comunitarias, las estatales, las autonómicas y las de los territorios históricos, por razones sistemáticas, el presente diagnóstico se ha estructurado en tres secciones claramente diferenciadas.

En primer lugar, se expondrá el marco competencial en el que se encuadra el sector.

En segundo lugar se desarrollarán todas las normativas vigentes que regulan el sector de juego en Euskadi.

Para terminar, se expone el ámbito fiscal que engloba las actividades del juego en la Comunidad Autónoma de Euskadi.

#### 3.2. Marco Competencial

Como se ha expuesto en la sección introductoria, la Comunidad Autónoma de Euskadi cuenta con un sistema normativo caracterizado por una compleja distribución competencial, todo ello debido a que la potestad legislativa difiere según la materia de que se trate, ostentándola, en ocasiones, de manera exclusiva la Unión Europea (UE), el Estado, la Comunidad Autónoma o, incluso, el Territorio Histórico, mientras que, en otras ocasiones, la facultad de legislar se encuentra compartida entre varias de las citadas instituciones.

En ese sentido, dentro de las políticas comunitarias, el sector del juego se encuadra dentro de las políticas relativas a la salud pública y protección al consumidor. A ese respecto, los artículos 152 y 153 del Tratado Constitutivo de la Unión Europea

(TCE), referentes a la salud pública y a la protección al consumidor, respectivamente, configuran dichas materias como competencias de la UE compartidas con los Estados miembros.

De conformidad con lo dispuesto por el artículo 5 (1) del TCE, en aquéllas materias, como las que nos ocupan, en las que la competencia de la UE no es exclusiva, rige el “principio de subsidiariedad”, según el cual, la UE sólo interviene en la medida en que los objetivos del Tratado no puedan ser alcanzados de manera suficiente por los Estados miembros. De esta forma, la potestad legislativa principal en materia de juego queda en manos de las instituciones propias de cada estado, si bien, las normativas estatales en ningún caso pueden vulnerar las políticas y objetivos establecidos en el TCE, ya que, de lo contrario, las instituciones comunitarias podrían adoptar las medidas oportunas para evitar dicha vulneración. Un ejemplo de todo ello lo representan los requerimientos de la Comisión Europea a los Estados francés y griego para que modifiquen su normativa en materia de juego, por entender que vulneran injustificadamente la libre prestación de servicios en la UE.

En este punto, es preciso hacer una distinción entre las competencias de las distintas instituciones respecto a la normativa del juego en su alcance estrictamente legal, y la normativa fiscal aplicable al sector de juego.

##### 1. Competencia normativa en materia de juego

El artículo 148 CE establece un listado de materias cuya competencia puede ser inicialmente asumida por las Comunidades Autónomas, no encontrándose el sector del juego entre ellas. Sin embargo, el artículo 149 CE, tras establecer una amplia lista de materias sobre las cuales el Estado ostenta una competencia exclusiva, incluye una cláusula de cierre que determina que todas aquellas materias que no hayan sido expresamente atribuidas al Estado con carácter exclusivo por la propia CE podrán ser asumidas por las

[1] Artículo 5 TCE: “En los ámbitos que no sean de su competencia exclusiva, la Comunidad intervendrá, conforme al principio de subsidiariedad, sólo en la medida en que los objetivos de la acción pretendida no puedan ser alcanzados de manera suficiente por los Estados miembros, y, por consiguiente, puedan lograrse mejor, debido a la dimensión o a los efectos de la acción contemplada, a nivel comunitario. Ninguna acción de la Comunidad excederá de lo necesario para alcanzar los objetivos del presente Tratado”.

Comunidades Autónomas en sus respectivos Estatutos de Autonomía (2).

Al amparo de lo dispuesto en el citado artículo 149.3 CE, el Estatuto de Autonomía de la Comunidad Autónoma Vasca, aprobado por la Ley Orgánica 3/1979, de 18 de diciembre, asume, en su artículo 10.35, la competencia exclusiva en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Euskadi en materia de casinos, juegos y apuestas, con excepción de las Apuestas Mutuas Deportivas Benéficas (3), es decir, asume la totalidad de las funciones tanto legislativas como ejecutivas en la materia.

A raíz del Estatuto de Autonomía, y mediante Real Decreto 3257/1982, de 15 de diciembre, el Ministerio de la Presidencia sobre traspaso de servicios del Estado a la Comunidad Autónoma del País Vasco en materia de casinos y juegos, aprobó el acuerdo de la Comisión Mixta adoptado por su Pleno en fecha 14 de octubre de 1982, en virtud del cual se traspasaban a la Comunidad Autónoma de Euskadi todos los servicios, medios personales y créditos presupuestarios en materia de casinos, juegos y apuestas establecidos en el acuerdo citado. A partir de ese momento, las instituciones vascas (Parlamento Vasco, Departamento de Interior, Dirección de Juego y Espectáculos, etc.), han aprobado diversa normativa en materia de juego.

En este sentido en materia de juego, la Comunidad Autónoma de Euskadi tiene competencia exclusiva, conforme a lo establecido en el artículo 10.35 del Estatuto de Autonomía para el País Vasco. La Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego en la Comunidad Autónoma del País Vasco se dictó en desarrollo de dicha competencia y residencia en el Gobierno Vasco la competencia para desarrollar y ejecutar dicha Ley, la competencia de control e inspección (a través de la Unidad de Juego y Espectáculos de la Ertzaintza) así como la potestad sancionadora.

Dicha competencia, a partir de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego (BOE 28/05/2011), cuyo objeto es la regulación de la actividad de juego, en sus distintas modalidades, queda circunscrita al juego presencial que se desarrolle en el ámbito territorial de Euskadi, así como a la actividad de juego online que se organice por las empresas autorizadas en la Comunidad Autónoma de Euskadi y que se ejerza por personas domiciliadas en dicha Comunidad Autónoma.

Como se expone más adelante en el apartado 2 del título B de este Libro Blanco, la Ley 13/2011, de 27 de mayo, reguladora del juego (aquí referida como La Ley de Juego Estatal), es la norma que regula la actividad del juego desarrollada en el ámbito estatal, especialmente si se realiza a través de medios electrónicos, informáticos, telemáticos e interactivos. Aunque el contenido de esta ley será desarrollado en el apartado 2 del título B, sobre tendencias legales, es preciso destacar que el propio texto de la Ley de Juego Estatal alude al estricto respeto las competencias en materia de juego que corresponden a las Comunidades Autónomas (así por ejemplo, dentro del proceso de licitación se recoge la obligación de que las Comunidades Autónomas emitan preceptivamente un informe sobre las solicitudes de títulos habilitantes que puedan afectar a su territorio) La Ley de Juego Estatal establece el Consejo de Políticas de Juego como órgano de participación de las Comunidades Autónomas.

## 2. Competencia normativa fiscal aplicable al sector del juego

En el ámbito fiscal, la competencia normativa difiere de lo indicado, en cuanto a la competencia existente, respecto a la normativa del juego en sentido estricto (normativa sustantiva). Y es que según lo dispuesto por el artículo 149.14<sup>a</sup> CE, la Hacienda General y Deuda del Estado son materias que corresponden en exclusiva al propio Estado. No obstante, la Disposición Adicional Primera de la propia CE establece el marco general de amparo y respeto a los Derechos Históricos de los Territorios Forales (referido a Navarra y los Territorios Históricos de Euskadi), cuya actualización se lleva a efecto, en su caso, en el marco de la propia CE y los respectivos Estatutos de Autonomía.

En virtud de lo anterior, la competencia fiscal en materia del juego a nivel estatal se distribuye en los siguientes tres regímenes diferenciados:

### 1) Comunidad Autónoma de Euskadi: Concierto Económico

En el ámbito de la Comunidad Autónoma de Euskadi la Ley Orgánica 3/1979, de 18 de diciembre, que aprueba el Estatuto de Autonomía para el País Vasco, establece en sus artículos 40 y siguientes, por un lado, que para el adecuado ejercicio y financiación de sus competencias, la Comunidad Autónoma de Euskadi dispondrá de su

propia Hacienda Autónoma y que las relaciones de orden tributario entre el Estado y el País Vasco vendrán reguladas mediante el sistema foral tradicional de Concierto Económico. En este sentido, la Ley 12/2002, de 23 de mayo, por la que se aprueba el Concierto Económico con la Comunidad Autónoma de Euskadi, establece que los tributos sobre el juego son tributos concertados de normativa autónoma con algunas limitaciones que recaen sobre determinados elementos que componen estos tributos, lo que se desprende de los artículos 35 y 37 que resumidamente disponen lo siguiente:

- Los tributos sobre el juego tienen carácter de tributos concertados cuando su autorización deba realizarse en el País Vasco.
- Se aplicará la misma normativa que la establecida en cada momento por el Estado en lo que se refiere al Hecho Imponible y Sujeto Pasivo.
- La Tasa sobre Juegos de Suerte, Envite o Azar será exaccionado por la Diputación Foral competente por razón del territorio, cuando el Hecho Imponible se realice en Euskadi.
- La Tasa Fiscal sobre rifas, tómbolas, apuestas y combinaciones aleatorias será exaccionada por la Diputación Foral competente por razón del territorio, cuando su autorización deba realizarse en el País Vasco.

## 2) Resto de Comunidades Autónomas: Cesión de Tributos

Con respecto a las Comunidades Autónomas de Régimen Común, en virtud de la Ley 21/2001, de 27 de diciembre, que regula las medidas fiscales y administrativas del nuevo sistema de financiación de las Comunidades Autónomas de régimen Común y las Ciudades con Estatuto de Autonomía (4).

A este respecto, en el artículo 26 se establece el alcance de la cesión en los Tributos sobre el Juego, cuyo contenido se puede resumir de la siguiente manera:

- Se cede a cada Comunidad Autónoma el rendimiento (la recaudación) de los Tributos producidos en su territorio.
- Se considera producido en el territorio el rendimiento de la tasa estatal sobre los juegos de suerte, envite o azar cuando el Hecho Imponible se realice en dicho territorio.

- Se entiende producido en el territorio el rendimiento de la Tasa Estatal sobre rifas, tómbolas, apuestas y combinaciones aleatorias cuando la Administración de la citada Comunidad autorice la celebración o hubiera sido la competente para autorizarla en los supuestos en que se organicen o celebren sin solicitud de dicha autorización.

Por último, el artículo 42 establece que en los Tributos sobre el Juego, las Comunidades Autónomas podrán asumir competencias normativas sobre:

- Exenciones.
- Bonificaciones.
- Base Imponible.
- Devengo.
- Tipo de Gravamen y cuota fija.
- Gestión, liquidación, recaudación e inspección.

Así las cosas, de la distribución competencial que se estructura a través del conjunto normativo expuesto, resulta que, en materia de juego (dejando a un lado el ámbito fiscal), la Comunidad Autónoma Euskadi tiene, en la actualidad, competencia exclusiva de los casinos, juegos y apuestas, de modo que tiene potestad para desarrollar con exclusividad la totalidad de las funciones legislativas y ejecutivas en la materia, pudiendo, por tanto, aprobar las normas jurídicas que estime oportunas y con la amplitud que considere necesaria. Sin embargo, las normas aprobadas por las instituciones vascas deben respetar, en todo momento, las políticas y objetivos comunitarios consagrados en el TCE, en particular, la normativa vasca deberá, necesariamente, respetar la libre prestación de servicios en la UE, a salvo de las limitaciones que se puedan establecer por razones de orden público, seguridad o salud pública, ya que, de lo contrario, las instituciones comunitarias podrán adoptar las medidas que estimen necesarias para la consecución de los fines del Tratado, en este caso, la libre prestación de servicios en territorio comunitario.

Respecto a la competencia autonómica vasca en relación a juegos cuyo desarrollo exceda los límites de la Comunidad Autónoma sin abarcar a la totalidad del territorio estatal, la sentencia del Tribunal Constitucional 35/2012, de 15 de marzo de 2012, señaló que no pueden atribuirse al Estado, de forma automática, competencias exclusivas en

materia de juego por el mero hecho de que el juego se desarrolle en un ámbito superior al de una Comunidad Autónoma. Para estos supuestos de “supraterritorialidad”, el Tribunal Constitucional aboga por el uso de mecanismos de coordinación y colaboración entre el Estado y las Comunidades Autónomas e incluso entre Comunidades Autónomas, a efectos de dar solución a los eventuales problemas de efectos extraterritoriales en la materia del juego y apuestas, cuando su ámbito supere el autonómico y sea inferior al nacional. Como mecanismo de colaboración entre el Estado y las Comunidades Autónomas destaca el Consejo de Políticas de Juego. Este organismo, de composición mixta estatal-autonómica, fue creado por la LRJ 13/2011 que diseñó esta figura para favorecer la convergencia del régimen jurídico y fiscal, así como de publicidad aplicable a cualquier modalidad de juego y operador en todo el territorio nacional.

Sin perjuicio de lo indicado en los párrafos anteriores, en el ámbito fiscal la capacidad normativa difiere de la referida en cuanto a la normativa del juego en sentido estricto (normativa sustantiva). En concreto, en Euskadi la capacidad normativa en materia fiscal, en relación con el sector del juego, corresponde a las Instituciones Competentes de los Territorios Históricos (Juntas Generales y Diputaciones Forales), con las limitaciones previstas en la Ley del Concierto Económico.

En lo referente a la comunidad foral de Navarra, como territorio foral, la Ley Orgánica 13/1982, de 10 de agosto, de Reintegración y Amejoramiento del Régimen Foral de Navarra, establece en su artículo 45 que la actividad tributaria y financiera de Navarra se regula por el sistema tradicional del Convenio Económico.

### 3.3. Marco Normativo

#### 3.3.1. Introducción

Como exponemos en la parte precedente, la Comunidad Autónoma de Euskadi ostenta competencias exclusivas en materia de casinos, juegos y apuestas que se desarrollen en Euskadi,

En base a estas competencias, las autoridades autonómicas competentes han dotado de

regulación al sector. Tal regulación viene presidida por la Ley 4/1991 del Juego del País Vasco, que fija el marco regulatorio de la actividad de juego desarrollada en el País Vasco. Tal Ley ha sido desarrollada por diversos reglamentos y órdenes que detallan la regulación de las diversas modalidades de juego que pueden desarrollarse en Euskadi.

Procedemos a analizar la normativa en materia de juego vigente en Euskadi, sistematizadas en función, de la actividad de juego que regulan.

Asimismo, con ocasión del análisis citado en el párrafo anterior y para completar el diagnóstico del sector que se pretende ofrecer en el presente Informe, se hará una breve mención a aquellos aspectos, espacios o actividades pertenecientes al sector del juego o a cada uno de los negocios que lo integran que carecen de regulación en la actualidad.

#### 3.3.2. Normativa Vigente

A efectos de sistematizar el análisis de la normativa vigente en el sector de juego autonómico vasco, se ha seguido el orden que se expone a continuación..

Como primer punto, se analiza el marco regulatorio general fijado esencialmente: (i) Ley 4/1991, de 18 de junio, reguladora del Juego en Euskadi (en adelante, Ley Vasca de Juego) que establece los principios generales que rigen el sector así como el régimen sancionador, creando el Registro central de Juego y (ii) Decreto 277/1996, de 26 de noviembre, por el que se aprueba el Catálogo de Juegos de Euskadi.

En un segundo nivel, se analiza la normativa que regula las diversas modalidades de juego admitidas en Euskadi conforme al Catálogo. Dada la diversidad de modalidades de juegos admitidas y en atención a la clasificación que realiza el propio Catálogo, sistematizamos el análisis en cinco subsectores, esto es

- a. Máquinas de juego.
- b. Bingo.
- c. Casinos.
- d. Apuestas.
- e. Sorteos.
- f. Salones de juego

[4] “Artículo 17. Tributos Cedidos.

1. Con el alcance y condiciones establecidos en este Título, se cede a las Comunidades Autónomas, según los casos, el rendimiento total o parcial en su territorio de los siguientes tributos: (...) e) Tributos sobre el Juego”.

De cada conjunto normativo regulador de los mencionados sectores, se analizarán los elementos que, a efectos del presente Informe, se consideran más trascendentes a la hora de ofrecer una imagen global, completa y fiel del marco normativo regulador de cada negocio y, por ende, del sector del juego en general. A ese respecto, los elementos que, con carácter general, serán objeto de un análisis más profundo en todos ellos serán los siguientes:

Ámbito material.

- Fianzas.
- Régimen de autorizaciones.
- Régimen de publicidad.
- Locales autorizados.
- Régimen sancionador.
- Límites de premios y apuestas, si los hubiera.

### 3.3.3. Normativa de Carácter General

#### Normativa de Carácter General

En la actualidad son dos las disposiciones que, fundamentalmente, establecen las líneas generales de la regulación del sector del juego en la Comunidad Autónoma de Euskadi, existiendo otras normas que regulan cuestiones puntuales o que desarrollan aquellas.

- a. Ley 4/1991, Reguladora del Juego en el País Vasco (en adelante, Ley Vasca de Juego).
- b. Decreto 277/1996, de 26 de noviembre, por el que se aprueba el Catálogo de Juegos de Euskadi.
- c. Otras normas generales.

A continuación pasamos a exponer el contenido básico de las citadas normas de carácter general

### CUADROS RESUMEN DE LA LEY VASCA DEL JUEGO

Objeto	Ámbito material	Juegos	Autorización	Prohibiciones
Regulación, en el ámbito territorial de la CA de Euskadi, de todas las actividades relativas al juego y las apuestas, en todas sus modalidades y denominaciones, incluyendo las realizadas por medios electrónicos, informáticos o telemáticos o por cualquier otro medio de comunicación a distancia.	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Juegos contenidos en el Catálogo CAE.</li> <li>b. Empresas dedicadas a su explotación.</li> <li>c. Locales donde se exploten.</li> <li>d. Personas que intervengan en las actividades.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Máquinas de juego</li> <li>2. Bingo</li> <li>3. Juegos de casino</li> <li>4. Apuestas</li> <li>5. Juegos de boletos y loterías</li> <li>6. Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias.</li> </ol> <p>Art. 3.4: Prohibidos los juegos no contenidos en Catálogo CAE o los desarrollados sin autorización o fuera de los locales o por personas distintas a los autorizados.</p>	<p>Concesión reglada.</p> <p>Intransferibles.</p> <p>Serán válidas siempre que durante su vigencia se cumplan todos los requisitos establecidos por la normativa vigente.</p> <p>No se requerirá autorización previa para la celebración de combinaciones aleatorias; sólo será necesario presentar declaración responsable.</p>	<p>Se prohíbe el acceso al juego de los sectores más vulnerables: menores de edad, incapacitados, integrantes de la Relación de Prohibidos, a personal de las empresas de juego, etc.</p>
Locales	Publicidad	Homologación		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Salones de juego y recreativos.</li> <li>2. Salones de bingo.</li> <li>3. Casinos de juego.</li> <li>4. Recintos donde se desarrolla la actividad objeto de apuestas.</li> <li>5. Establecimiento de hostelería.</li> <li>6. Lugares de recreo.</li> </ol> <p>Se incluyen los soportes informáticos, electrónicos, telemáticos o cualquier otro medio de comunicación a distancia.</p>	<p>El Consejo de Gobierno regulará el régimen de publicidad en el exterior de locales.</p> <p>Reglamentariamente se regulará el régimen publicitario en el interior de los locales.</p> <p>(En realidad ambos tipos se regulan reglamentariamente).</p>	<p>La Dirección de Juego y Espectáculos determinará, homologará e inspeccionará los materiales componentes, instrumentos de juego.</p>		

Registro del juego	Régimen sancionador		
	Infracciones	Sanciones	
<p>Art. 8.1. Previsión de creación de un Registro Central de Juego en el que deben ser inscritas las personas físicas y jurídicas que se dediquen a la explotación del sector, los fabricantes, los locales autorizados, las máquinas juego, etc.</p> <p>La inscripción en el Registro será condición sine qua non para el desarrollo de actividades en el ámbito de Euskadi.</p> <p>Reglamentariamente se establecerán los datos que debe constar en cada Sección del Registro.</p>	Muy graves	60.101,21 € a 601.012,10 €	
	Graves	6.010,12 € a 60.101,12 €	
	Leves	60,10 € a 6.010,12 €	
	Sanciones complementarias		
	<p>Sólo para sanciones graves o muy graves:</p> <p>(i) Suspensión o revocación de autorizaciones.</p> <p>(ii) Clausura temporal o definitiva de establecimientos.</p> <p>(iii) Inhabilitación temporal o definitiva para actividad.</p> <p>(iv) Comiso, destrucción o inutilización de elementos.</p>		
	Procedimiento		
	<p>Procedimiento administrativo General, con particularidades en materia de plazos. (Silencio negativo: omisión de respuesta por parte de la Administración al administrado en un plazo determinado, a la cual la Ley le otorga efectos desestimatorios,.)</p> <p>Órgano sancionador:</p> <p>(i) Leves y graves: Dirección de Juego y Espectáculos.</p> <p>(ii) Muy graves: Viceconsejería de Seguridad.</p> <p>(iii) + de 300.506,05: Consejería de Seguridad.</p>		
Facultades y funciones del Consejo			
Consejo Vasco del juego	Consultivas	Información	Planificación
	Informe sobre nuevas disposiciones Informe sobre concesiones o revocaciones de autorizaciones, homologaciones, etc.	Informe anual sobre el desarrollo del sector.	Estatutos, Dictámenes y propuestas para la planificación del sector.

## CUADRO RESUMEN DEL CATALOGO DE LA CAE

Ámbito	Objeto	
	Tipología	Prohibición
<p>Modalidades de juego desarrolladas en el marco de una organización y gestión de personas físicas o jurídicas, ya sean públicas o privadas, tendente a la obtención de un lucro por dicha actividad.</p> <p>Quedan excluidas aquellas actividades en las que la suma de los importes de las apuestas exceda del salario mínimo interprofesional mensual y carezcan de habitualidad.</p> <p>Quedan exceptuadas las Apuestas Mutuas Deportivo Benéficas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Máquinas de juego: Máquinas AR, B y C.</li> <li>- Juego del Bingo.</li> <li>- Juegos de Casino. En la última modificación de este Catálogo se han añadido numerosas modalidades de juegos de póker.</li> <li>- Apuestas.</li> <li>- Loterías.</li> <li>- Boletos.</li> <li>- Rifas.</li> <li>- Tómbolas.</li> <li>- Combinaciones aleatorias.</li> </ul>	<p>Disposición Adicional 3ª: Se encuentran expresamente prohibidos todos aquellos juegos no incluidos en el Catálogo CAE o los desarrollados sin autorización o fuera de los locales o por personas distintas a los autorizados. Estas limitaciones también se aplicarán a los juegos desarrollados a través de Internet o mediante dispositivos de comunicación a distancia.</p>

## OTRAS NORMAS SOBRE TRAMITACIÓN ELECTRÓNICA

<b>Resolución de la Dirección de Juego de 23 de enero de 2004</b>	Regula la tramitación telemática de procedimiento de juego, incluyendo procedimientos de autorización, renovación, bajas, sanciones, etc.
<b>Resolución de la Dirección de Juego del 27 de junio de 2002</b>	Regulaba la tramitación telemática de procedimientos de máquinas de juego de tipo B. Esta resolución supuso la apertura del uso de la tecnología telemática al conjunto del sector profesional del juego.
<b>Orden de 22 de marzo de 2006</b>	Regula la tramitación telemática de procedimientos en máquinas de juego (BOPV de 21 de abril nº 78)

### 3.3.4. Normativa sobre Máquinas de Juego.

La regulación sobre las máquinas de juego se articula en torno a dos disposiciones legales:

- a. Decreto 600/2009, de 17 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento de máquinas y sistemas de juego (en adelante, Reglamento de Máquinas).

Esta disposición, mediante la cual fue derogado el anterior Decreto 308/1996, de 24 de diciembre, es la que desarrolla actualmente el marco normativo en el que se encuadra el negocio de las máquinas de juego, ya sean recreativas, de azar, o de cualquier otro tipo. Asimismo, el Reglamento también regula las máquinas auxiliares, utilizadas para otro tipo de negocios (como apuestas, loterías y sorteos) y los sistemas de instalaciones de juego.

Dada la amplitud del ámbito material de la norma y con el objeto de obtener una

exposición lo más clara posible del marco normativo que regula el negocio, se analizará, en primer lugar, cada uno de los aspectos particulares de cada elemento y, posteriormente, se expondrán los aspectos comunes de todos ellos.

- b. Decreto 380/1994, de 4 de octubre, por el que se aprueba el reglamento de Salones de Juego y Salones recreativos (en adelante, Reglamento de Salones de Juego).

Los salones de juego y recreativos son, sin duda, la máxima expresión de local en el que se explotan máquinas de juego y, en consecuencia, el Gobierno Vasco aprobó en el año 1994 un Reglamento en el que se establecen los criterios básicos de regulación de dichos locales, con el objetivo de alcanzar el mayor grado de profesionalización de los titulares y una garantía de seguridad de los locales.

### 3.3.5. Reglamento sobre Máquinas de Juego y sistemas de juego.

Tipo de máquina	Ámbito material	Limitaciones de precio, premio, duración y devolución	Locales autorizados/prohibidos	Interconexión
<b>MÁQUINAS TIPO "A"</b>	<p>Máquinas recreativas o de mero pasatiempo que, a cambio de un precio, ofrecen un tiempo de uso o juego que se encuentra previamente controlado o programado.</p> <p>Subtipos especiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Máquinas AR o recreativas de redención.</li> </ul>	No aplica	<p>Salones recreativos.</p> <p>Locales autorizados para la instalación de máquinas de juego de tipo "B".</p> <p>Salones de bingo y casinos.</p> <p>Dependencias habilitadas en campings, parques de atracciones y recintos feriales: Límite de 5 máquinas.</p> <p>Locales públicos con actividad exclusiva o complementaria de hostelería: Límite de 2 Máquinas de tipo A.</p>	No aplica
Tipo de máquina	Ámbito material	Limitaciones de precio, premio, duración y devolución	Locales autorizados/prohibidos	Interconexión
<b>MÁQUINAS TIPO "B"</b>	<p>Máquinas recreativas que, con los límites fijados en el reglamento, a cambio de un precio conceden al usuario un tiempo de uso y, eventualmente, un premio en metálico.</p> <p>Subtipos especiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Máquinas BM o multipuesto.</li> <li>- Máquinas BC o compartidas.</li> <li>- Máquinas BS o recreativas con premio especial.</li> <li>- Máquinas BG o recreativas con premio especial para salas de bingo.</li> </ul>	<p>Precio máximo por partida: 0,20 €.</p> <p>Premio máximo: 500 €.</p> <p>Duración mínima: 5 segundos sin que puedan realizarse más de 360 cada 30 min.</p> <p>Devolución: Al menos el 70% del valor de las apuestas en un máximo de 40.000 partidas.</p> <p>Requisitos adicionales para las máquinas BS y BG.</p>	<p>Salones de juego: Entre 12 y 50 máquinas.</p> <p>Locales y dependencias habilitadas en Salones de Bingo: Entre 12 y 50 máquinas.</p> <p>Lugares autorizados para la instalación de máquinas de tipo "C".</p> <p>Locales de apuestas.</p> <p>Locales e instalaciones de hostelería, salas de fiesta y discotecas: 1 máquina.</p> <p>Las maquinas BM y BS sólo podrán instalarse en locales autorizados para la instalación de máquinas de tipo "C", en salones y en bingos.</p>	<p>Importe máximo: no supondrá una disminución del porcentaje total.</p> <p>En cada máquina interconectada deberá constar expresamente el premio máximo.</p> <p>El importe máximo: no superior al resultado de sumar el premio máximo de cada una de las máquinas interconectadas.</p> <p>Deberá existir un panel informativo.</p>

Tipo de máquina	Ámbito material	Limitaciones de precio, premio, duración y devolución	Locales autorizados/prohibidos	Interconexión
<b>MÁQUINAS TIPO "C"</b>	Máquinas recreativas que, con los límites fijados en el reglamento, a cambio de un precio, conceden un tiempo de uso y, eventualmente, un premio en metálico que depende siempre del azar.	Precio por partida y premio máximo: Se fijarán por la Dirección de Juego y Espectáculos para cada modelo de máquina en la Resolución de homologación e inscripción en el Registro de Modelos.  Duración mínima: 2,5 segundos.  Devolución: Nunca inferior al valor del 80% de las apuestas.	Casinos de juego.  I. En sala específica: máximo de 15 máquinas por cada 50 personas de aforo.  II. En sala general: 2 máquinas por cada mesa de juego.  Buques autorizados.	Máquinas "C" de uno o varios casinos.  No menos de 5 máquinas interconectadas.  Premio máximo: no podrá ser superior a la suma de los premios máximos del total de las máquinas interconectadas  Autorización previa.

Tipo de máquina	Ámbito material	Limitaciones de precio, premio, duración y devolución	Locales autorizados/prohibidos	Interconexión
<b>MÁQUINAS AUXILIARES</b>	Máquinas de boletos y loterías.  Máquinas de combinaciones aleatorias.  Máquinas de apuestas.	Límites de cada juego (Normativa específica).	Locales o puestos específicos habilitados para el juego de que se trate.  Otros locales establecidos por la normativa específica.  Locales de hostelería: indistintamente, una máquina de apuestas, de boletos o de combinaciones aleatorias.	No aplica

Tipo de máquina	Ámbito material
<b>SISTEMAS DE JUEGO</b>	Aquellos otros elementos, soportes informáticos o telemáticos que, a cambio de dinero u otros medios de pago equivalentes, permitan a la persona usuaria participar en cualquier modalidad de juego de las incluidas en el Catálogo.

	Autorización para Fabricación, importación y comercialización	Autorización de empresas operadoras	Permiso de explotación	Autorización de instalación
<b>Requisitos subjetivos</b>	<p>Inscritos en el Registro Central de Juego:</p> <p>Personas físicas o jurídicas</p> <p>Sólo autorizadas para el concepto o actividad en la que queda inscrita.</p>	<p>Personas físicas y personas jurídicas con forma societaria válida:</p> <p>I. Inscritas en el Registro Central del Juego.</p> <p>II. Domicilio en Comunidad Autónoma de Euskadi a efectos de relación con la Admon.</p> <p>III. Objeto social: desarrollo de actividades de juego.</p> <p>Empresas operadoras de máquinas tipo "B": mínimo de 10 permisos de explotación.</p>	<p>Empresas operadoras de máquinas inscritas en el Registro Central del Juego.</p> <p>Límite de 1.000 permisos por cada empresa operadora para las máquinas de tipo B y auxiliares.</p>	<p>Titular de la empresa operadora o representante legal de la misma, y por la persona titular del establecimiento.</p>
<b>Duración</b>	5 años renovables de forma automática si se cumplen todos los requisitos.	5 años renovables de forma automática si se cumplen todos los requisitos.	2 años renovables automáticamente si se cumple la inscripción.	Fijada por el explotador y por el titular del local: Mínimo de 3 y máximo de 6 años.
	Autorización para Fabricación, importación y comercialización	Autorización de empresas operadoras	Permiso de explotación	Autorización de instalación
<b>Procedimiento</b>	<p>Solicitud a la Dirección de Juego acompañando la documentación.</p> <p>Autorización reglada si se cumplen los requisitos fijados.</p>	<p>Solicitud ante la Dirección de Juego acompañada de documentos y certificados acreditativos de su solvencia técnica, material y financiera.</p> <p>Autorización reglada si se cumplen los requisitos.</p>	<p>Solicitud ante la Dirección de Juego.</p> <p>Autorización reglada si se cumplen los requisitos fijados y sujeta a contingenciación.</p>	<p>Suscrita por las partes y diligenciada por la Dirección de Juego.</p>
<b>Fianza</b>	No aplica.	<p><u>Máquinas Tipo AR:</u> 4.000 euros</p> <p><u>Máquinas Tipo B:</u></p> <p>I. De 1 a 25: 45.000 €.</p> <p>II. De 26 a 100: 85.000 €.</p> <p>III. De 101 a 250: 210.000 €.</p> <p>IV. De 251 a 500: 350.000 €.</p> <p>V. De 501 a 1.000: 550.000 €.</p> <p><u>Máquinas auxiliares:</u> 16.000 €.</p>	No aplica.	No aplica.

Homologación	Publicidad	Régimen Sancionador
<p>Para la fabricación, explotación, comercialización e instalación de máquinas de juego es necesario que el modelo de máquina haya sido previamente homologado e inscrito en el Registro Central de Juego.</p> <p>El Reglamento establece los criterios específicos valorados para la homologación de modelos, que fundamentalmente se refieren a requisitos técnicos y normas de funcionamiento de la máquina de juego.</p>	<p>Se permiten las promociones informativas de máquinas de juego de carácter sectorial previa autorización expresa de la Dirección de Juego.</p> <p>No requieren autorización previa:</p> <p>I. Divulgación realizada en revistas especializadas de ocio y viaje o del sector.</p> <p>II. Elaboración y emisión de folletos sobre locales específicos de juego.</p> <p>III. Empleo del nombre del local de juego para patrocinio en espectáculos públicos, actividades recreativas, deportivas o culturales con excepción de espectáculos para menores de edad.</p>	<p>Se encuentra ajustado al establecido en la Ley Vasca de Juego, teniendo las infracciones la misma clasificación y las sanciones el mismo importe.</p>

### 3.3.6. Reglamento sobre Salones de Juego

Ámbito material	Régimen de autorización	Fianza	Régimen sancionador
Salones de Juego:	Requisitos subjetivos		
Los específicamente destinados a la explotación de máquinas de juego, a excepción de las máquinas de tipo C.	Personas físicas o personas jurídicas constituidas en forma societaria válida en derecho.	Empresa titular de Salones Recreativos: 6.010,12 €	Se encuentra completamente adaptado al establecido en la Ley Vasca de Juego, teniendo las infracciones la misma clasificación y las sanciones el mismo importe.
Salones Recreativos:	Inscritas en el Registro Central del Juego.	Empresa titular de Salones de Juego: 30.050,61 €	
Los destinados exclusivamente a la explotación de máquinas de tipo AR.	Sin limitación por motivos de nacionalidad.		
- <u>Salones ciber:</u>	Procedimiento		
Aquellos salones recreativos en los que únicamente se instalan y explotan elementos, soportes informáticos o telemáticos que, a cambio de dinero, conceden a la persona usuaria un tiempo de uso o juego, mediante la conexión a un servidor de área local, a una red debidamente autorizada o con conexiones a redes informáticas, telemáticas, vía satélite o cualquier medio o conexión a distancia.	Solicitud ante la Dirección del Juego acompañada de documentos acreditativos de la solvencia técnica, material y financiera del Proyecto.	Por cada autorización individual de Salón Recreativo: 12.020,24 €	
	Si el Proyecto es viable, Documentación acreditativa de la realidad del Proyecto.	Por cada autorización individual de Salón de Juego: 30.050,61 €	
	Autorización reglada si se cumplen requisitos.		

### 3.3.7. Normativa sobre el juego del Bingo

La disposición legal esencial en materia de Bingo en Euskadi es la siguiente:

- Decreto 31/2004, de 10 de febrero, por el que se aprueba el Reglamento del juego de Bingo de la Comunidad Autónoma de Euskadi. (En adelante, Reglamento de Bingo).

Subordinado jerárquicamente a la Ley Vasca de Juego, el Reglamento de Bingo es la disposición legal que establece el marco normativo aplicable al juego de bingo en Euskadi, regulando de forma

extensa desde el régimen de autorización para los operadores hasta las propias normas de funcionamiento de cada juego.

- Asimismo, en 2012 fue aprobada la Orden de 28 de junio, por la que se regula el Reglamento del Juego del Bingo Electrónico.

Dicho Reglamento fue dictado en desarrollo del Reglamento de Bingo, en virtud de lo dispuesto por sus artículos 45 y siguientes y por su Disposición Adicional Primera, viniendo a regular la modalidad del “bingo derivado”, la cual consiste en una versión del juego del bingo realizada y gestionada íntegramente en soportes electrónicos a través de sistemas informáticos.

### 3.3.8. Reglamento sobre el Bingo

Ámbito material	Régimen de autorización	Locales autorizados
Las modalidades expresamente previstas por el Reglamento: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bingo Tradicional.</li> <li>- Bingo Acumulado.</li> <li>- Bingo Acumulado .interconectado y “premio Berezia”.</li> <li>- Bingo Derivado.</li> </ul>	<b>Clases</b>	En las salas de juego de los locales del juego del bingo autorizados al efecto.  Mediante el uso de redes informáticas, telemáticas, vía satélite o cualquier otro medio de comunicación o conexión a distancia.  Límite de aforo en las salas de bingo:  I. Aforo máximo agregado de todas las salas de la Comunidad Autónoma de Euskadi: 10.000 plazas.  II. Aforo Locales de 1 <sup>a</sup> Categoría: Entre 301 y 600.  III. Aforo Locales de 2 <sup>a</sup> Categoría: Entre 150 y 300.
	Autorización de empresa titular.  Autorización de local de juego.	
	<b>Beneficiarios</b>	
	Personas físicas:  No podrán ser titulares de acciones o participaciones en más de tres empresas titulares del juego del bingo ni podrán ser titular de más de tres locales del juego del bingo.  Personas jurídicas: I. Forma societaria admitida en derecho.  II. Capital Social: 1 <sup>o</sup> categoría – 90.000,00 €. 2 <sup>o</sup> categoría – 48.000,00 €.	
	<b>Procedimiento</b>	
	Solicitud ante la Dirección de Juego.  Procedimiento administrativo general de solicitudes establecido en el artículo 70 de la Ley 30/1992.  Autorización reglada si se cumplen todos los requisitos.	

Fianza	Límite de premios	Restricciones y prohibiciones
<p>Bingo tradicional, acumulado o derivado: 18.000,00 €</p> <p>Bingo acumulado interconectado: 10.000,00 €</p> <p>Adicionalmente, fianza conjunta y solidaria entre todas las salas de bingo por importe de 25.000,00 €, afecta únicamente al pago de premios del bingo acumulado, interconectado y “premio Berezia”.</p>	<p>Bingo tradicional: 66% del valor facial de las tarjetas vendidas en cada partida correspondiendo el 10% a la línea y el 56% al bingo.</p> <p>Bingo acumulado: el 2% del valor facial del soporte.</p> <p>Bingo acumulado interconectado: 64% del valor facial de las tarjetas vendidas en cada partida, correspondiendo el 10% a línea y el 54% al bingo en sus diferentes modalidades.</p> <p>Premio Berezia: acumular el 3% del importe facial total de las tarjetas jugadas en cada local de juego.</p>	<p>Sectores más vulnerables: menores e incapacitados especialmente.</p> <p>No podrán acceder aquellos incluidos en la Relación de Prohibidos. Además de los incluidos de oficio se encuentran también los que voluntariamente lo soliciten.</p>

<b>Régimen horario</b>	<p>Desde las 16 horas hasta el horario de cierre señalado por la normativa específica de horarios.</p> <p>Antes de esa hora se podrá utilizar el local para otros usos distintos del juego de bingo previa autorización de la Dirección de Juego y Espectáculos.</p>	
<b>Antesala y Servicios complementarios</b>	<b>Antesala</b>	<p>Recepción obligatoria de, al menos, 1 m2 por cada 15 personas de aforo autorizado, contando con sistema informático para verificar los datos de quienes accedan. Asimismo es obligatorio solicitar a los interesados el DNI o equivalentes.</p> <p>No se impide de forma expresa que existan elementos de juego (máquinas) en la misma.</p>
	<b>Servicios complementarios</b>	<p>Servicios de hostelería y espectáculos como servicio exclusivo para los usuarios.</p> <p>Locales específicos para máquinas de juego, que se tendrán que regir por Lo dispuesto en la normativa de salones de juego ya analizada.</p>
<b>Régimen de publicidad</b>	<p>Quedan autorizadas, con carácter general, las actividades promocionales de carácter exclusivamente informativo y, en todo caso las siguientes:</p> <p>I. La mención del local, su ubicación y sus servicios complementarios en prensa diaria, anuncios, reportajes turísticos y revistas especializadas en ocio o en el sector.</p> <p>II. Folletos sobre el local.</p> <p>III. Patrocinio de espectáculos públicos o actividades deportivas, recreativas, culturales o amparadas por entidades institucionales (salvo las dedicadas a menores).</p> <p>IV. Celebración de una fiesta anual en el interior del local.</p> <p>Podrán ser asimismo autorizadas las siguientes:</p> <p>I. Promoción en prensa y radio cuando el establecimiento vaya a quedar cerrado durante 3 días consecutivos por obras de mejora.</p> <p>II. Semestralmente promociones informativas de carácter sectorial.</p> <p>En todo caso prohibidas:</p> <p>Aquellas que contengan mensajes persuasivos o inciten directamente al juego.</p>	
<b>Régimen sancionador</b>	<p>Se encuentra completamente adaptado a lo establecido en la Ley Vasca de Juego, teniendo las infracciones la misma clasificación y las sanciones el mismo importe.</p>	

### 3.3.9. Reglamento del Bingo Electrónico.

Ámbito material	Régimen de autorización	Locales autorizados
Bingo electrónico, como modalidad del bingo derivado, consistente en un tipo de apuesta basada en el bingo tradicional que se desarrolla a través de sistemas, soportes y equipos informáticos, independientes de los utilizados para el bingo tradicional, debidamente homologados.	<p><b>Clases</b></p> <p>Autorización previa para la explotación en salas de bingo.</p> <p>Autorización previa para la explotación en varias salas de bingo de manera simultánea.</p>	Salas de bingo.
<p><b>Regimen jurídico supletorio</b></p> <p>Art. 3: Con carácter supletorio, el juego del bingo electrónico se desarrollará conforme a las especificaciones contenidas en el Reglamento del juego del bingo.</p>	<p><b>Beneficiarios</b></p> <p>Explotación en salas de bingo: Empresa titular de la sala.</p> <p>Explotación en varias salas de bingo de manera simultánea: Empresa de servicios de interconexión.</p>	
	<p><b>Procedimiento</b></p> <p>Solicitud ante la Dirección de Juego.</p> <p>Procedimiento administrativo general de solicitudes establecido en el artículo 70 de la Ley 30/1992.</p> <p>Autorización reglada si se cumplen todos los requisitos.</p>	

<b>Régimen horario</b>	Se ajustará al horario general autorizado para las salas de bingo tradicional: Desde las 16 horas hasta el horario de cierre señalizado por la normativa específica de horarios
<b>Límite de premio</b>	El porcentaje de distribución de premio en el conjunto de partidas celebradas será como mínimo el 70% de las cantidades recaudadas por la venta de cartones electrónicos en todos los terminales de juego.  Bingo interconectado: mínimo del 40% del porcentaje del párrafo anterior.
<b>Régimen de publicidad</b>	El previsto en el Reglamento del juego de bingo.
<b>Régimen sancionador</b>	El previsto en el Reglamento del juego de bingo.

### 3.3.10. Normativa sobre Casinos

La normativa específica en materia de casinos viene determinada, de forma exclusiva, por la siguiente disposición:

– **Decreto 39/2012, de 20 de marzo, por el que se aprueba el Reglamento de casinos de juego.**

Este decreto integra la normativa existente anteriormente en materia de casinos, estableciendo, además, la regulación sobre diversos aspectos de la actividad con carácter general, como

son las actividades propias y complementarias de los casinos de juego, los establecimientos donde se desarrollen las actividades, los requisitos que deben reunir las personas físicas y jurídicas que desarrollen estas actividades, así como los

derechos, obligaciones, limitaciones y prohibiciones de las personas jugadoras, junto con otros aspectos fundamentales, como las actividades promocionales de los casinos y un régimen sancionador propio.

### 3.3.11. Reglamento de casinos de juego.

Ámbito material	Locales autorizados	Autorización previa
<p>Se consideran juegos exclusivos de casinos:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.- Ruleta Francesa.</li> <li>2.- Ruleta Americana con un solo cero.</li> <li>3.- Veintiuno o «Black Jack».</li> <li>3.1.- Triple Black Jack.</li> <li>4.- Bola o «boule».</li> <li>5.- Treinta Cuarenta.</li> <li>6.- Dados o «craps».</li> <li>7.- Punto y Banca. Mini y Midi Punto y Banca.</li> <li>8.- Ferrocarril, «Bacarra» o «Chemin de Fer».</li> <li>9.- «Bacarra» a dos años.</li> <li>10.- Ruleta de la Fortuna.</li> <li>11.- Poker sin Descarte.</li> <li>12.-Poker con descarte.</li> <li>13.- Poker Trijóker.</li> <li>14.- Pai Gow Poker o Poker Chino.</li> <li>15.- Poker de tres cartas o TriPoker.</li> <li>16.- Texas Poker.</li> <li>17.- Poker de Círculo.</li> <li>17.1.- Poker cubierto 5 cartas con un descarte.</li> <li>17.2.1.- Poker Descubierta Omaha.</li> <li>17.2.2.- Poker Omaha 5 cartas.</li> <li>17.2.3.- Poker Omaha Hi&amp;Low.</li> <li>17.3.1.- Poker Descubierta Texas Hold'em.</li> <li>17.3.2.- Poker Double Hold'em.</li> <li>17.4.- Poker Five Stud Poker.</li> <li>17.5.- Seven Card Stud Poker.</li> <li>17.6.- Poker Sintético.</li> </ol> <p>Podrán practicarse los juegos autorizados para las salas de bingo y los salones de juego, así como la instalación de máquinas previa autorización de la Dirección de Juego.</p> <p>Los casinos de juego podrán organizar y celebrar torneos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sobre juegos propios de casino.</li> <li>- Sobre máquinas tipo "C".</li> <li>- Sobre juegos populares o de tradición.</li> </ul>	<p>En los locales autorizados como casinos de juego.</p> <p>Mediante el uso de redes informáticas, telemáticas, vía satélite, o cualquier otro medio de comunicación o conexión a distancia.</p> <p>Aforo: Mínimo 300; Máximo 1.000.</p>	<p>Clases:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Autorización de instalación.</li> <li>- Autorización de funcionamiento.</li> </ul>

Autorización previa de instalación

Autorización previa de funcionamiento

Requisitos subjetivos

Personas físicas.	Titulares de la autorización de instalación., dentro del plazo señalado en la misma.
Personas jurídicas:	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Forma jurídica de sociedad mercantil o cooperativa.</li> <li>- Capital social mínimo: 1.200.000 €.</li> <li>- Objeto social único: Desarrollo de actividades de explotación de casinos de juego.</li> <li>- Participación de capital extranjero se ajustará a la legislación relativa a inversiones extranjeras.</li> <li>- La transmisión de acciones/participaciones deberá autorizarse por la Dirección de Juego.</li> </ul>	
No se establece, por tanto, límite alguno por motivo de la nacionalidad del interesado.	
Procedimiento	
Concurso público, previa convocatoria.	Vinculada a la vigencia de la autorización de instalación.
Solicitud ante la Dirección del Juego.	Solicitud dirigida a la Dirección del Juego
Resolución	
Determina, entre otras, las siguientes cuestiones:	Determina, entre otras, las siguientes cuestiones:
<ul style="list-style-type: none"> <li>I. Horario máximo de funcionamiento.</li> <li>II. Relación de juegos autorizados.</li> <li>III. Fecha máxima para la apertura.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>I. Horario máximo de funcionamiento.</li> <li>II. Relación de juegos autorizados.</li> <li>III. Número máximo de máquinas tipo C.</li> <li>IV. Límites máximos y mínimos de las apuestas.</li> </ul>
Fianza	
300.000 €	
Vigencia	
10 años renovables si se cumplen los requisitos.	
Prohibiciones	Sectoros más vulnerables: Menores de edad, incapacitados y las personas incluidas

	<p>en la Relación de Prohibidos (podrán incluirse de forma voluntaria).</p> <p>Los titulares de los casinos podrán establecer condiciones de acceso en cuanto a la vestimenta.</p>
<b>Régimen horario</b>	<p>La banda horaria fijada por la autorización de funcionamiento, estableciendo la propia empresa los horarios de los juegos de las distintas salas y períodos.</p> <p>El horario deberá comunicarse a la Dirección del Juego.</p>
<b>Régimen de publicidad</b>	<p>Promociones informativas, previa autorización expresa de la Dirección del Juego.</p> <p>No se requerirá autorización previa para:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>I. Mención en prensa, radios, televisión, reportajes turísticos, anuncios. Divulgación en revistas especializadas.</li> <li>II. Empleo del nombre del casino para patrocinio de espectáculos públicos. Excepción de espectáculos para menores de edad.</li> <li>III. Emisión de folletos sobre el casino.</li> <li>IV. Emisión en medios de comunicación de reportajes informativos.</li> <li>V. Rótulos en la fachada del edificio y rótulos indicativos de su ubicación.</li> <li>VI. Uso de la palabra “casino” como parte del nombre comercial.</li> <li>VII. Elaboración y venta de objetos con el nombre comercial o anagrama. Excepción de los dirigidos a menores de edad.</li> <li>VIII. Entrega gratuita a usuarios de objetos de pequeña cuantía con el nombre comercial o anagrama.</li> </ol> <p>Será excepcional la autorización de actividades promocionales en televisión. Emisión limitada a franjas horarias determinadas, entre las 22:00 y las 07:00 horas.</p>
<b>Régimen sancionador</b>	<p>Se encuentra completamente adaptado a lo establecido en la Ley Vasca de Juego, teniendo las infracciones la misma clasificación y las sanciones el mismo importe.</p>

### 3.3.12. Normativa sobre Apuestas

En relación con el negocio de las apuestas, actividad de mucha tradición en la cultura vasca, las instituciones autonómicas han dotado a las apuestas hípcas de una independencia respecto de las apuestas en general, y ha regulado por primera vez las apuestas por sistemas telemáticos. De esta forma, Euskadi cuenta con las siguientes disposiciones:

– Decreto 95/2005, de 19 de abril, por el que se aprueba el Reglamento de Apuestas en la Comunidad Autónoma de Euskadi (en adelante, Reglamento de Apuestas).

El Reglamento de Apuestas es una disposición legal que dotó al negocio de las apuestas, por primera vez, de un marco normativo específico que lo regulaba más allá de las disposiciones generales contenidas en la Ley Vasca del Juego.

– Orden de 7 de julio de 2011, sobre homologación de sistemas y elementos de juego para explotación de apuestas por sistemas telemáticos.

Se trata de una Orden, dictada en desarrollo del Reglamento de Apuestas, mediante la cual se establece el procedimiento para la homologación de los sistemas utilizados.

– Decreto 68/2005, de 5 de abril, de Apuestas Hípcas en la Comunidad Autónoma de Euskadi (en adelante Reglamento de Apuestas Hípcas).

El Reglamento de Apuestas Hípcas tiene una clara identidad con el Reglamento de Apuestas, puesto que ambos fueron aprobados en el mismo período de tiempo y con un mismo objetivo, dotar a Euskadi de un marco normativo específico para el negocio de las apuestas. Sin embargo, como es lógico, este reglamento presenta determinadas particularidades en atención a la propia tipología de apuesta que regula. En ese sentido, con el objeto de evitar innecesarias reiteraciones, en el epígrafe destinado al análisis del contenido del Reglamento de apuestas Hípcas, tan sólo expondremos las cuestiones particulares del mismo, remitiéndonos en el resto (especialmente regímenes publicitario y sancionador) al Reglamento de Apuestas analizado en el apartado precedente.



M. Arrazola/ej-gv

### 3.3.13. Reglamento de Apuestas

Ámbito material	Requisitos subjetivos	Régimen de autorización	Fianza	Homologación
<p><b>Apuestas</b></p> <p>Sobre los eventos recogidos en el Anexo del Decreto.</p> <p>Clases:</p> <p>I. Apuestas mutuas, de contrapartida y cruzadas.</p> <p>II. Simples, combinadas o múltiples.</p> <p>En función del lugar donde se cumplimenten, estas apuestas podrán ser internas o externas.</p> <p>Prohibidas las apuestas sobre:</p> <p>I. Eventos que atenten contra derechos fundamentales.</p> <p>II. Eventos que sean delito o falta tipificado.</p> <p>III. Eventos con carácter político o religioso.</p> <p>IV. Eventos prohibidos por Ley.</p> <p><b>Otros elementos</b></p> <p>Empresas explotadoras de apuestas.</p> <p>Locales de apuestas.</p> <p>Maquinas auxiliares.</p>	<p>Personas físicas nacionales de cualquier estado miembro de la UE.</p> <p>Personas jurídicas:</p> <p>I. Forma societaria válida en derecho.</p> <p>II. Capital Social mínimo: 1.000.000 €</p> <p>III. Nacionalidad de estado miembro de la UE.</p> <p>IV. Domicilio en la Comunidad Autónoma de Euskadi a efectos de relación con la Administración.</p> <p>V. Objeto social exclusivo: desarrollo de actividades de explotación de apuestas y otras actividades conexas.</p> <p>VI. Inscrita en el Registro de Juego.</p> <p>Limitación: Las empresas autorizadas no podrán tener una participación superior al 5% en cualquier otra empresa autorizada en la Comunidad Autónoma.</p>	<p><b>Procedimiento</b></p> <p>Concurso Público, convocado por la Consejería competente en materia de juego.</p> <p><b>Limitación cuantitativa</b></p> <p>Máximo de 3 autorizaciones.</p> <p>El concurso puede declararse desierto.</p> <p><b>Resolución</b></p> <p>Órgano: Dirección de juego. Margen de discrecionalidad en:</p> <p>I. Tipos de apuestas permitidas.</p> <p>II. Eventos objeto de apuestas.</p> <p>III. Límite mínimo y máximo de apuestas.</p> <p><b>Vigencia</b></p> <p>10 años renovables si se cumplen requisitos.</p>	<p>500.000 €</p>	<p>Todos los elementos afectos a la explotación y gestión de apuestas (Unidad Central de Apuestas, máquinas auxiliares, boletos, dominio y sistemas informáticos a utilizar, en apuestas interactivas, etc.) deben encontrarse homologados por la Dirección de Juego.</p> <p>Procedimiento regulado por la Orden de 7 de Julio de 2011..</p>

<p><b>Prohibiciones</b></p>	<p>Sectores más vulnerables: Menores de edad, incapacitados.</p> <p>Los titulares, accionistas, representantes del capital y partícipes de las sociedades explotadoras de la apuesta, directivos y empleados, así como parientes en primer grado y cónyuges.</p> <p>Jueces de actividades deportivas que ejerzan en la actividad objeto de la apuesta y las personas que resuelvan los recursos contra las decisiones de aquellos, así como los miembros de la Comisión de Apuestas</p> <p>Funcionarios que tengan como función el control e inspección de las apuestas.</p>
-----------------------------	--

Locales autorizados	Máquinas auxiliares	Régimen publicitario	Régimen Sancionador
<p>Apuestas externas:</p> <p>I. Local específico autorizado por la Dirección de Juego.            II. Salones de juego            III. Casinos            IV. Locales de hostelería.</p> <p>Apuestas internas:</p> <p>Recinto donde se realice el evento objeto de apuestas.</p> <p>Apuestas tradicionales:            Pelota, traineras, “herri kirolak”, etc.: Frontones o espacios al aire libre donde se realice la actividad objeto de apuesta.</p> <p>Explotación de apuestas por medio de máquinas, sistemas informáticos e interactivos o telefónicos o cualquier otro medio de comunicación o conexión.</p>	<p><b>Empresa explotadora</b></p> <p>Las empresas operadoras (personas física o jurídicas que cumplan los requisitos subjetivos antes mencionadas) que posean autorización para la explotación de apuestas.</p> <p>Las que posean autorización para explotar máquinas de juego de tipo B y C.</p> <p><b>Locales y límites</b></p> <p>Recinto en el que se desarrolla la actividad objeto de apuesta.</p> <p>Local de apuestas: Máximo de 10 máquinas por local.</p> <p>Locales de hostelería: Una máquina.            Salones de juego, casinos y bingo: 3 máquinas auxiliares por cada 12 máquinas o fracción de tipo B o C.</p> <p>Locales de juego habilitados como locales de apuestas: hasta 5 terminales de apuestas</p> <p>Máximo global de 1.500 máquinas en todo el territorio de la Comunidad Autónoma.</p>	<p><b>Necesidad de autorización</b></p> <p>Revistas especializadas.</p> <p>Folletos informativos sobre los eventos objeto de apuestas.</p> <p>Publicidad comercial dentro de los locales autorizados.</p> <p><b>Autorización</b></p> <p>Promociones exclusivamente informativas: En radio y TV no pueden realizarse entre 7.00 y 9.00 ni entre 17.00 y 21.30 horas.</p> <p>Patrocinio de actividades deportivas o amparadas por entidades institucionales. Excepción de actividades para menores de edad.</p>	<p>Adaptado al régimen establecido por la Ley Vasca de Juego, teniendo las infracciones la misma clasificación y las sanciones el mismo importe.</p>

### 3.3.14. Reglamento de Apuestas Hípicas

Ámbito material	Locales autorizados	Fianza	Límites Cuantitativos
Apuestas basadas en acontecimientos deportivos o de competición en los que participen caballos.	<p>Apuesta interna:</p> <p>I. Hipódromos autorizados donde tiene lugar el evento objeto de apuesta.</p> <p>Apuesta externa:</p>	<p>Apuesta interna:</p> <p>60.000 €</p> <p>Apuesta externa:</p> <p>180.000 €</p>	<p>Locales específicos:</p> <p>I. Máximo de 15 locales en la Comunidad Autónoma.</p> <p>Máquinas:</p> <p>I. Salones de juego, bingo o casino: 1 máquina.</p> <p>II. Locales de hostelería: 1 máquinas.</p> <p>III. 100 máquinas en la Comunidad Autónoma.</p> <p>Premios:</p> <p>Depende del tipo.</p> <p>Mínimo de 20 veces el importe de a apuesta (triple gemela, Quintuples, etc.).</p> <p>Máximo de 1.000 veces el importe de la apuesta (En cadenada sencilla).</p>
Clases:	<p>I. Locales específicos autorizados.</p> <p>II. Salones de Juego, bingo o casinos.</p> <p>III. Locales de hostelería autorizados.</p>		
I. Mutuas y de contrapartida.			
II. Prohibidas las cruzadas.	<p>Se hace mención en la exposición de motivos a la posibilidad de desarrollar estas apuestas a través de medios interactivos o conexión a distancia, pero en el cuerpo normativo no se regula, por tanto no quedan permitidas las apuestas fuera de dichos locales ni en soportes informáticos o interactivos.</p>		
Máquinas Auxiliares de apuestas hípicas.			

<b>Prohibiciones</b>	<p>Sectores más vulnerables: Los menores e incapacitados.</p> <p>Los titulares, accionistas, representantes del capital y participes de las sociedades explotadoras de la apuesta, directivos y empleados, así como parientes en primer grado y cónyuges.</p> <p>Jueces de actividades deportivas que ejerzan sus funciones en la actividad objeto de la apuesta, y las personas que resuelvan los recursos contra las decisiones de aquellos</p> <p>Entrenadores, jinetes profesionales o jockeys y aprendices.</p> <p>Funcionarios que tengan como función el control e inspección de las apuestas.</p>
----------------------	---

<b>Régimen de autorización</b>	<p>Es fundamentalmente el mismo sistema de concurso público que el establecido para las apuestas de carácter general con las siguientes particularidades:</p> <p>I. Dos tipos de autorizaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Autorización de empresas explotadoras (la tienen que obtener todas las empresas).</li> <li>- Autorización para la explotación de apuesta externa (sólo han de obtenerla las empresas explotadoras de apuesta externa).</li> </ul> <p>II. Requisitos subjetivos: Sólo varía el capital social mínimo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 120.000 € para las empresas explotadoras de apuesta externa.</li> <li>- 60.000 para las empresas explotadoras de apuesta interna.</li> </ul> <p>III. Limitaciones cuantitativas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Apuesta interna: 3 autorizaciones para toda la Comunidad Autónoma, que necesariamente deben ser otorgadas a empresas gestoras de los hipódromos donde tiene lugar el evento objeto de apuesta.</li> <li>- Apuesta externa: 1 autorización para toda la Comunidad Autónoma de Euskadi.</li> </ul> <p>IV. Limitaciones subjetivas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- No pueden ser titulares de empresas explotadoras los que lo sean de empresas operadoras de máquinas de juego, salas de bingo o casinos, ni las personas físicas que ostenten participación mayoritaria en las mismas.</li> <li>- Una misma compañía sólo puede ser titular, al mismo tiempo, de una autorización para explotación de apuesta interna y una autorización para explotación de apuesta externa.</li> </ul>
--------------------------------	---

### 3.3.15. Normativa sobre sorteos

Dentro de la categoría de sorteos se incluyen diferentes tipos de juegos que, principalmente, se caracterizan por el papel protagonista que el azar juega en los mismos. En cualquier caso, son dos las normas que regulan, fundamentalmente, este negocio:

– Decreto 314/1994, de 19 de julio, por el que se regula el juego mediante boletos (en adelante Reglamento del Juego de boletos).

El Reglamento del Juego de boletos agrupa diversos juegos que se caracterizan por consistir, fundamentalmente, en la adquisición de un boleto por un precio preestablecido, pudiendo obtener un premio predeterminado en el propio boleto. El reglamento no entra a regular de forma casuística cada juego sino que, simplemente, establece las pautas generales para la explotación de todos los juegos mediante boletos.

– Orden de 2 septiembre de 1991, de la Consejería de Interior, por la que se regula la clase de juego denominada combinaciones aleatorias (en adelante, Orden de Combinaciones aleatorias).

La Orden de Combinaciones Aleatorias regula un supuesto muy específico de juego que tiene un fin fundamentalmente promocional o publicitario, como son las combinaciones aleatorias.

## 3.4. Marco Fiscal

### 3.4.1 Introducción

Los Territorios Históricos cuentan con competencias normativas en materia del juego y regulan las distintas modalidades mediante Normas Forales que son prácticamente idénticas excepto en lo referente a la regulación de las declaraciones y autodeclaraciones.

El marco fiscal se ha centrado en primer lugar en analizar los tributos que afectan a la mera organización de la actividad del juego, diferenciando los tributos directos y los indirectos, y en segundo lugar en las principales características que describen el Tributo sobre el juego.

Considerando la especialidad de la materia, el análisis se centrará en describir los elementos constituyentes del Tributo sobre el juego de cada una de las modalidades a continuación nombradas:

- Máquinas de juego
- Bingo, incluida la modalidad de juego de bingo electrónico
- Boletos
- Rifas
- Tómbolas
- Combinaciones aleatorias
- Cualquier otro tipo de juego incluido en el catálogo de juegos de la Comunidad Autónoma de Euskadi

### 3.4.2 Estudio conjunto del marco fiscal

Los impuestos se clasifican en dos grandes categorías, los impuestos directos y los indirectos.

#### A. Tributación Directa

En el caso de la tributación directa cabe distinguir entre la mera organización de la actividad del juego y la tributación aplicable a la capacidad económica que queda manifiesta tanto por el jugador como por quien desarrolla la misma, es decir, el empresario.

El mero ejercicio de la actividad se grava mediante el Impuesto sobre Actividades Económicas, y los ingresos derivados de estas actividades mediante el Impuesto sobre Sociedades y el Impuesto sobre la

Renta de las Personas Físicas, dependiendo de si se trata de una persona física o jurídica.

#### Impuesto sobre Actividades Económicas

El mero ejercicio de actividades empresariales o profesionales como la actividad que concierne a la organización o celebración del juego están sujetas al tributo municipal del IAE. En este sentido la norma tributaria distingue entre las siguientes actividades: por un lado las relativas a la organización de rifas, tómbolas, apuestas y combinaciones aleatorias y por otro lado los juegos de envite o azar. Cabe mencionar, que las actividades que grava este impuesto quedarán exentas cuando los sujetos pasivos sean personas físicas o siendo personas jurídicas tengan un volumen de operaciones menor a 2.000.000€, excepto en Gipuzkoa, donde es de 1.000.000€, a partir de la entrada en vigor de la Norma Foral 4/2014, de 4 de julio.

#### Impuesto sobre Sociedades (IS)

El Impuesto Sobre Sociedades es un tributo concertado de normativa autónoma, de carácter directo y naturaleza personal que grava la renta de las sociedades y demás entidades jurídicas. Por lo tanto quedarán sometidas a tributación tanto la persona organizadora de la actividad como la empresa que participa en calidad de jugador.

La base imponible está constituida por el importe de la renta en el período impositivo minorada, en su caso, por la compensación de bases imponibles negativas de ejercicios anteriores. Se calcula partiendo del resultado contable, corrigiendo éste con los preceptos previstos en las Normas Forales.

**Cuando la persona jurídica sea la entidad organizadora del juego** (empresario) la base imponible estará constituida por los ingresos obtenidos en el ejercicio menos los gastos incurridos en la organización de la actividad del juego. Así mismo serán deducibles los importes pagados en concepto de tributos sobre el juego ya que contablemente están recogidos como gastos necesarios para la obtención de los ingresos del ejercicio.

**Cuando la persona jurídica actúe en calidad de jugador**, los ingresos que obtenga por su participación en dichas actividades tributarán en el IS como cualquier otro ingreso. Ahora bien, al

contrario de lo que sucede con los ingresos, de acuerdo con lo establecido en la Norma del IS, las pérdidas en las que incurran por la realización de actividades del juego no serán deducibles en el IS. A partir de la Ley 16/2012, de 27 de diciembre, los contribuyentes del Impuesto sobre Sociedades que obtengan un premio sujeto al gravamen especial deberán incluir, como antes del 1 de enero de 2013, el importe del premio entre las rentas del periodo sujetas al impuesto y la retención/ingreso a cuenta soportado como un pago a cuenta más. Con la nueva normativa, la única diferencia es que estos premios pasan a estar sometidos a retención o ingreso a cuenta del 20%.

### Impuesto sobre la Renta de las Personas Físicas (IRPF)

El IRPF es un tributo concertado de normativa autónoma, siendo el punto de conexión la residencia habitual del contribuyente. Los sujetos pasivos son personas físicas y el hecho imponible lo constituye la renta obtenida por dicho contribuyente. Por lo tanto cabe diferenciar en este punto también, la persona física que organiza la actividad del juego y la que participa en él.

**Las rentas obtenidas del ejercicio del juego** están calificadas como rendimientos de actividades económicas por lo tanto el gravamen se aplicará al resultado de la suma de los ingresos obtenidos en el ejercicio menos los gastos incurridos en el mismo. En cuanto al tipo impositivo aplicable, será el que le resulte de aplicación a la persona física de acuerdo a la escala de gravamen.

**Las rentas que obtiene el jugador por la práctica de la actividad del juego**, tendrán la consideración de ganancias patrimoniales. Ahora bien, en ningún caso se computarán como pérdidas patrimoniales las procedentes de la participación en el juego. El tipo impositivo aplicable a las ganancias del juego es el que corresponde de aplicación a la persona física en las escala de gravamen. Cabe mencionar el gravamen especial, fijado a partir de la Ley 16/2012, de 27 de diciembre, y aplicada en los distintos territorios Históricos mediante las siguientes Normas Forales: Álava (Norma Foral 11/2013, de 18 de marzo), Gipuzkoa (Norma Foral 4/2012, de 4 de Julio) y Bizkaia (Norma Foral 13/2013 de 5 de diciembre).

Juegos a los que se aplica el nuevo gravamen:

a) Los premios de las loterías y apuestas organizadas por la Sociedad Estatal Loterías y Apuestas del Estado y por los órganos o entidades de las Comunidades Autónomas, así como de los sorteos organizados por la Cruz Roja Española y de las modalidades de juegos autorizadas a la Organización Nacional de Ciegos Españoles.

b) Los premios de las loterías, apuestas y sorteos organizados por organismos públicos o entidades que ejerzan actividades de carácter social o asistencial sin ánimo de lucro establecidos en otros Estados miembros de la Unión Europea o del Espacio Económico Europeo y que persigan objetivos idénticos a los de los organismos o entidades señalados en la letra anterior.

Dicho gravamen especial se devengará en el momento en el que se abone o satisfaga el premio, debiendo practicarse por el pagador del mismo, una retención o ingreso a cuenta del 20 por ciento que tendrá carácter liberatorio y eximirá al contribuyente de la obligación de presentar autoliquidación.

Estarán exentos del gravamen especial los premios cuyo importe íntegro sea igual o inferior a 2.500 euros. Los premios cuyo importe íntegro sea superior a 2.500 euros se someterán a tributación respecto de la parte del mismo que exceda de dicho importe.

Diputaciones Forales de los distintos Territorios Históricos adaptaron dichos gravámenes especiales mediante Normas Forales.

Esto es, no minoran el resto de las ganancias obtenidas por el sujeto pasivo. A diferencia de lo que ocurre con otro tipo de ganancias patrimoniales (que tributan a un tipo impositivo fijo), el tipo impositivo que se aplica a las ganancias del juego es el que resulte de aplicación a la persona física de la citada escala de gravamen.

## B. Tributación Indirecta

Los tributos indirectos gravan la actividad a diferencia de los directos. Pese a que los sujetos pasivos suelen ser los oferentes de productos y servicios, repercute también en los consumidores. Dentro de esta categoría de impuestos se encuentran el Impuesto sobre el Valor Añadido (IVA) y la Tasa sobre el Juego. En el caso que nos ocupa este impuesto cede su papel protagonista a favor del Tributo o Tasa sobre el Juego.

### Impuesto sobre el Valor Añadido (IVA)

El IVA es un tributo de naturaleza indirecta que recae sobre el consumo y grava, en la forma y condiciones previstas en esta Ley, las siguientes operaciones: las entregas de bienes y prestaciones de servicios efectuadas por empresarios o profesionales. Los hechos imposables de las actividades de organización de rifas, tómbolas, apuestas y combinaciones aleatorias así como la organización de juegos de envite, suerte o azar quedan exentos según la normativa del IVA. No quedarán exentas, no obstante, las actividades complementarias para la gestión de esas actividades no constituyentes del hecho imponible.

### Tasas sobre el juego

Tal y como exponemos a continuación la Tasa sobre el Juego es un tributo de naturaleza indirecta que grava la organización del juego.

#### 3.4.3 Tasa sobre el juego

##### A. Naturaleza del tributo: Tasa o Impuesto

El Tributo sobre el Juego no pretende la contraprestación de la utilización de un servicio o una actividad prestada por el Estado, sino que se trata de un impuesto que grava especialmente un determinado gasto o consumo. En ese sentido cabe diferenciar la Tasa sobre el Juego de las distintas tasas que hay que abonar a la hora de recibir la concesión administrativa de determinados juegos.

##### B. Normativa reguladora sobre el tributo del juego

Los Territorios Históricos son los competentes para regular esta tasa. A continuación, exponemos las normas que lo hacen en cada uno de ellos:

#### BIZKAIA

- I. La Norma Foral 3/2005, de 10 de marzo, por la que se regula el Tributo sobre el Juego en el Territorio Histórico de Bizkaia.
- II. Decreto Foral Normativo 113/2009, de 21 de julio, por el que se modifican la tasa aplicable a los cartones de bingo.

III Norma Foral 4/2012, de 4 de septiembre, por la que se modifica la norma anterior incluyendo en el hecho imponible del tributo sobre el juego el bingo electrónico y donde se refleja el nuevo tipo tributario del bingo tradicional.

IV. Norma Foral 7/2014, de 1 de junio, del impuesto sobre actividades de juego.

V. La Ley 6/1992, de 16 de octubre, del Parlamento Vasco, del Impuesto sobre el Juego del Bingo y del Recargo de la Tasa sobre el Juego que se desarrolla mediante Máquinas o Aparatos Automáticos aptos para la realización de Juegos de Azar.

VI. Ley 5/2010, de 23 de diciembre, por la que se modifica el tipo de gravamen del impuesto específico del juego del bingo establecido en la ley anterior.

#### ÁLAVA

I. La Norma Foral 5/2005, de 10 de marzo, por la que se regula el Tributo sobre el Juego en el Territorio Histórico de Álava.

II. Decreto Foral Normativo 57/2009, de 14 de julio, por el que se modifican la tasa aplicable a los cartones de bingo.

III. Norma Foral 5/2013, de 28 de enero, por la que se modifica la norma anterior incluyendo en el hecho imponible del tributo sobre el juego el bingo electrónico y donde se el nuevo tipo tributario del bingo tradicional.

IV. Norma Foral 23/2014, de 9 de julio, del impuesto sobre actividades de juego

V. La Ley 6/1992, de 16 de octubre, del Impuesto sobre el Juego del Bingo y del Recargo de la Tasa sobre el Juego que se desarrolla mediante Máquinas o Aparatos Automáticos aptos para la realización de Juegos de Azar.

VI. Ley 5/2010, de 23 de diciembre, por la que se modifica el tipo de gravamen del juego del bingo establecido en la ley anterior.

#### GIPUZKOA

I. La Norma Foral 1/2005, de 10 de marzo, por la que se regula el Tributo sobre el Juego en el Territorio Histórico de Gipuzkoa.

II. Decreto Foral Normativo 30/2009, de 15 de septiembre, por el que se modifican la tasa aplicable a los cartones de bingo.

III. 5/2010, de 23 de diciembre, por la que se modifica en La Norma Foral 1/2005, de 10 de marzo, el tributo aplicable al bingo tradicional y al casino.

IV. Norma Foral 3/2012, de 27 de julio, por la que se modifica la Norma Foral 1/2005, de 10 de marzo incluyendo en el hecho imponible del tributo sobre el juego el bingo electrónico.

V. La Ley 6/1992, de 16 de octubre, del Parlamento Vasco, del Impuesto sobre el Juego del Bingo y del Recargo de la Tasa sobre el Juego que se desarrolla mediante Máquinas o Aparatos Automáticos aptos para la realización de Juegos de Azar.

VI. Ley 5/2010, de 23 de diciembre, por la que se modifica el tipo de gravamen del juego del bingo establecido en la ley anterior.

### C. Elementos de los tributos del juego

Las normativas de los Territorios Históricos son prácticamente idénticas, por lo que el análisis que a continuación se expone resultaría aplicable, en principio, a los tres.

Dependiendo del tipo de juego o actividad, el régimen fiscal varía. Por un lado, están las actividades a las que se les aplica la tasa fiscal recogida en el nuevo Impuesto sobre Actividades del Juego (Tómbolas, Rifas, Apuestas y Combinaciones Aleatorias). Este nuevo impuesto fue creado con La Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, vigente en territorio común desde el 29 de mayo de 2011, que grava la celebración de juegos, rifas, concursos y apuestas de ámbito estatal, principalmente aquéllos que se practican a través de medios electrónicos, informáticos, telemáticos e interactivos y en los que los medios presenciales tienen un carácter accesorio.

La introducción del nuevo impuesto se acompaña además de la modificación de la regulación de las Tasa sobre los Juegos de Suerte, Envite o Azar, salvo las que estén reguladas por el impuesto citado. La tasa fiscal sobre Rifas, Tómbolas, Apuestas y Combinaciones Aleatorias será exaccionada por la Diputación Foral competente por razón de territorio, cuando su autorización deba realizarse en Euskadi y la tasa que aplica a los Juegos de Envite o Azar será exaccionada por la Diputación Foral competente por razón de

territorio, cuando el hecho imponible se realice en Euskadi.

Así, se observa en la modificación de la Tasa sobre los Juegos de Suerte, Envite o Azar, que analizaremos a continuación, mediante la disposición final quinta de la Ley 13/2011, que modifica el hecho imponible de la tasa, excluyendo de sujeción a la misma los hechos imponibles sujetos al nuevo impuesto. En consecuencia, se lleva a cabo en el Concierto Económico la correspondiente adaptación técnica mediante la Ley 7/2014, de 21 de abril, fijándose en el artículo 36 los puntos de conexión necesarios a efectos de determinar la normativa aplicable, la exacción e inspección del nuevo Impuesto, puntos de conexión que pueden resumirse en los siguientes términos:

- Se configura el nuevo Impuesto sobre Actividades de Juego como un impuesto de normativa común, confiriéndose, no obstante, a las Instituciones de Euskadi la posibilidad de elevar los tipos del impuesto respecto de las actividades que sean ejercidas por operadores, organizadores o por quienes desarrollen la actividad gravada por este impuesto con residencia fiscal en Euskadi hasta un máximo del 20 por ciento respecto de los tipos establecidos en cada momento por el Estado, incremento que se aplicará, exclusivamente, sobre la parte proporcional de la base imponible correspondiente a la participación en el juego de los residentes fiscales en territorio vasco.

- Los sujetos pasivos deben tributar, en todo caso, en proporción al volumen de operaciones realizadas en cada territorio durante el ejercicio, en función del peso relativo de las cantidades jugadas correspondientes a jugadores residentes en Euskadi y en territorio común, proporción que se aplicará también a las cuotas liquidadas derivadas de modalidades de juego en las que no se pueda identificar la residencia del jugador y a las cuotas correspondientes a jugadores no residentes en territorio español.

- La inspección del impuesto se atribuye a la Administración del domicilio fiscal del sujeto pasivo, salvo que el importe agregado de las cantidades jugadas hubiera excedido de 7 millones de euros y se hubieran realizado la totalidad de operaciones en el otro territorio (común o vasco, según cada caso). Se completa, por lo demás, lo dispuesto en dicho artículo 36 con lo recogido en la nueva disposición transitoria duodécima incluida en el texto concertado, que atribuye en exclusiva al

Estado, transitoriamente, la exacción del impuesto correspondiente a las apuestas mutuas deportivo-benéficas y las apuestas mutuas hípicas estatales.

A continuación se exponen los elementos de los impuestos citados:

### **Impuesto sobre actividades de juego, aplicable a rifas, tómbolas, apuestas y combinaciones aleatorias**

#### **Naturaleza y objeto**

El Impuesto sobre Actividades de Juego es un tributo concertado que se regirá por las mismas normas sustantivas y formales que las establecidas en cada momento por el Estado.

#### **Exacción del Impuesto**

Los contribuyentes tributarán, cualquiera que sea el lugar en que tengan su domicilio fiscal, a la Diputación Foral correspondiente en proporción al volumen de operaciones realizado en dicho Territorio Histórico durante el ejercicio. La proporción del volumen de operaciones realizada durante el ejercicio se determinará en función del peso relativo de las cantidades jugadas correspondientes a jugadores residentes en cada Territorio Histórico. Esta proporción se aplicará también a las cuotas liquidadas derivadas de modalidades de juego en las que no se pueda identificar la residencia del jugador y a las cuotas correspondientes a jugadores no residentes en territorio español. No obstante lo dispuesto en el párrafo anterior, la exacción del Impuesto derivada de la realización de apuestas mutuas deportivo-benéficas y apuestas mutuas hípicas estatales, en las que no se identifique la residencia del jugador, corresponderá a las Diputaciones Forales cuando el punto de venta donde se realice la apuesta se localice en alguno de los Territorio Históricos.

#### **Hecho imponible**

a) Las actividades de juego de loterías, apuestas y otras cualesquiera, en las que se arriesguen cantidades de dinero u objetos económicamente evaluables en cualquier forma, sobre resultados futuros e inciertos, y que permitan su transferencia entre los participantes, con independencia de que predomine en ellos el grado de destreza de los jugadores o sean exclusiva o fundamentalmente de suerte, envite o azar.

b) Las rifas y concursos, en los que la participación se realiza mediante una contraprestación económica.

c) Los juegos de carácter ocasional, que se diferencian del resto de los juegos previstos en los apartados anteriores por su carácter esporádico.

d) Las actividades de juego transfronterizas, esto es, las realizadas por las personas físicas o jurídicas radicadas fuera del territorio español que organicen u ofrezcan actividades de juegos a residentes en territorio español.

Pese a la exclusión del concepto de juego, se incluyen también dentro del hecho imponible las combinaciones aleatorias con fines publicitarios o promocionales, asimismo, de ámbito estatal, reguladas en la letra c) del apartado 2 del artículo 2 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego.

#### **Supuestos de no sujeción**

No estarán sujetos al Impuesto los juegos de lotería de ámbito estatal, con independencia del operador, público o privado, que los organice o celebre. En todo caso, quedarán sujetos al Impuesto cualesquiera otros juegos distintos de la lotería de ámbito estatal que sean organizados o celebrados por los operadores a que se refiere el párrafo anterior.

#### **Devengo**

El devengo del Impuesto se producirá con la autorización, celebración u organización. Cuando se trate de autorizaciones, celebraciones u organizaciones que se extiendan a periodos temporales, el devengo se producirá el primer día de cada año natural, salvo el año en que se obtenga la autorización, en el que el devengo se producirá en la fecha de su autorización.

#### **Contribuyentes**

Son contribuyentes del Impuesto las personas físicas, jurídicas y las entidades a que se refieren las normas Generales Tributarias de los Territorios Históricos, que operen, organicen o desarrollen las actividades gravadas por este Impuesto.

#### **Responsables**

Serán responsables solidarios del pago del Impuesto, con carácter general, quienes ofrezcan,

por cualquier medio, actividades de juego a personas con residencia fiscal en territorio español, así como quienes obtengan beneficios por el desarrollo del juego, en ambos casos con independencia del territorio desde el que actúe el operador de juego, siempre que no hubieran constatado que los operadores celebran u organizan dichas actividades de juego con los necesarios títulos habilitantes. También serán responsables solidarios, si no constatan la existencia de los mencionados títulos habilitantes, los dueños o empresarios de infraestructuras y los prestadores de servicios de la sociedad de la información cuando debieran razonablemente presumir que dichas infraestructuras o servicios se utilizan o sirven específicamente para la celebración de actividades de juego reguladas en esta Norma Foral. Para evitar incurrir en la responsabilidad regulada en este apartado, cualquier persona o entidad podrá constatar a través de la página web de la Comisión Nacional del Juego la información necesaria para saber si una actividad cuenta con los títulos habilitantes necesarios para su desarrollo, de acuerdo con lo previsto en el artículo

### **Base imponible**

La base imponible podrá estar constituida, según cada tipo de juego, por:

- a) Los ingresos brutos, definidos como el importe total de las cantidades que se dediquen a la participación en el juego, así como cualquier otro ingreso que se pueda obtener, directamente derivado de su organización o celebración.
- b) Los ingresos netos, definidos como el importe total de las cantidades que se dediquen a la participación en el juego, así como cualquier otro ingreso que puedan obtener, directamente derivado de su organización o celebración, deducidos los premios satisfechos por el operador a los participantes. Cuando se trate de apuestas cruzadas o de juegos en los que los contribuyentes no obtengan como ingresos propios los importes jugados, sino que, simplemente, efectúen su traslado a los jugadores que los hubieran ganado, la base imponible se integrará por las comisiones, así como por cualesquiera cantidades por servicios relacionados con las actividades de juego, cualquiera que sea su denominación, pagadas por los jugadores al contribuyente.

En las combinaciones aleatorias con fines publicitarios o promocionales, la base imponible

será el importe total del valor de mercado de los premios ofrecidos o ventajas concedidas a los participantes.

En el caso de que el importe sea satisfecho a través de instrumentos de tarificación adicional, se considerará que la cantidad dedicada a la participación en el juego es el importe de la tarificación adicional, excluido el impuesto indirecto correspondiente. Se considerará que la tarificación adicional es el importe de la cantidad dedicada a la participación en el juego, excluido el coste de la llamada determinado de acuerdo al valor de mercado, cuando resulte de aplicación lo dispuesto en el artículo 42 de la Norma Foral del Impuesto sobre Sociedades, sin que se consideren a estos efectos los impuestos indirectos que recaigan sobre las operaciones.

### **Tipos de gravamen**

1. Apuestas deportivas mutuas: 22 por 100 sobre la base imponible de la letra a) descrita anteriormente.
2. Apuestas deportivas de contrapartida: 25 por 100 sobre la base imponible de la letra b) descrita anteriormente.
3. Apuestas deportivas cruzadas: 25 por 100 sobre la base imponible de la letra b) descrita anteriormente.
4. Apuestas hípcas mutuas: 15 por 100 sobre la base imponible de la letra a) descrita anteriormente.
5. Apuestas hípcas de contrapartida: 25 por 100 sobre la base imponible de la letra b) descrita anteriormente.
6. Otras apuestas mutuas: 15 por 100 sobre la base imponible de la letra a) descrita anteriormente.
7. Otras apuestas de contrapartida: 25 por 100 sobre la base imponible de la letra b) descrita anteriormente.
8. Otras apuestas cruzadas: 25 por 100 sobre la base imponible de la letra b) descrita anteriormente.
9. Rifas: 20 por 100 sobre la base imponible de la letra a) descrita anteriormente. Las declaradas de utilidad pública o benéfica tributarán al 7 por 100 de la misma base imponible.
10. Concursos: 20 por 100 sobre la base imponible de la letra a) descrita anteriormente.

11. Otros Juegos: 25 por 100 sobre la base imponible de la letra b) descrita anteriormente.

12. Combinaciones aleatorias con fines publicitarios o promocionales: 10 por 100 sobre la base imponible determinada para las mismas.

### **Tasa sobre los Juegos de Suerte, Envite o Azar**

Como en cada tributo, cada una de las figuras comentadas se descompone en una serie de elementos configuradores que serán analizados en profundidad de acuerdo con el siguiente esquema:

I. Naturaleza y objeto

II. Ámbito material

III. Hecho imponible

IV. Sujeto pasivo

V. Responsables

VI. Base imponible

VII. Tipo de gravamen

VIII. Devengo

### **Disposiciones comunes**

#### **Naturaleza y objeto**

El Tributo sobre el Juego es un impuesto de naturaleza indirecta que tiene por objeto gravar las actividades de juego.

#### **Ámbito material**

El ámbito de aplicación se circunscribe a las actividades de juego cuya autorización deba realizarse en Euskadi y su celebración tenga lugar en uno de los Territorios Históricos.

#### **Hecho imponible**

Constituye el hecho imponible del Tributo sobre el Juego la autorización, organización o celebración de las siguientes actividades de juego, cualquiera que sea el medio manual, técnico, telemático o interactivo a través del que se realicen:

- Juegos de casino.
- Bingo, incluida la modalidad del bingo electrónico.
- Boletos.
- Máquinas de azar

- Cualquier otro juego incluido en el Catálogo de Juegos de Euskadi.

#### **Sujeto pasivo**

Serán sujetos pasivos las personas físicas, jurídicas o entidades a quienes se haya otorgado la correspondiente autorización administrativa. En defecto de ésta, tendrán la consideración de sujetos pasivos las personas físicas, jurídicas o entidades cuyas actividades incluyan la celebración u organización de actividades de juego.

#### **Responsables**

Serán responsables solidarios las personas físicas, jurídicas o entidades que ejerzan en los locales, instalaciones o recintos donde se celebren los juegos, una actividad económica distinta a la propia actividad de juego.

#### **Especialidades por tipo de juego**

A continuación, expondremos aquellas particularidades que han de tenerse en cuenta en cada tipo de juego y que difieren de las disposiciones comunes señaladas anteriormente.

##### **A. Máquinas de juego**

Únicamente se encuentran sujetas al impuesto sobre el juego las máquinas de tipo «B» y «C».

#### **Sujeto pasivo**

Tal y como se ha expuesto previamente, el sujeto pasivo es la persona física, jurídica o entidad a quien se haya concedido la autorización administrativa o permiso de explotación, que en este caso es la empresa titular de las máquinas y no el dueño del establecimiento hostelero donde se encuentra situada la máquina. De forma que, pese a que en la práctica habitual la empresa titular de las máquinas detraiga del beneficio producido por la máquina una cantidad en concepto de pago del impuesto, el dueño del local hostelero es responsable solidario del pago del tributo.

#### **Base imponible**

La base imponible está constituida por el número de máquinas o aparatos automáticos de cada tipo, «B» o «C», que sean objeto de explotación.

**Tipo de gravamen**

Resulta exigible una cuota fija anual por cada máquina o aparato.

Dicha cuota varía en función del tipo de máquina «B» o «C» así como del número de jugadores que puedan intervenir.

**Recargo foral**

La Ley 6/1992 establece un recargo del 12% sobre la cuota fija anual que el sujeto pasivo debe satisfacer.

**Devengo**

Una vez autorizada su explotación y con respecto a los años siguientes a dicha autorización, el tributo se devengará el 1 de enero de cada año. La sustitución de una máquina por otra nueva del mismo tipo y condiciones similares, realizada de forma simultánea, no devengará nueva cuota.

*B. Juego del Bingo***Base imponible**

La base imponible estará constituida por la suma total de lo satisfecho por los jugadores por la adquisición de los correspondientes cartones, sin ninguna deducción. En la modalidad del juego del bingo electrónico, la base imponible vendrá constituida por la diferencia entre el importe jugado y la cantidad destinada a premios, que resulte imputable a cada una de las salas o locales en que se desarrolle el mismo

**Tipo de gravamen**

El tipo tributario es triple.

- Por un lado le es aplicable el tipo tributario del 18,4%, a partir del 2011, que se establece con carácter general en la norma y que recae sobre la base imponible indicada en el apartado anterior. En cuanto al tipo tributario del bingo electrónico es del 25%.

- Por otro lado la Ley 5/2010, de 23 de diciembre fija un recargo foral del 3,6% sobre el importe del valor facial de los cartones. A estos efectos, se entiende por valor facial de los cartones la cantidad que paga la persona que juega por cada cartón.

- Por último, los Decretos Normativos que hacen referencia a la tasa a aplicar a los cartones del Bingo y descritos anteriormente establecen la aplicación de un tipo de 0,006784 euros por cartón. Esta cuantía se fijará en función del coste unitario del suministro de los cartones de bingo, independientemente de su valor facial.

*C. Boletos***Base imponible**

La base imponible vendrá constituida por la suma total de lo satisfecho por los jugadores por la adquisición de los correspondientes boletos, sin ninguna deducción.

En el caso de organización o celebración del juego mediante boletos sin autorización administrativa, se tomará como base imponible la suma total del precio de los boletos emitidos.

**Tipo de gravamen**

El tipo tributario del juego mediante boletos será el 15%.

**Devengo**

El devengo en el caso de los boletos se producirá con la autorización y, en su caso, con la organización o celebración del juego.

*D. Casinos***Base imponible**

La base imponible estará constituida por los ingresos brutos que se obtengan en los casinos procedentes del juego. A estos efectos, se entenderá por ingresos brutos la diferencia entre el importe total de los ingresos obtenidos procedentes del juego y las cantidades satisfechas a los jugadores por sus ganancias o premios. La norma excluye del cómputo de los citados ingresos la cantidad que se abone por la entrada en las salas reservadas para el juego.

**Tipo de gravamen**

En los juegos de casino se aplicará la siguiente tarifa anual.

**Bizkaia:**

De 0 a 3 millones un 20%.

De 3 millones a 10 millones 33%.

Más de 10 millones 40%.

**Gipuzkoa:**

De 0 a 2 millones 20%

Más de 2 millones 33%.

Los tramos establecidos en la tarifa son independientes, de manera que cada parte de la base imponible tributará según el tipo establecido para cada respectivo tramo.

### 3.4.4 Tasa por autorizaciones de juego

Tasas por autorizaciones de juego

En el Texto Refundido de la Ley de Tasas y Precios Públicos de la Administración de la CAPV, aprobado por Decreto Legislativo 1/2007, de 11 de septiembre, se establece, en el capítulo V (artículos 100-103), la tasa por autorizaciones de juego (Anexo V)

#### **Artículo 103. Cuota:**

1. La tasa se exigirá según la siguiente tarifa(euros)

- 1- Por cada ensayo técnico a efectos de homologación de material de juego
  - 1.1. Material de juego de bingos y casinos: 348,57
  - 1.2. Máquinas de juego o programas de máquinas de juego:45,32
  - 1.3. Sistemas informáticos para el juego del bingo: 348,57
  - 1.4. Sistemas de interconexión de máquinas de juego, Por cada máquina: 104,57
  - 1.5. Otras homologaciones de materiales o sistemas de juego: 313,73
2. Inscripción del registro de modelos
  - 2.1. Maquinas tipo “AR” o recreativas, auxiliares de juego y otras: 69,72
  - 2.2. Máquinas tipo “B” o recreativas con premio: 104,57
  - 2.3. Maquinas tipo “c” o de azar: 139,41
  - 2.4. Sistemas de juego con unidad central: 491,87
3. Inscripción en los registros de empresas de juego
  - 3.1. Empresas operadoras, fabricantes, distribuidoras y de salones: 174,30
  - 3.2. Empresas de casinos de juego: 522,87

Distintas prestaciones de servicios constituyen el hecho imponible de esta tasa. De forma resumida destacan los relativos a:

- Ensayos técnicos a efectos de homologación de material para ña práctica del juego
- La inscripción en registros
- La expedición de documentos profesionales y su renovación
- Autorizaciones administrativas
- Diligencia de libros reglamentariamente exigidos y compulsas de documentos
- Solicitudes de autorización de instalación
- Elaboración de informes periciales o técnicos en procedimiento de juego

Los sujetos pasivos de la tasa son las personas físicas o jurídicas que sean receptoras de los servicios que constituyen el hecho imponible.

La tasa se devengará en el momento de la prestación de los servicios que constituyen el hecho imponible. No obstante, el pago podrá exigirse en el momento en que se formula la solicitud.

Para el cálculo de la cuota de la tasa se aplica una tarifa en la que se concreta para cada hecho imponible los importes a abonar.

En el artículo 103 se indican las cuotas correspondientes a la tasa, que son las que se muestran a continuación:

- 3.3. Empresas de juego de bingo, explotadas de boletos, explotadoras de apuesta y empresas de juego: 348,57
  - 3.4. Renovación de la inscripción cuando genere resolución: 50% de la tarifa de inscripción
  - 4. Expedición de documentos profesionales
    - 4.1. De casinos de juego: 27,89
    - 4.2. De salas de bingo, analistas de apuestas y otras actividades
  - 5. Autorizaciones de:
    - 5.1. Casinos de juego: 1742,85
    - 5.2. Salas de bingo: 871,44
    - 5.3. Salones de juego, locales de apuestas y otros locales específicos para desarrollo de juegos incluidos en el catálogo de juegos: 418,28
    - 5.4. Rifas y tómbolas: 118,17
    - 5.5. Permisos de explotación de máquinas “C” o de azar: 55,14
    - 5.6. Permisos de explotación de otras máquinas de juego: 34,86
    - 5.7. Publicidad en casinos, bingos y otras empresas de juego: 69,72
    - 5.8. Bingo acumulado interconectado: 69,72
    - 5.9. Trasmisiones de acciones en empresas e juego: 69,72
    - 5.10. Trasmisiones de autorización de instalación y funcionamiento de locales de juego: 139,41
    - 5.11. Modificaciones de aforo de locales de juego: 69,72
    - 5.12. Torneos sobre juegos propios de casino: 160,72
  - 6. Renovación o modificación de las autorizaciones
    - 6.1. Renovación o modificación de las autorizaciones de los casinos de juego: 592,57
    - 6.2. Modificación de las autorizaciones de las salas de bingo: 278,84
    - 6.3. Modificación de las autorizaciones de salones recreativos y salones de juego: 139,41
    - 6.4. Modificación de las autorizaciones de locales de apuestas: 139,41
  - 7. Otras autorizaciones que implican resolución
  - 8. Otros trámites relativos a máquinas de juego
    - 8.1. Trasmisiones de permisos de explotación de máquinas “AR,”B” y “C”. Por cada máquina: 11,85
    - 8.2. Altas de bajas temporales de permisos de explotación. Por cada permiso: 11,85
    - 8.3. Cambio de establecimiento o cambios de máquinas “AR,”B” y “C” y auxiliares de juego. Por cada máquina: 11,85
    - 8.4. Autorización de instalación de o duplicado: 17,44
    - 8.5. Duplicado de permiso de explotación: 34,86
  - 9. Diligenciado de libros. Por cada 100 hojas o fracción
    - 9.1. Diligenciado de libros. Por cada 100 hojas de fracción: 17,44
    - 9.2. Compulsa de documentos. Las 10 primeras hojas: 3,49  
Resto a razón de 0,36 euros por hoja compulsada
  - 10. Autorización de instalación
    - 10.1. Impreso de autorización de instalación: 0,37
  - 11. Elaboración de informes periciales o técnicos realizados por la Dirección de Juego y Espectáculos en procedimiento de juego: 45,32
2. En los supuestos en los que el departamento autorice la tramitación telemática de la tasa, se aplicará una reducción del 20% sobre el importe especificado en la presente tarifa.



# 1. Tendencias económico-empresariales

## 1.1 Introducción

Una vez realizado el análisis económico del sector, se presentan en este apartado las principales tendencias y mejores prácticas que marcarán el futuro del mismo. Así, se ha realizado una comparativa entre tendencias europeas y globales en los ámbitos del modelo del juego online, nuevas modalidades de juego, estructuras de negocio y promoción del juego responsable.

La realización del análisis de la modalidad del juego online está basado principalmente en el informe realizado por PwC “Online betting and gaming regulation 2014” y la información obtenida de la “European Betting and Gaming Association”.

Las tendencias de los demás apartados se basan principalmente en informes sectoriales elaborados por distintas instituciones (Comisión Europea, Dirección General de Ordenación del Juego, Gambling Commission, European Gaming and Amusement Federation), asociaciones (FEJAR, FACOMARE, COFAR, Jdigital), principales operadores del sector y la información obtenida en las entrevistas realizadas a diferentes agentes del sector del juego de Euskadi (Egasa, Asociación de Bingos de Euskadi e Hipódromos y Apuestas Hípicas de Euskadi S.A).

## 1.2 Las cifras del juego en Europa

La demanda en el sector experimentó un proceso de expansión durante la década de los 90 que se prolongó hasta el 2008, año en el que comenzó la recesión económica. Con la irrupción de las nuevas tecnologías y del juego online, se atisban signos de recuperación en el marco global del sector. Pese a ello, y con el objetivo de analizar esta tendencia de una manera más ajustada a la realidad, es necesario distinguir entre la modalidad online y offline ya que el auge de la primera no es aplicable a la segunda que sigue hoy en día sufriendo las consecuencias de la recesión.

### Modalidad offline o presencial

A continuación se indican algunos de los principales factores que han podido tener incidencia en la evolución del juego presencial.

- **La crisis financiera.** Pese a que el número de jugadores no se ha visto reducido, la disminución del poder adquisitivo de la población ha llevado consigo una caída de la cantidad media jugada.
- **La presión fiscal** a la que se ve sometido el sector ha aumentado reduciendo los márgenes. La subida de impuestos ha sido significativa en comparación con, por ejemplo, el juego online u otros sectores, obligando a los operadores a rebajar las cantidades de los premios y en consecuencia a dirigir al público una oferta menos atractiva.
- **La percepción social** ha empeorado en los últimos años.
- **La ley antitabaco** establecida en la gran mayoría de los países ha supuesto un gran perjuicio para el sector.

Modalidad online

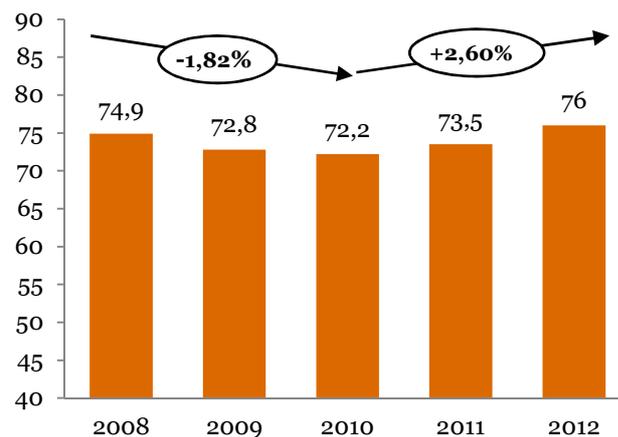
La reciente regulación de esta modalidad en muchos países y el avance en las nuevas tecnologías está impulsando al sector. Destacar que este crecimiento se está dando todavía de manera moderada debido a que es un sector relativamente nuevo. Los factores que han supuesto el impulso son los siguientes:

- **Avances en las nuevas tecnologías.** Permite a los operadores ofrecer sus servicios en distintos dispositivos (móviles, tabletas, TV) y de manera personalizada.
- **Menor carga fiscal** que el juego presencial.
- **Menos restricciones en la publicidad**
- **Fácil adaptación** a los cambios del mercado.

- **Facilidad de acceso a un público mayor.**

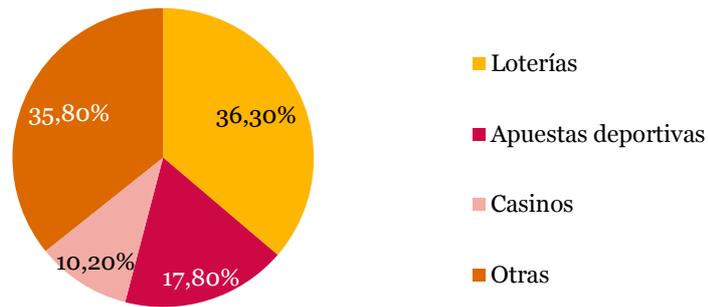
Como observamos en el siguiente gráfico, pueden identificarse dos tendencias: Una entre 2008 y 2010, donde se produce un decrecimiento fruto de la crisis, y otro a partir de 2011 a raíz de la regulación en un gran número de países. Así, durante el periodo entre 2008-2011 el sector decreció siendo la tasa de crecimiento anual compuesta (-1,82%). En el 2011 con la regulación en un gran número de países, se refleja el impulso que sufrió el sector en el periodo 2011-2012, pasando la tasa de crecimiento anual compuesta a ser (2,6%).

**-Valor del sector del juego durante el periodo 2008-2012, en billones de euros.-**



Fuente: Marketline Industry Profile, Casinos & Gaming in Europe.  
Junio 2013

En cuanto a las modalidades de juego más demandadas a nivel europeo, cabe destacar que siguen el mismo patrón en Euskadi y en el Estado, siendo las Loterías las más demandadas.

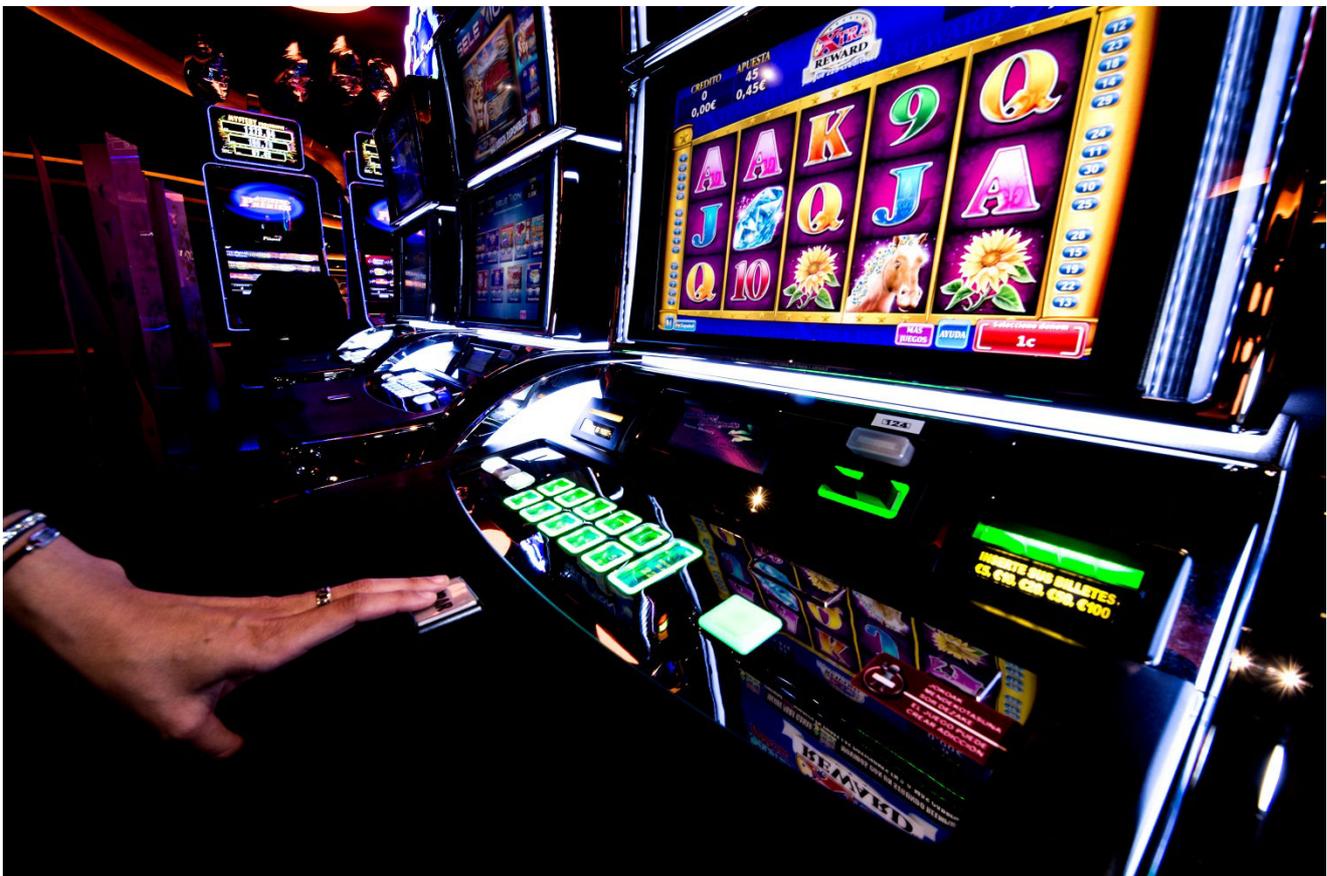
**-Segmentación por categoría de juego en el año 2012.-**

Fuente: Marketline Industry Profile, Casinos & Gaming in Europe. Junio 2013

Observamos en la siguiente tabla que la mayoría de las modalidades son aceptadas en Europa. En cuanto a las apuestas deportivas, éstas solo están prohibidas en Alemania.

En este sentido, cabe destacar que desde el año 2011 la mayoría de los países regularon la

modalidad online y los que no lo han hecho están en proceso.

**-Oferta de juegos en Europa y regulación sector online-**

M. Arrazola/ej:gv

	Casinos	Lotería	Máquinas B	Apuestas	Bingo	Online regulado
 Alemania	Si	Si	si(en casinos)	No	Si(Org. Sin animo de lucro)	Si
 Austria	Si	Si	No	Si	Si	Si
 Bélgica	Si	Si	si(en casinos)	Si	Si	Si
 Bulgaria	Si	Si	Si	Si	Si	Si
 Chipre	Si	Si	Si	Si	Si	Si
 Croacia	Si	Si	Si	Si	Si	Si
 Dinamarca	Si	Si	Si	Si	Si	En proceso
 Eslovaquia	Si	Si	Si	Si	Si	Si
 Eslovenia	Si	Si	Si	Si	Si	Si
 España	Si	Si	Si	Si	Si	Si
 Estonia	Si	Si	Si	Si	Si(Org. Sin animo de lucro)	Si
 Finlandia	Si	Si	Si	Si	Si	Si
 Francia	Si	Si	Si	Si	Si	Si
 Grecia	Si	Si	Si	Si	Si	En proceso
 Hungría	Si	Si	Si	Si	Si	Si
 Irlanda	Si	Si	Si	Si	Si	Si
 Italia	Si	Si	Si	Si	Si	Si
 Letonia	Si	Si	Si	Si	Si	Si
 Lituania	Si	Si	Si	Si	Si	En proceso
 Luxemburgo	Si	Si	No	Si	Si	Si
 Malta	Si	Si	Si	Si	Si	Si
 Países Bajos	Si	Si	Si	Si	Si(Org. Sin animo de lucro)	En proceso
 Polonia	Si	Si	Si	Si	Si	Si
 Portugal	Si	Si	si(en casinos)	Si	Si	En proceso
 Reino Unido	Si	Si	Si	Si	Si	Si
 República Checa	Si	Si	Si	Si	Si	Si
 Rumania	Si	Si	Si	Si	Si	Si
 Suecia	Si	Si	Si	Si	Si	En proceso

### 1.3 Los reguladores de juego europeos

Debido a la heterogeneidad existente en el sector del juego entre los distintos países europeos, en el presente apartado se realiza un breve análisis sobre la estructura y organización de la regulación del sector en Europa.

En este sentido, podemos observar como existen diferentes tipos de estructuras que regulan y gobiernan el sector; desde la existencia de un regulador independiente hasta la delegación de actividades en un ministerio o departamento concreto.

Es más, incluso entre aquellos países donde el organismo regulador es parte de un ministerio, existen grandes diferencias en cuanto a la tipología de ministerios en los que están englobados. Por ejemplo:

- Ministerio de Interior: Alemania, Finlandia, Francia...
- Ministerio/departamento de Justicia: Irlanda, Holanda, Suiza...
- Ministerio de Finanzas-Economía: Austria, Bélgica, Hungría, Eslovenia...
- Etc.

*Fuente: Gaming Regulators European Forum*

Por otro lado, cabe destacar que tanto el modelo que cuenta con la independencia del órgano regulador de juego como en el que dicho órgano forma parte o cae bajo la responsabilidad de un ministerio, tienen sus ventajas.

En el primero de los casos, existe una mayor independencia que dificulta que el gobierno y su objetivo recaudatorio influyan en el ente regulador. Esta estructura por tanto, evita los posibles conflictos de intereses “internos” y desvincula al político de responsabilidades directas en materia de regulación.

En cuanto al segundo caso se refiere, éste permite a los ministerios operar con una mayor flexibilidad y rapidez ante demandas sociales específicas, acontecimientos o desarrollos políticos.

Mientras que un gran número de estados miembro están llevando a cabo reformas en el marco regulatorio, las cuestiones regulatorias, sociales y tecnológicas que existen en Europa imposibilitan a dichos estados afrontar este proceso de forma autónoma y aislada.

Por este motivo, la Comisión Europea está centrada en:

- el control del cumplimiento de la normativa europea por parte de los estados
- mejorar la cooperación administrativa entre estados
- la protección de los ciudadanos (especialmente de menores y colectivos más vulnerables)
- la prevención del fraude y blanqueo de capital
- la salvaguarda de la integridad de los deportes y la prevención de los amaños.

## 1.4 Los casinos y la atracción del turismo

Se observa una clara tendencia a nivel mundial en el subsector de los casinos, hacia su evolución como centros de ocio.

En la actualidad, el sector de los casinos está creciendo a nivel mundial gracias a los resultados obtenidos en Asia, donde los gobiernos, con el objeto de impulsar su economía, están realizando un gran esfuerzo por atraer el turismo a través de la construcción de megaresorts de casinos como los de Singapur, o el situado en Macao, que supera ya a Las Vegas. Además de estos proyectos, actualmente Asia está en expansión con otros proyectos en marcha, en países como Japón, Filipinas, Rusia, Corea del Sur, Sri Lanka, etc. De esta forma, se estima que en 2017 el 42,5% del mercado global de casinos estará situado en este continente.

Este crecimiento no se refleja en Europa donde en los últimos años se han reducido los ingresos del sector y donde parece que la salida a esta situación pasa por adaptar el modelo de centros de ocio.

Así, aprovechando la tendencia, las grandes empresas buscan nuevas oportunidades de inversión por todo el mundo con la intención de crear megaresorts en zonas turísticas. De este modo, el concepto de gran casino destinado al juego evoluciona al de megaresorts, una combinación de actividades de juego, alojamiento, centro de convenciones, espectáculos, campos de golf y zona comercial.

Ejemplo de ello es la estrategia que está siguiendo el grupo Egasa en sus proyectos a nivel mundial. Entre ellos, y aunque a escala más pequeña, es la línea que está siguiendo con el Gran Casino Bilbao tras su adquisición en 2014.

Siguiendo esta tendencia, en los últimos años se ha intentado llevar a cabo varios proyectos de esta índole a nivel estatal, edificando grandes resorts integrados, al estilo de Las Vegas, incluyendo en los mismos, hoteles, casinos y distintos centros de ocio. No obstante, debido a las grandes inversiones que requieren estos proyectos se han visto paralizados, en gran medida por la situación económica que ha atravesado el Estado desde la entrada de la crisis económica en 2008. Éste ha sido el caso del centro de ocio El Reino de Don Quijote, que en 2005 estaba previsto construirse en Ciudad Real en un área de 6000 m<sup>2</sup> con un casino, hoteles, un auditorio, un centro de convenciones y un spa. Lo mismo ocurrió en la Comunidad de Aragón con el intento de crear un complejo similar, pero incluso más ambicioso por parte del grupo International Leisure Development (ILD), en el desierto de Monegros, que finalmente no se llevó a cabo. Más tarde en el año 2012 el empresario multimillonario estadounidense Sheldon Adelson, director ejecutivo de Las Vegas Sand, inició un proyecto en la Comunidad de Madrid, Eurovegas, con la intención de crear un macrocomplejo de ocio referente en Europa que finalmente no se llevó a cabo por las discrepancias entre el Gobierno y la empresa.

No obstante, se observa que la fortaleza de esta tendencia de cambio en el modelo de negocio de los casinos hace que, a pesar de las barreras que los inversores se puedan encontrar, éstos sigan apostando por este modelo. Así, actualmente existe en Barcelona un proyecto denominado BCN World, donde los inversores tienen como fin crear un macrocomplejo turístico y de ocio que ocupará 825 hectáreas. La aprobación definitiva se prevé el 30 de julio de 2015.

A nivel Europeo, se está siguiendo esta misma línea y actualmente se pueden encontrar proyectos como el de Chipre, con la idea de crear un complejo de casinos al sur de la isla.

Por otro lado, cabe mencionar una segunda tendencia en el subsector de los casinos, que son los casinos online.

Debido a la generalización y mayor alcance transfronterizo de los juegos online, se observa una tendencia de crecimiento en el mercado de esta nueva modalidad. Así, a finales de 2011 se dio la aparición del primer casino online legal del Estado presentado por el Gran Casino de Madrid.

Dada esta demanda creciente de la modalidad online, los esfuerzos por mejorar la oferta presencial del juego de los casinos se centran en combatir el crecimiento que está teniendo el mercado online de los juegos de azar y poder así diferenciarse. Así, los establecimientos físicos se plantean no sólo mejorar su oferta ampliando su gama de opciones de ocio, sino que también optan por aprovechar el crecimiento del mercado online adentrándose en él diversificando los canales, y ofrecer así los dos canales de juego tanto el online como el offline de manera complementaria. Pueden así crearse sinergias entre las dos modalidades de juego y que de esta forma los jugadores online sean atraídos a los casinos presenciales, y viceversa.

## 1.5 Nuevas modalidades del bingo

El bingo tradicional ha sido una modalidad de juego con un perfil de jugadores de edad avanzada.

La captación de nuevos clientes y, en especial, de clientes jóvenes es un reto al que los bingos actuales tienen que enfrentarse. En este recorrido, las restricciones en el ámbito de la publicidad suponen una barrera para lograr este objetivo.

Dada esta situación, la tendencia en el subsector del bingo es la de diversificar y modernizar la oferta, buscando atraer a un público más joven. De esta manera, se observa que la tendencia generalizada de las salas de bingo pasa por ofrecer la modalidad del bingo electrónico en detrimento del bingo tradicional, orientando así el juego a perfiles más

jóvenes de la sociedad, los cuales están habituados al uso habitual de nuevas tecnologías.

En la actualidad, la mayoría de las salas de Euskadi y del Estado están optando por adaptar su oferta a la modalidad del bingo electrónico, que está ganando cuota al tradicional y que está siendo el motor del subsector en los últimos años. Esto es debido a la introducción de nuevas tecnologías en sus juegos, y las ventajas que ofrece a la hora de jugar como los bonos de juegos y promociones, además de incluir todos aquellos premios que ya se encuentran en el bingo tradicional, y la mayor privacidad y sencillez a la hora de jugar.

Por otro lado, cabe destacar que el bingo electrónico ofrece la posibilidad de interconectar las salas de distintas comunidades ofreciendo así un bote mayor y una oferta más atractiva. Las salas tanto del Estado como de Euskadi están optando por esta opción que está dando resultados muy positivos.

Adicionalmente, se observan dos nuevas modalidades de Bingo aparecidas recientemente, que son, por un lado, el Bingo Dinámico que es una variante del electrónico que ofrece tanto la posibilidad de jugar en aparatos electrónicos como la opción de imprimir los cartones, y por otro lado, el Bingo Mixto donde los jugadores pueden combinar a su elección jugar con cartones físicos o jugar con cartones virtuales. Recientemente se ha regulado como modalidad de Bingo derivado, el Bingo E-plus en Euskadi.

En cuanto al bingo online podemos decir que se está incrementando a la par que lo hace el sector de juegos de azar online. La tendencia es además ofrecer estos servicios en dispositivos portátiles, como los smartphones o tabletas. Cabe mencionar que un operador referente que está marcando esta línea es la empresa británica Live Bingo Network, uno de los operadores de bingo más importantes de Reino Unido, con 15 páginas web y 13 salas de bingo en red, que ha conseguido hacer que su gama completa de más de 50 juegos esté preparada para móviles y dispositivos portátiles.

Por último, merecen ser mencionadas las iniciativas que se están tomando por parte de algunas empresas en el Reino Unido para acercar el bingo a la población más joven. Así, se ha creado el concepto de “Bingo Nocturno”. En esta nueva modalidad los jóvenes acuden a la sala y previo pago de una entrada, juegan al bingo mientras

comen, beben y disfrutan de un concierto de rock o un dj. Esta empresa ya organiza este tipo de eventos en distintos países entre los que se encuentra España.

## 1.6 Novedades del subsector de máquinas

El subsector de las máquinas de azar ha sido tradicionalmente la modalidad que más demandaban los jugadores en Euskadi, sin embargo, en la actualidad es uno de los que peor tendencia está experimentado. Uno de los factores que han influido en esta tendencia, considerándola tipología de establecimientos en los que se sitúan las máquinas (bares, casinos, salas de bingos, salones de juegos), probablemente sea la entrada en vigor en 2011 de la Ley de prohibición de fumar en espacios cerrados y al propio cierre de establecimientos.

Además, cabe mencionar que la oferta de juegos que ofrecen estas máquinas no ha experimentado grandes variaciones en sus modalidades. Los subsectores no esperan que haya nueva oferta en un futuro próximo, siendo las únicas mejoras que se encuentran en la actualidad en el mercado variaciones en la estructura de la máquina, que han modernizado tecnológicamente algunos aspectos como las ruletas, luces, ergonomía de los asientos en el caso de las máquinas C, entre otros.

A nivel estatal este problema de falta de actualización de los juegos que ofrecen las máquinas se ve intensificado por un factor específico del sistema autonómico: las homologaciones.

Hasta el momento, la necesidad de homologación por las Comunidades Autónomas ha supuesto una barrera de entrada, ya que el esfuerzo comercial por parte de los fabricantes para la entrada en cada Comunidad Autónoma es muy costoso en comparación con el mercado disponible. Este hecho ha protegido al número reducido de fabricantes estatales.

No obstante, a medida que va solventando la homologación, están entrando grandes multinacionales con tecnología referente al mercado.

Cabe mencionar las interconexiones como la novedad más reciente y tendencia actual. Así, Recreativos Franco, uno de los grandes proveedores tecnológicos del sector introdujo en 2013 la interconexión de las máquinas de azar de la hostelería. Esta novedad permite ofrecer así una oferta más atractiva para el consumidor y a la vez una solución abierta, adaptable y a medida del operador, con diferentes alternativas de producto y modalidades de pago flexibles.

Por otro lado, la tendencia más reciente es la aparición del nuevo canal online que ha entrado en funcionamiento con la reciente regulación de las máquinas de azar online. Esta modalidad ha sido acogida con recelo por la Confederación Española de Empresarios del Juego (COFAR), al percibirla como una gran amenaza para el juego tradicional.

Con miras a tendencias fuera de la frontera del Estado, se observa la tendencia de Reino Unido, país referente en el sector y que está tomando distintas medidas para impulsar esta modalidad de juegos. Una de ellas ha sido aprobar cambios sustanciales en el régimen fiscal del juego en sus distintos canales y segmentos, estableciendo una tasa de juego porcentual del 20% sobre win o gasto real a todas las máquinas de azar instaladas en los distintos establecimientos de juego y hostelería. Esta nueva fórmula de impuesto proporcional sobre los ingresos brutos del juego viene a sustituir al 21% del IVA en la mayoría de los juegos y a los impuestos por licencia de juego que había establecidos, siendo así variable sobre el margen. Además se están tomando medidas para establecer un escenario fiscal más equilibrado entre los distintos segmentos y que puedan competir en las mismas situaciones.

Otra de las referencias que se está llevando a cabo en Reino Unido, orientada al juego responsable será la implantación de sistemas en las máquinas que permitan a los jugadores limitar la cuantía de la apuesta y el límite de tiempo, que está promoviendo The Association of British Bookmakers-ABB (Empresa líder en distribución de máquinas). Abogan también por formar a los empleados de los salones y hostelerías para advertir y aconsejar a los jugadores que puedan tener problemas. Se intenta así promover el juego responsable y mejorar la imagen del subsector.

Reino Unido es por tanto el modelo referente para impulsar el subsector de las máquinas, que ha sido uno de los más afectados en los últimos años, pero

mirando en todo momento por el bien de los jugadores.

## 1.7 La Lotería

En la actualidad, las loterías son la modalidad que menor decrecimiento han experimentado dentro del declive del conjunto del sector. Ante esta situación, las Loterías Nacionales miran más allá, buscando nuevas oportunidades de desarrollo y conocer así la situación de las loterías en el mundo, para poder mejorar su propia situación.

Así, en los últimos años ha habido una tendencia en distintos países del mundo enfocada a privatizar las loterías nacionales (por ejemplo, Irlanda o el estado de Indiana de EEUU), principalmente impulsada por la falta de liquidez derivada de la crisis económico-financiera. En el estado, en el año 2011 el Gobierno puso en marcha un proceso de privatización de la Lotería nacional, que finalmente no se llevó a cabo debido a que la caída de recaudación y el impuesto sobre el juego han devaluado el valor de la sociedad.

Otra de las tendencias globales es el acercamiento del sector al mercado digital y a los smartphones, que se basa en los siguientes 4 puntos:

- Aprovechar el auge de las compras mediante smartphones y ofrecer productos mediante estos dispositivos.
- Usar las redes Sociales como medio publicitario. En 2013 el 70% de las loterías ya usaban estos canales.
- Innovar y diversificar el producto para ofrecer juegos más competitivos, dado que en la actualidad la cartera de productos que ofrece este sector no ha variado en los últimos años en la mayoría de los países.

## 1.8 El boom del juego online

La generalización del uso de las TIC y de internet en particular, ha llevado consigo un cambio sustancial tanto en Euskadi como a nivel estatal y en otros países, sobre la concepción tradicional del juego.

La expansión que está experimentando el juego online en los últimos años está definiendo una nueva realidad del sector, lo que es latente para todas las empresas y asociaciones de juegos. La irrupción de este canal puede traer ventajas para los operadores off line dado que las personas que se inician en este tipo de juegos de forma online suelen también empezar a jugar de forma tradicional, especialmente en actividades como el póker, tendencia que ya ha sido identificada en algunos casinos del Reino Unido.

Entrando en la estructura actual de esta modalidad, se observan diversas variantes de los juegos online y móviles, que en líneas generales se pueden clasificar en seis disciplinas: póquer, juegos de casino, apuestas hípcas, apuestas deportivas, bingo online y loterías online.

El mercado mundial de los juegos online está compuesto de nichos fragmentados de actividades legales e ilegales. Concretamente, se pueden clasificar en cuatro las actividades online que se pueden encontrar:

1. Juego online a través de operadores con licencia
2. Juego a través de operadores sin licencia
3. Juego de operadores que además de comercializar productos por el canal tradicional, han comenzado a comercializarlos por el canal online: LAE; ONCE, y otras empresas como Codere
4. Juegos sociales, que aun no siendo considerados juego de azar por no haber apuesta de dinero real, sí se realizan pagos con dinero virtual. Esta modalidad no está regulada actualmente

En este contexto, el juego online mundial facturó 26,6 billones de euros en 2013. El mercado europeo es la mayor industria online a nivel mundial, representando el 47,7% del gasto real total, por delante de continentes como Asia y EEUU, que representaban en 2013 el 29% y 2% respectivamente. Dentro de Europa, la modalidad de apuestas deportivas es la más demandada, representando el 29% de la cuota de mercado.

### Modalidades de pago

METODOS DE PAGO		LOS MÁS UTILIZADOS
Tarjetas de crédito o débito	Uno de los modos más rápidos y más fáciles de financiar una cuenta de juego en línea. Las transacciones son procesadas inmediatamente por la empresa emisora de la tarjeta, y una vez aprobadas, los fondos serán depositados en la cuenta del jugador.	
Monederos electrónicos	Una de las formas más seguras de pago que existen en la red. Permiten al usuario guardar su dinero ofreciendo las utilidades habituales de transacciones económicas en la red. La rapidez de las transacciones y las bajas comisiones son sus principales ventajas.	
Tarjetas Prepago	Funcionan como cupones prepago mediante los que efectuar pagos en la red. No es necesario facilitar los datos de una cuenta bancaria ni una tarjeta de crédito, por lo tanto es considerado el método más seguro de pago en internet.	
Transferencia	Los operadores permiten realizar transferencias bancarias a los jugadores para realizar depósitos en sus cuentas online. En la actualidad las transferencias pueden ser nacionales o de alcance internacional, debido al alcance transfronterizo de la modalidad online. Las transferencias electrónicas a la cuenta del jugador son una modalidad cada vez más extendida para cobrar las ganancias de los juegos.	
Giro bancario	Los giros bancarios o cheques permiten al jugador recibir las ganancias por correo, aunque destacan por ser el método de pago más lento	

Existen actualmente miles de empresas dedicadas exclusivamente a servicios de pago en internet, lo que es uno de los aspectos positivos de esta modalidad de juego.

Los monederos electrónicos y las tarjetas prepago son los métodos más utilizados por jugadores habituales que mueven importantes cantidades de dinero, ya que facilitan la gestión de cobros y retiros entre operadores y usuarios. Cabe mencionar la diferencia existente entre los monederos electrónicos y las tarjetas prepago. Los primeros permiten tanto depositar como retirar dinero de las cuentas de los operadores, mientras que los segundos solo se pueden utilizar para depositar fondos en las cuentas de usuario.

No obstante, existe un riesgo de utilización indebida en el caso de las tarjetas de crédito para el juego online, debido a que la facilidad de acceder al dinero sin que este sea físico, puede llevar al jugador al olvido de la percepción del gasto en el que está incurriendo, lo que conlleva mayores riesgos de ludopatías y también mayores problemas de impago que perjudican a los operadores. Por esta razón, en EEUU con la entrada de la ley UIGEA de regulación del juego online en 2010, se ha comenzado a restringir el uso de la modalidad de pago de Visa y MasterCard.

### Incertidumbre regulatoria y social

A día de hoy, este subsector aún se encuentra rodeado de incertidumbres legales y regulatorias que rodean la actividad.

No obstante las severas limitaciones presupuestarias con las que se encuentran en la actualidad los gobiernos, la necesidad de aumentar los ingresos públicos y el potencial de unos juegos online legalizados bajo licencia como fuente valiosa de recaudación fiscal no ha pasado desapercibido. Asimismo, las autoridades han hecho suyo el sólido argumento de que, dado que los consumidores seguirán jugando a estos juegos online ilegales en cualquier caso, es mejor regularlos y gravarlos antes que permitir que esto sea una modalidad sin control alguno.

En esta línea, cada vez más los gobiernos estatales y nacionales de todo el mundo legalizan y autorizan las actividades relacionadas con los juegos online, estableciendo una regulación específica de cada país o estado y su correspondiente traducción en la concesión de licencias de juegos online.

Ejemplo de ello es el incremento del número de países europeos donde el juego online está

regulado, que ha pasado de 8 países en 2010 a 16 países en enero de 2014.

Sin embargo, la realidad es que en muchos países persisten preocupaciones morales y legales sobre los juegos en general y sobre los juegos online en particular. Estas inquietudes se mezclan frecuentemente con los instintos proteccionistas y las medidas de presión ejercidas por los operadores ya establecidos en el mercado, que se unen a su vez a las dificultades para regular a los agentes instalados en el extranjero.

#### Protección de los jugadores y prevención de menores

Desde la Unión Europea, conscientes por un lado del gran crecimiento que está presentando el juego online y por otro de las características propias de esta modalidad como son la alta accesibilidad, se recomienda a los estados miembro seguir una política que fomente la protección de los consumidores (incluida la protección de menores) y la comunicación comercial responsable.

Esta recomendación tiene como objetivo garantizar que el juego siga siendo una fuente de entretenimiento, que los consumidores dispongan de un entorno de juego seguro, que se apliquen medidas para contrarrestar el riesgo de daños económicos o sociales y que se lleven a cabo las acciones necesarias para prevenir el juego entre menores.

En este sentido, la Unión Europea establece entre sus recomendaciones aquellos requisitos en materia de información que considera deben cumplir los operadores de juego online (poner a disposición del jugador la información de contacto de la compañía, ofrecer mediante un solo click información sobre juego responsable, información sobre la edad mínima de juego, etc.)

#### Tendencias de cambio

Esta modalidad de juego presenta en comparación con el resto un número muy elevado de actividades ilegales, cuyo volumen es imposible de medir. Este escenario no es sostenible, siendo inevitable que se produzcan nuevos cambios. Así, teniendo también en consideración las tendencias indicadas en los párrafos anteriores, se observan cuatro tendencias de cambio hacia la normalización del juego online:

1. **Promover la liquidez transfronteriza:** como se ha mencionado, en la actualidad se ha comenzado a regular el juego online en las naciones y regiones. La creación de mercados nacionales protegidos del exterior para juegos como el póquer puede ser viable en el caso de los países de mayor tamaño. No obstante, en el caso de países de menor tamaño se da la problemática de que no existan suficientes jugadores para mantener el crecimiento. Los mercados soportarán una presión cada vez mayor para interconectarse y compartir la liquidez existente una vez que los países de menor población empiecen a implantar juegos online legalizados y operativos bajo licencia.

Teniendo en cuenta este factor, la tendencia para consolidar el crecimiento de los ingresos y la recaudación fiscal consiste en permitir los flujos de liquidez y los juegos transfronterizos entre distintos territorios.

La Comisión Europea ha comenzado a presionar en este aspecto, definiendo medidas legales para permitir a los ciudadanos acceder a los juegos transfronterizos ubicados en cualquier territorio dentro de la unión Europea.

Ejemplo de esta tendencia es el Euro millón en el caso de las Loterías.

2. **Fijar niveles realistas de tributación:** Entre los factores que se observan para que los gobiernos legalicen y licencien los servicios de juegos online, además de impulsar las políticas de juego responsable para la protección de los ciudadanos, se encuentra la oportunidad de generar una recaudación fiscal significativa de esta actividad.

No obstante, es necesario equilibrar el objetivo de la recaudación fiscal con el crecimiento del mercado. Así, el establecimiento de un impuesto sobre los beneficios brutos de los operadores parece ser un enfoque más viable que gravar a los jugadores individuales.

Si observamos el caso de Francia para conocer los efectos de no seguir esta tendencia, se observa que su sistema de tributación online grava las apuestas de los usuarios produciendo un gran descenso de la rentabilidad del sector.

3. **Establecer distintos enfoques normativos según las modalidades de juego online:** La tendencia de las regulaciones y el crecimiento de las modalidades de juego online de los distintos mercados se desarrollarán según el enfoque que se dé a cada modalidad.

En línea con esta tendencia, se observan dos ejemplos que se están poniendo en marcha en esta línea en EEUU:

- el póquer online será autorizado a operar de forma interestatal en los próximos años
- las loterías seguirán ampliando su atractivo más allá de sus fronteras.

4. **Combinar los juegos online con las redes sociales:** En el futuro, las redes sociales serán un motor importante de la actividad y el crecimiento en los juegos online de todo el mundo. Un indicio claro de este potencial es la explosión de los juegos en Second Life, un sitio de realidad virtual, que durante un período de tiempo acogió a cientos de casinos virtuales, juegos de lotería y otras formas de apuestas, en los que se utilizaba la moneda propia de este juego, que podía ser intercambiada por dinero real. Si bien este sitio prohibió finalmente las apuestas virtuales en 2007 para evitar sanciones regulatorias, la experiencia puso claramente de manifiesto el potencial de combinar los juegos online con las redes sociales.

## 1.9 La publicidad en el juego

Dada la percepción de la sociedad con respecto al juego y el afán proteccionista de las administraciones, la publicidad ha estado históricamente vinculada a las políticas de juego responsable. La tendencia en Europa sigue siendo la de continuar con este control e intentar que las actividades de patrocinio se lleven a cabo desde un punto de vista socialmente responsable. La mayoría de los países de la Unión Europea han creado códigos de conducta sobre estas comunicaciones comerciales para asegurarse que las empresas del sector no incumplan la ley.

En el caso del Estado el código de conducta se creó en el año 2012 con la firma del acuerdo entre la

Dirección General de Ordenación del Juego, la Subdirección General de Contenidos de la Sociedad de la Información y la Asociación para la Autorregulación de la Comunicación Comercial (AUTOCONTROL). La finalidad básica de este código es promover la protección de los consumidores, especialmente de los menores de edad y de otras personas y grupos vulnerables, en el marco de las políticas de juego responsable. La adhesión al Código de Conducta sobre Comunicaciones Comerciales de las Actividades de Juego fue realizada por 69 entidades, si bien cuatro de ellas han causado baja como operadores de juego, quedando 65 entidades adheridas en el ejercicio 2013.

En Euskadi, el Consejo de Gobierno regulará según lo dispuesto en la Ley 4/1991 de 8 de noviembre, el régimen de publicidad del juego en el exterior de los locales y en los medios de comunicación y reglamentariamente, además, determinará el régimen de publicidad en el interior de los locales y establecerá las normas oportunas tendentes a garantizar el adecuado conocimiento de las reglas y condiciones en que se desarrolle cada juego por parte de sus usuarios.

En desarrollo de dicha ley, los reglamentos de desarrollo de las distintas modalidades de juego incluyen previsiones respecto a la publicidad, concretándose todas ellas en la necesidad de contar con autorización del Director competente por razón de la materia, Dirección de Juego y Espectáculos, y en la necesidad de que dichas campañas publicitarias sean de carácter meramente informativo, prohibiéndose los mensajes persuasivos o directos de incitación al juego. En concreto, en el reglamento de casinos, así mismo se menciona la necesidad de que en la promoción se haga constar expresamente que está prohibido el juego a menores de edad, así como los efectos perjudiciales que puede acarrear el juego no responsable.

### Marco europeo

Actualmente, existe una fragmentación en las normas entorno a la protección de los consumidores de los juegos de azar en la Unión Europea. En ese sentido, la Comisión Europea está trabajando mediante el Comité Europeo de Normalización para establecer pautas comunes en la regularización de las políticas de comunicación

del sector. Con la regularización del juego online en distintos países europeos, es imprescindible tener un marco regulatorio común para que los operadores puedan anunciarse en distintos países de manera regulada. En este sentido, cabe destacar que el Tribunal de Justicia de la Unión Europea aclaró que los Estados no pueden prohibir la publicidad de otro Estado miembro.

### Marco regulatorio

La Comisión Europea publicó en julio de 2014 una serie de recomendaciones dirigidas a los Estados miembros en base a la regulación de la publicidad del sector. Las recomendaciones se pueden resumir en tres grandes bloques:

- Los Estados deberán velar para que el operador que realiza la publicidad lo haga desde la transparencia, y advirtiendo sobre los potenciales riesgos del juego.
- Los juegos sin contrapartida económica se deben regir por las mismas reglas que los juegos equivalentes con contrapartida económica.
- Los Estados miembros deberán velar por que las comunicaciones comerciales tengan en cuenta el riesgo potencial del servicio del juego en línea.

### Marco internacional

Desde la perspectiva internacional las tres grandes tendencias, la globalización, digitalización y liberalización de los mercados han ayudado a que las políticas de comunicación de los grandes monopolios de operadores crucen fronteras y lleguen al público de un gran número de países. Según un estudio elaborado conjuntamente por la universidad de Goteburgo y la Responsible Gambling Trust esta tendencia irá en aumento. Esto plantea grandes retos tanto para la regulación como para la gestión y el control de la publicidad en el sector.

Cabe mencionar que la prevalencia de los problemas con el juego y la eventual presencia de los juegos de azar en los medios no tienen por qué estar relacionados.

Un meta-estudio reciente de 202 estudios sobre los problemas que puede acarrear el juego reveló una tendencia a la baja en la prevalencia de dicho problema. El estudio concluyó que esta tendencia comenzó en EEUU, Canadá y Australia en 1997 y se propagó al resto del mundo en 2004, continuando hasta el periodo de 2008. (Williams et al., 2012). Teniendo en cuenta el aumento de la publicidad en ese periodo en muchos países del mundo sugiere que el efecto de las políticas de comunicación no aumenta por lo menos de manera remarcable dichos problemas.

## **1.10 Juego responsable**

### Juego responsable

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

### Juego patológico

En ocasiones, algunas personas tienen dificultades de diversa índole, gravedad y duración para jugar a juegos de azar de forma saludable, dejando de ser el juego una diversión para convertirse en una necesidad que puede derivar en un problema de juego patológico. El **juego patológico** es un trastorno consistente en la pérdida de control del comportamiento en relación con el juego, con graves consecuencias para las personas y su entorno.

### Principales tendencias

Desde distintas instituciones europeas y estatales se está incidiendo de forma muy pronunciada en la promoción del juego responsable. Las comisiones del sector del juego que existen tanto a nivel europeo como mundial, trabajan para combatir y prevenir el problema de la ludopatía mediante la implantación de estrategias de juego responsable cuyo objetivo es minimizar el daño causado por los juegos de azar. Adicionalmente, los esfuerzos se

están centrando también en la protección de menores de edad.

Desde el Reino Unido, uno de los países con más tradición en el sector del juego y referente en lo que a medidas del juego se refiere, se han definido tres líneas de actuación por parte de la comisión del juego (Gambling Commission):

1. **Mejorar el conocimiento de los consumidores** sobre el juego y sus riesgos, adecuando la publicidad y el marketing del sector y asegurándose que llegue de manera transparente y responsable al consumidor.
2. **Poner a disposición del consumidor herramientas que le permitan gestionar su comportamiento** hacia el juego mediante el trabajo conjunto con los operadores.
3. **Separar los fondos.** Promover que los jugadores tenga cuentas separadas destinadas exclusivamente para el gasto y premios del juego, de forma que les sirva de autocontrol, al no limitarse a ellos mismos financiarse de mayores cantidades que las debidas.

La tendencia de referencia está claramente marcada por este país ya que es el más activo en promover el juego responsable mediante distintas estrategias implicando a todos los agentes del sector.

Por otro lado, indicando algunas de las tendencias por modalidades de juego, decir que en los últimos años se han llevado a cabo iniciativas novedosas en distintos subsectores como en el de las máquinas de azar. Por ejemplo, limitar el tiempo de juego y cantidades jugadas o seguir implicando a los operadores para que pongan pegatinas informativas en dichas máquinas, pudiendo ser éste un primer paso hacia el control de las máquinas fuera de bingos y salones de juego en los que no se exige control de acceso.

En consonancia con mantener informado al consumidor, los operadores online cuentan en sus páginas con links dirigidos a asociaciones de ayuda a jugadores con problemas o a distintos organismos públicos a los que acudir en caso de tener algún problema.

A continuación vamos a explicar el juego responsable desde la visión del sector online, una modalidad en la que los gobiernos están poniendo el foco, ya que es de fácil acceso tanto para menores como para personas con problemas de adicción y en la que en términos de regulación queda mucho por hacer.

#### Juego online responsable

En base al auge del juego en línea vivido en los últimos años, los países en los que esta modalidad está legalizada se está realizando un proceso de revisión y adaptación del marco jurídico para adaptarlos a este nuevo escenario. Una de las preocupaciones en este sentido es la protección de los consumidores frente a un canal con gran accesibilidad para la sociedad.

La comisión europea publicó el 14 de julio de 2014 una serie de recomendaciones para guiar a los países en las medidas que deben tomar para asegurar la protección de los usuarios de estos canales y la prevención del uso de los mismos por parte de los menores de edad. A continuación a modo de ejemplo se listan algunas de estas medidas:

#### *Recomendaciones Comisión Europea sobre el juego responsable:*

- Exhibir en la página principal datos en relación a la empresa y medios que permitan ponerse en contacto con la misma. Avisar del límite de edad permitido para jugar y al menos un enlace a una organización que ofrezca información relacionada con los trastornos del juego y que proporcione asistencia al respecto.
- Procurar incluir enlaces de control parental para evitar que los menores de edad accedan.
- Contar con un proceso de registro que solicite y verifique la identidad y edad de los usuarios. Por lo tanto se anima a los estados miembros a que faciliten el acceso a bases de datos y registros nacionales.
- No permitir a los operadores conceder préstamos a los usuarios y limitar el aumento de depósitos.

- Realizar las actividades de publicidad y de patrocinio desde un punto de vista socialmente responsable.

Como hemos comentado anteriormente algunos países están ya tomando como referencia estas recomendaciones para adaptar sus leyes y se espera que esta tendencia se vaya extendiendo a toda la Unión Europea.

En España, la regulación del juego online (i) obliga a los operadores a elaborar una política específica de juego responsable y (ii) recoge medidas concretas en aras del juego responsable (proceso de verificación de identidad de jugadores, sistemas de autoexclusión, límites diarios/semanales/mensuales de los depósitos, prohibición del crédito a los jugadores, entre otras).

Asimismo, en febrero de 2013, se creó el Consejo Asesor de Juego Responsable (CAJR), cumpliendo el mandato dado por la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego en su exposición de motivos, que fija como objetivos prioritarios “el mantenimiento del orden público, la prevención de las conductas adictivas, la protección de los menores y la salvaguarda de los derechos de los participantes.”

El objetivo básico del CAJR es asesorar a la DGOJ en la definición y diseño de la estrategia de Juego Responsable.

En el CAJR están representados los diversos agentes del sector: la industria del juego, las asociaciones de jugadores con problemas de adicción, centros de tratamiento y expertos en ludopatía y las autoridades de juego autonómicas, a través de una representación del Consejo de Políticas del Juego.

El Director de Juego y Espectáculos participa junto con el representante de la Comunidad Autónoma de Madrid en nombre de las Comunidades Autónomas en el Consejo de Juego Responsable.

## 2. Normativa comparada y benchmark

### 2.1 Introducción

El presente apartado tiene como objetivo exponer las principales tendencias legislativas existentes en la actualidad tanto a nivel estatal como internacional.

El apartado está orientado en primer lugar al análisis del marco legislativo en el Estado, haciendo énfasis en las diferencias entre las distintas Comunidades. En segundo lugar, y con el objetivo de visualizar las tendencias a nivel internacional, se ha realizado un estudio del marco legal tanto a nivel europeo como mundial.

Por último, se ha puesto énfasis en el marco legislativo de la publicidad del juego y el juego online, debido a los últimos cambios legislativos ocurridos en los últimos años y los retos que se presentan en estos ámbitos.

### 2.2 Ámbito normativo

#### Autorización de modalidades de juegos en las Comunidades Autónomas

La normativa de la gran mayoría de las Comunidades Autónomas es de tendencia liberal en comparación con otros países a nivel europeo y mundial. Estas parten del principio general de que el juego es una actividad legal de ocio pero que ha de sujetarse a regulación, control previo (a través de autorizaciones administrativas para poder desarrollar la actividad) y supervisión por parte de las autoridades públicas, a efectos de prevenir cualquier efecto nocivo que se puede derivar de un mal uso de las actividades de juego (así, se establecen medidas de limitación del fomento del juego, que contribuyen a prevenir y controlar las ludopatías, medidas de protección de menores, etc.).

No obstante, y sin que por ello se produzca una merma en el control de la actividad, con carácter general las Comunidades Autónomas han optado por aprobar una Ley de Juego general que define los principios y marco regulatorio de la actividad de juego dentro de su territorio dejando para un posterior desarrollo reglamentario la regulación específica de los distintos juegos autorizados, en

aras de una mayor flexibilidad a la hora de atender las sucesivas demandas que puedan formularse por los Agentes Sociales más representativos del sector.

Con carácter general, los juegos que pueden ser objeto de autorización vienen determinados en un Catálogo de Juegos, que establece una gama muy amplia y acorde con la realidad social. A pesar de la amplitud de ésta (con la excepción de las apuestas), las distintas normativas autonómicas establecen importantes límites tanto en la oferta, estableciendo la temporalidad de la detentación de autorizaciones de juego y permisos de explotación, así como límites cuantitativos, especialmente en el ámbito de los casinos, en que se limita el número de Casinos a instalar por Comunidad Autónoma, como en los premios, ya que, por ejemplo, todas las máquinas de juego y el bingo tienen limitadas las cuantías que se pueden obtener en cada partida.

A nivel estatal, la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego (en adelante la Ley del Juego Estatal), reguló por primera vez la explotación del juego online en el ámbito territorial español. La propia ley regula los requisitos exigidos para ser operador online, los títulos habilitantes y el régimen de supervisión de la actividad que desarrolla la Dirección General de Ordenación de Juego, organismo regulador de la actividad de juego, dependiente del Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas. La Ley del Juego Estatal ha sido desarrollada por diversos Reales Decretos y resoluciones de la Dirección General de Ordenación del Juego. En este sentido, destacamos (i) el Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, en lo relativo a licencias, autorizaciones y registros del juego. (ii) el Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, en lo relativo a los requisitos técnicos de las actividades de juego. En la actualidad existen 48 operadores autorizados para explotar el juego online regulado a nivel Estatal en virtud de títulos habilitantes otorgados por la Dirección General de Ordenación del Juego.

A nivel autonómico, son diversas las Comunidades Autónomas que han ido introduciendo la regulación del juego online, como es el caso de la

Comunidad Autónoma de Euskadi que incluye en su regulación básica del juego la posibilidad de que éstos se desarrollen a través de sistemas electrónicos, realizada por Orden de 7 de julio de 2011, sobre homologaciones de los sistemas y elementos de juego para la explotación de apuestas a través de sistemas telemáticos por las empresas adjudicatarias de apuestas, debiéndose mencionar, de nuevo, que dicha regulación tan sólo afecta a las tres empresas autorizadas en Euskadi para el desarrollo y organización de apuestas en la Comunidad Autónoma de Euskadi.

### Régimen de publicidad

Las condiciones de publicidad son un tema muy discutido entre las asociaciones y operadores de juego y la administración. Cabe la posibilidad de otorgar autorizaciones para campañas sin un contenido nocivo, aunque existen restricciones. Por ejemplo, a título ilustrativo, es lo que ocurre en Portugal, donde se prohíbe la realización de todo tipo de publicidad sobre casinos de juego.

En España, La Ley del Juego Estatal, permite la publicidad del juego siempre y cuando el operador de juego sobre el que verse la publicidad ostente título habilitante en el que se le autorice para el desarrollo de actividades de juego online y expresa autorización en dicho título habilitante para realizar publicidad de la actividad. Se prevé un desarrollo reglamentario detallado en materia de publicidad de la actividad de juego y juego responsable. No obstante, la propia regulación de juego online estatal, promueve la autorregulación de la publicidad. En este sentido, como se ha indicado anteriormente, se ha publicado un código de conducta sobre comunicaciones comerciales en materia de juego que recoge principios generales que han de ser observados, la protección de menores y el régimen de resolución extrajudicial de controversias en esta materia.

A nivel autonómico la regulación de la publicidad del juego es variada dependiendo de la Comunidad Autónoma. Se observa una tendencia aperturista en este sentido. Así, la Ley 6/2001 de juego de la Comunidad de Madrid, pasó de prohibir en su artículo 5 la publicidad del juego a permitir su desarrollo a los operadores de juego autorizados. En este mismo sentido, la Ley 4/1991 de 8 de Noviembre del Juego de Euskadi autoriza con carácter general las actividades publicitarias del

juego si bien es necesaria la previa autorización administrativa de la autoridad de juego.

### Tendencias regulatorias en Europa

Al igual que a nivel de la Comunidad Autónoma de Euskadi y a nivel estatal, la regulación europea en el sector del juego está en constante evolución y adaptación a los nuevos escenarios del sector.

En la actualidad, a pesar de su relevancia económica y social, no hay una regulación consolidada en el sector del juego. Por ello, la tendencia que rige la Comisión Europea es conseguir la armonización de las regulaciones nacionales de juego, la mayor coordinación entre los reguladores y lograr unos estándares comunes de protección a los jugadores de Europa.

A continuación, se mencionan varios ejemplos regulatorios de algunos de los países europeos:

- Alemania: La regulación de las loterías y juegos de azar se regula por cada uno de los estados federales, aunque existe un acuerdo conjunto a nivel federal.
- Bélgica: la Ley de juego de azar online entró en vigor el 1 de enero de 2011, que dicta que los operadores deben tener licencia de juego presencial o estar en asociación con una empresa offline. Además, prohíbe a los ciudadanos belgas jugar en páginas no autorizadas y establece sanciones contra operadores que operen sin licencia.
- Finlandia: el mercado de juegos de azar está monopolizado por el gobierno y dividido en tres entes principales operadores que son Ray, Veikkaus Oy y Fintloto.
- Francia: presenta particularidades en la modalidad de apuestas, existiendo actividades controladas y bajo supervisión de la Autoridad Reguladora de Juegos en línea (ARJEL), pero otras que no, como son las que controla la empresa Française des Jeux, que opera en monopolio y controla los juegos de loterías, bingos y rascas.
- Reino Unido: La UK Gambling Commission es el órgano supervisor y legislador del sector del juego. Las leyes reguladoras vienen establecidas por el

Gambling Act desde 2005. Una parte del mercado de juego está fuera de la competencia reguladora de la UK Gambling Commission, dado que muchos operadores tienen sede en Gibraltar, Isle of Man o Malta, para evadirse del pago de impuestos de Reino Unido. No obstante, para evitar esta evasión fiscal, el Reino Unido ha establecido una regulación que dicta que se tributará según la residencia del jugador, con independencia de la residencia fiscal del operador.

### Incipiente regulación del juego online

El juego online es una actividad cuyo mercado ha crecido exponencialmente en los últimos años auspiciado por un desarrollo fulgurante de las tecnologías, por lo que debido a que se encuentra en la actualidad en un proceso de transformación y de adaptación, se trata de un apartado que merece especial mención.

**En España** La ley del Juego Estatal ha abierto el mercado de juego online al dotar por primera vez de un marco jurídico al juego online estatal.

La Ley del Juego Estatal y su normativa de desarrollo establecen las características de los diferentes títulos habilitantes –licencias generales y singulares–, así como el régimen de otorgamiento de las mismas su transmisión y extinción.

Así, se exige que tenga título habilitante para explotar juego online a las personas físicas o jurídicas que desarrollen una actividad de juego siempre que (i) sus ingresos por esta actividad estén relacionados con los ingresos brutos o netos, comisiones, así como cualesquiera cantidades por actividades relacionadas con los juegos y, (ii) a su vez, realicen cualquier actividad de comercialización de la actividad de juego como puede ser, la determinación de la cuantía de los premios o torneos, la gestión de políticas para jugadores, transacciones y liquidación de pagos, la gestión de la plataforma de juegos o el registro de usuarios.

Hay dos tipos de títulos habilitantes:

- Las licencias generales que autorizan para desarrollar las siguientes modalidades de juego: (i) Apuestas (ii) Concursos y Otros Juegos.

- Las licencias singulares: los titulares de una licencia general para una determinada modalidad de juego podrán solicitar una o más licencias singulares para cada uno de los tipos de juego de la respectiva modalidad cuya reglamentación básica hubiera sido publicada (por ejemplo el titular de la licencia general de Otros Juegos podrá solicitar licencia singular para desarrollar los juegos de casino como póker o ruleta, así como slots o bingo).

El otorgamiento de licencias generales se realiza previa convocatoria, en sede de un procedimiento que se ajustará a los principios de publicidad, concurrencia, igualdad, transparencia, objetividad y no discriminación, y que se regirá por el pliego de bases que, a propuesta de la Dirección General de Ordenación del Juego, sea aprobado por el titular del Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas y que se publicará en el "Boletín Oficial del Estado". El operador titular de licencia general podrá solicitar las licencias singulares que correspondan en cualquier momento siguiendo las bases publicadas para solicitud de licencias singulares que describe la documentación requerida para la obtención de la licencia singular.

El procedimiento de otorgamiento de Licencias Generales puede ser convocado por el Ministerio de Economía y Administraciones Públicas bien de oficio o a instancia de parte interesada (la DGOJ puede negar motivadamente la convocatoria del procedimiento en aras de protección de menores o prevención del juego adictivo).

El citado procedimiento fue convocado por primera vez en España, en virtud de la Orden EHA/3124/2011, de 16 de noviembre, por la que se aprobó el pliego de bases que rigieron la primera convocatoria de licencias generales para el desarrollo y explotación de actividades de juego de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego.

La segunda convocatoria para solicitar Licencias Generales (y singulares de slots y apuestas cruzadas que han sido recientemente reguladas) ha tenido lugar recientemente, en virtud de la publicación en el BOE de la Orden HAP/1995/2014, de 29 de octubre, por la que se aprueba el pliego de bases que regirán la convocatoria de licencias generales para el desarrollo y explotación de actividades de juego de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego.

En el marco del procedimiento se exige, entre otras cuestiones, lo siguiente:

- (i) la acreditación de solvencia técnica, económica y financiera por el solicitante
- (ii) otorgamiento de las garantías exigidas en las bases de la convocatoria
- (iii) un plan operativo que tenga en cuenta los principios del juego responsable, la formación de empleados, los canales de distribución, el diseño de los juegos y los demás aspectos de su actividad que se establezcan en las bases de la convocatoria .
- (iv) un proyecto técnico en el que se describan el sistema para el desarrollo de actividades de juego
- (v) certificación emitida por una de las entidades designadas a estos efectos por la Dirección General de Ordenación del Juego, que acredite que los sistemas técnicos que utilizará el operador cumplen con las especificaciones exigidas por la normativa aplicable

La DGOJ cuenta con un plazo de 6 meses para emitir la resolución que en su caso autorice la explotación de los juegos online solicitados. Los operadores se inscriben en el Registro General de Licencias de Juego creado por la LRJ.

El otorgamiento de la Licencia General está condicionado a la presentación, en el plazo improrrogable de cuatro meses contados desde la notificación de la concesión de la licencia, del informe definitivo de certificación de los sistemas técnicos de juego y su posterior homologación por la Dirección General de Ordenación de Juego.

Además, La DGOJ, en el transcurso del procedimiento, puede recabar los Informes que correspondan de otras Organismos Públicos como son las Autoridades en materia de Blanqueo de Capitales, La Agencia Española de Protección de Datos y Las Autoridades Autonómicas en caso de que el solicitante declare que el desarrollo de juego online afectará al territorio de una determinada

Comunidad Autónoma (básicamente porque el juego implique establecimiento de dispositivos físicos en el territorio autonómico).

Las Licencias Generales tienen una vigencia de 10 años y las Singulares de 1 a 5 años en función del tipo de juego que autoricen. Ambas son prorrogables por periodos sucesivos de idéntica duración.

Para el desarrollo de los juegos, la normativa de juego online exige a los solicitantes de licencias la aportación de garantías que podrán otorgarse en efectivo, hipoteca sobre inmuebles ubicados en España, seguro de caución o aval a primer requerimiento conforme a los establecido en la Resolución de 13 de octubre de 2014, de la Dirección General de Ordenación del Juego.

Asimismo, la LRJ establece una serie de obligaciones que los operadores han de cumplir durante la vigencia de las licencias (así, obligaciones diversas de reporting diario/mensual/trimestral a la Administración, medidas en relación con los fondos de juego o de protección de los participantes, entre otras ). La DGOJ tiene entre sus funciones, la inspección y sanción de aquellos operadores que incumplan las obligaciones legalmente establecidas así como resolver las reclamaciones que puedan ser presentadas por los participantes contra los operadores.

**A nivel autonómico**, algunas Comunidades Autónomas han autorizado con carácter general el juego online si bien son pocas las que desarrollan este canal en la normativa específica de cada modalidad de juego tal y como ilustra el mapa que insertamos a continuación

**- REGULACIÓN AUTONÓMICA EN MATERIA DE JUEGO ONLINE EN ESPAÑA, AÑO 2014**

<b>Regulación autonómica del juego online</b>	
<b>Andalucía</b>	Se regula en el catálogo de Juegos y Apuestas de Andalucía pero no se desarrolla.
<b>Aragón</b>	Regulado en la Ley el Juego de Aragón pero solo regulado en apuestas deportivas y de competición.
<b>Asturias</b>	Regulado en la Ley del juego del Principado de Asturias, pero no desarrollado para ningún juego.
<b>Cantabria</b>	No existe regulación del juego online.
<b>Castilla La - Mancha</b>	Apuestas, Bingo, Concursos, Máquinas de juego B y C, juegos de conocimiento, estrategia, habilidad o destreza, Black Jack, Póker y Ruleta Americana.
<b>Castilla León</b>	Regulado en la Ley del Juego de Castilla León pero no se desarrolla para ningún juego.
<b>Catalunya</b>	La Ley del Juego no regula el juego online. Se permiten apuestas a excepción de las hípicas.
<b>Comunidad Valenciana</b>	La Ley del juego de la Comunidad Valenciana regula el juego online, pero solo se desarrolla en juegos de Casinos, Apuestas y Bingos.
<b>Euskadi</b>	Regulado en la Ley del Juego del País Vasco. Solo se desarrolla para las apuestas a excepción de las hípicas.
<b>Extremadura</b>	Se regula en la Ley del Juego de Extremadura, y el Catálogo permite el juego virtual pero solo se desarrolla en Apuestas y Juegos de Casino.
<b>Galicia</b>	Regulado en la Lay del Juego de Galicia, se desarrolla para todo tipo de apuestas.
<b>Islas Baleares</b>	Se regula en la nueva Ley del Juego de Baleares (en vigor dese el 8 de agosto de 2014) pero está pendiente de desarrollo reglamentario.
<b>Islas Canarias</b>	Se regula en la Ley de Juego y Apuestas de Canarias. Solo se desarrolla en apuestas a excepción de las hípicas.
<b>La Rioja</b>	El catálogo de Juegos y el Reglamento de Apuestas permiten las apuestas online.
<b>Madrid</b>	Regulado en La Lay del Juego de Madrid, solo se desarrolla para todo tipo de apuestas.
<b>Murcia</b>	La Ley del juego de Murcia no regula, sino que deriva a la regulación estatal. Sí que se regula en apuestas.
<b>Navarra</b>	Se regula en la Ley Foral del Juego de Navarra, pero no se desarrolla para ningún juego.

A nivel mundial los gobiernos están ganando conciencia de la necesidad de establecer una regulación en este ámbito, que permite por un lado la protección a los consumidores, y por otro generar recaudación, con un enfoque regulatorio centrado en controlar y gravar esta actividad dentro de sus fronteras.

Así, **analizando el caso de Europa**, que es el continente donde se concentran la mayoría de las actividades de juego online legal que se desarrolla en el mundo, se puede observar que en los últimos años se ha dado una evolución hacia la regulación de esta modalidad de juego, pasando de 8 países con el juego online regulado en 2010, a 16 países en enero 2014. Además, la mayoría del resto de países están desarrollando o considerando la regulación, como se puede ver en el mapa a continuación:

**-Escenario de la regulación online en Europa, año 2010 -**



Fuente: "Online betting and gaming regulation 2014" PwC

**-Escenario de la regulación online en Europa, año 2014 -**



Fuente: "Online betting and gaming regulation 2014" PwC

En aquellos Estados que no existe regulación sobre este tipo de actividades, debe entenderse que el juego online se encuentra prohibido, como es el caso de Rusia y Ucrania.

En España, la Ley del Juego Estatal reguló el juego online, en sus distintas modalidades, que se

desarrolle con ámbito estatal. En el ámbito regional, ciertas Comunidades Autónomas han regulado determinadas modalidades de juego online que se desarrolle en su ámbito territorial como pueden ser Madrid o Euskadi (Cataluña está trabajando en un Anteproyecto que modifique su actual ley del juego con el fin de adaptarse a estos cambios en el sector).

En la actualidad el mayor mercado de juegos online legal a nivel mundial es el Reino Unido.

La principal tendencia regulatoria que está siguiendo Reino Unido, como se ha mencionado anteriormente, es en relación al ámbito fiscal y de concesión de licencias. Así, el Gobierno británico ha anunciado que está considerando cambiar el régimen de concesión de licencias de manera que las empresas que ofrezcan juegos online estén obligadas a tener una licencia en el Reino Unido, de tal forma que pagarán impuestos por los ingresos generados a través de los consumidores británicos según una tasa sobre los ingresos brutos del 15%, o cualquier otra vigente en ese momento.

En contraste con la regulación existente en el Reino Unido, Italia ha introducido un nuevo sistema de concesión de licencias que establece que los sitios online deben estar autorizados dentro del país. Con el fin de hacer cumplir la norma, las autoridades usan filtros para bloquear el acceso de los ciudadanos italianos a sitios cuya licencia no haya sido emitida en Italia.

**Respecto a otros continentes del mundo**, cabe mencionar el caso particular de Asia, donde el juego online es ilegal en casi todos los países y en los últimos años se han producido escasos cambios regulatorios. Aunque existe una gran actividad online ilegal, la mayoría de esfuerzos actuales de los gobiernos están centrados en la atracción de turismo con iniciativas como los macro casinos físicos de Macao o Singapur.

En Estados Unidos, aunque no existe una legislación federal que aborde expresamente la legalidad de los juegos online, sí que existen dos leyes principales que afectan a esta actividad. La Federal Wire Act de 1961 (conocida como The Wire Act) no permite que se lleven a cabo apuestas deportivas por teléfono. Teniendo en cuenta la fecha en la que se aprobó, no es de sorprender que esta ley no haga ninguna referencia explícita a los juegos online. Asimismo, tal y como se ha explicado anteriormente, esta legislación está abierta a

múltiples interpretaciones, lo que provoca una incertidumbre general.

La otra norma fundamental en este ámbito es la Unlawful Internet Gambling Enforcement Act (Uigea) de 2006, que considera ilegal que los bancos y demás instituciones financieras transfieran fondos a sitios de juegos radicados en el extranjero para respaldar las actividades de juegos online ilegales. Y lo que es más importante, la ley Uigea, que finalmente entró en vigor en junio de 2010, no contiene una definición de lo que constituye un juego online ilegal, al tiempo que no es aplicable a los juegos online que se lleven a cabo dentro de los límites de un estado.

**Como conclusión**, tal y como se menciona en el informe publicado por PwC “Online betting and gaming regulation 2014”, la tendencia regulatoria se centrará cada vez más en la concesión de licencias de servicios de juegos online entre estados o regiones y entre países, de forma que pueda combinarse la liquidez de los jugadores y la recaudación fiscal se distribuya de forma pactada entre las distintas autorizaciones fiscales. En definitiva, se tenderá a la consolidación regulatoria.

Así, la Comisión Europea está tratando de iniciar medidas hacia esta dirección, para combatir los monopolios nacionales. Aunque en principio parece poco probable que en un futuro cercano los países y regiones lleguen a armonizar sobre qué formas de juego online se permitirán de manera transfronteriza, parece que el póquer y las apuestas deportivas son las más idóneas para aplicar este tipo de enfoque abierto y compartido.

## 2.3 Régimen fiscal

### Introducción

Dadas las particularidades de las múltiples casuísticas que se derivan de los distintos regímenes fiscales de los países, el presente apartado analiza, sin profundizar en detalle en materia tributaria, las tendencias que pueden ser interesantes y puedan añadir valor al cómputo general del estudio del sector.

### Tendencias en materia fiscal en Europa

La profunda crisis económica que padece Europa está ralentizando los ingresos del sector en general. Se observa que el número de jugadores no ha sufrido en términos generales una disminución, pero sí lo ha hecho el gasto destinado al juego. Las ganancias del sector están sujetas a impuestos en la mayoría de los países, pero hay excepciones, como por ejemplo: Reino Unido, Francia, Suecia, Alemania, Italia (si el operador tiene licencia en el país) y en Dinamarca (en caso de que las operadoras tenga licencia de algún país europeo).

La tendencia a nivel mundial hasta el momento ha sido la de subir los impuestos en el sector, aspecto que se ve reflejado en los siguientes ejemplos:

- La hacienda del Reino Unido ha anunciado que aumentara el impuesto de las máquinas con premio programado hasta un 25% debido a su alto nivel lucrativo. Con esta medida tienen previsto recaudar 335 millones de libras entre los años 2014-2019.
- En Croacia se dio una repentina subida de impuestos en las apuestas sobre las ganancias de los jugadores entre el 10% y el 30% dependiendo de la cuantía de la ganancia. El Ministerio de Finanzas de Croacia hizo pública la noticia el mismo día que entraba en vigor y los operadores tuvieron que parar su actividad para modificar sus sistemas.

Otros ejemplos más concretos son, entre otros, los siguientes:

EEUU (Massachusetts)	Retención del 5% sobre los premios de lotería y apuestas, que sean superiores a 600\$.
Argentina	En 2014 incremento de la Tasa sobre el juego general del 16% al 22%
Chile	Para el 2030, planean incrementar la Tasa sobre el Juego general del 20% al 30%
Panamá	Se dobla el tributo del casino, pasando del 10% de 2010 al 15% en 2012, y el impuesto sobre las máquinas, que pasa de ser un 10% en 2010 al 22% desde el 2014.
México	Incremento del impuesto sobre el juego del 20% en 2008 al 30% desde 2010.

Pese a ello, también se observa que al mismo tiempo los gobiernos están reflexionando sobre la necesidad de normalizar esta situación, que actualmente produce una merma en la competitividad y sostenibilidad del sector.

Así, países referentes como el Reino Unido están aprobando cambios sustanciales en el régimen fiscal del juego en sus distintos canales y tipologías de juegos, para definir un escenario fiscal más equilibrado entre los distintos segmentos y construir así un sector más competitivo.

Por otro lado, también se está trabajando hacia el establecimiento de impuestos basados en el beneficio de la actividad en lugar de estar basados en el mero ejercicio de la misma.

En esta línea, una de las medidas que en 2014 ha llevado a cabo el Reino Unido es el establecimiento de la tasa de juego del 20% sobre el win, para el caso de máquinas de azar. Esta nueva fórmula de impuesto proporcional sobre los ingresos brutos del juego viene a sustituir al 21% del IVA en la mayoría de los juegos y a los impuestos por licencia de juego que había establecidos,

### Régimen fiscal sector online

El juego online, con la constante aparición de nuevos operadores y juegos, es un segmento en constante cambio que desde el punto de vista fiscal requiere a las administraciones hacer muchas modificaciones. A todo ello se añade la dificultad de la idiosincrasia del propio sector que hace muy difícil controlar tanto a los jugadores como a los operadores. Por todo ello, las principales

tendencias en cuanto al régimen fiscal son buscar formas eficaces de dar respuesta a la gran expansión que está viviendo el sector y poder aplicar políticas adecuadas que permitan regular y controlar su tributación sin interferir en dicha expansión.

Volviendo la vista a sus orígenes, el juego online se creó basándose en los siguientes pilares:

- Bajos o nulos impuestos basados en los beneficios sobre el juego
- Grandes premios para los jugadores debido a los bajos impuestos.
- Jurisdicciones offshore
- Permiso para operar en distintos países con una única licencia.

Estas bases eran las bases perfectas desde el punto de vista de los jugadores y operadores y muy beneficiosas con respecto al resto de modalidades.

Por todo ello, en la actualidad, un gran número de países está empezando a regular el juego online y ofreciendo licencias estatales a compañías privadas, véase el caso de Dinamarca, Francia, Italia, Reino Unido y España. Estas regulaciones se han dado en algunos casos para aumentar los ingresos mediante los impuestos y en otros para proteger los ingresos estatales frente a grandes monopolios internacionales. La regulación aumenta la recaudación de los países pero no impulsa al sector ya que los operadores internacionales tienen que pagar mayores tasas y hacer frente a costes de regulación.

Cabe mencionar la reciente ley aprobada en el Reino Unido de Publicidad y Licencias mediante la cual las empresas de juego online, con independencia de dónde estén ubicadas o de que jurisdicción sea su licencia de juego, han de pagar los impuestos en el Reino Unido de acuerdo con el tipo del 15% sobre GGR establecido, y basado en el punto de consumo, de ahí que se denomina POC o Point of Consumption a la base a los efectos de devengar los impuestos sobre actividades de juego online.

### Análisis y tendencias fiscales en el Estado

La situación actual está marcada por la confrontación de intereses entre la Administración y la industria del juego. La primera, impulsada por

la necesidad de rebajar el déficit, ha subido los impuestos al sector mientras que los operadores ven con recelo esta medida debido a la situación económica que atraviesa el sector.

En esta línea, uno de los ejemplos de la subida de impuestos es la modificación tributaria sobre las ganancias de premios de la SLAE, a través de la cual se establece un tipo del 20% para estas ganancias para premios superiores a los 2.500 euros. Esta modificación ha sido una de las medidas Tributarias aprobadas con la Ley 16/2012, de 27 de diciembre, dirigidas a la consolidación de las finanzas públicas y al impulso de la actividad económica.

Los operadores, no solo a nivel estatal, sino a nivel mundial como hemos visto antes, no aprueban la subida de impuestos y trasladan además, el perjuicio que ello supone tanto para los operadores como para los consumidores. La subida de impuestos conlleva la reducción del margen, aspecto que a su vez les lleva a tener que disminuir la cuantía de sus premios y ser menos atractivos para los consumidores.

Además se le añade a esta situación la heterogeneidad que existe en el Estado entre las distintas comunidades que conlleva a una competencia fiscal entre Administraciones. Con el auge del juego online estos problemas se acentúan.

Por lo tanto el futuro del sector pasa por dar una respuesta a estos dos problemas:

- La gran presión fiscal a la que están sometidos los operadores y las diferencias en términos de regulación fiscal entre comunidades y entre modalidades de juego. Por un lado, un proceso de revisión o reducción de la tributación sectorial, así como el establecimiento de una tributación por ingresos netos (GGR) en lugar de gravar las cantidades globales tendría como consecuencia, la consolidación de un sector competitivo que opere en condiciones de igualdad y genere riqueza y puestos de trabajo.
- La homogeneización y generación de un mercado interno común del juego así como una regulación fiscal más equitativa.

A continuación, se muestran los tipos impositivos orientativos aplicables a cada Comunidad Autónoma, a fecha 2012:



**-CASINOS: IMPUESTO SOBRE EL JUEGO, TIPOS EFECTIVOS DE TRIBUTACIÓN SEGÚN BASE IMPONIBLE Y COMUNIDAD (%)-**

GGR	ANDALUCÍA						CASTILLA Y LEÓN				EXTREMADURA				MURCIA			EUSKADI		LA RIOJA		VALENCIA		CEUTA Y MELILLA
	ARAGÓN	ASTURIAS	BALEARES	CANARIAS	CANTABRIA	Mantenimiento empleo	CASTILLA-LM	CATALUÑA	Mantenimiento empleo	GALICIA	MADRID	Mantenimiento empleo	NAVARRA	(Gipuzkoa-Bizkaia)	Mantenimiento empleo	Salas apéndice	(Estado)							
1.250.000 €	20,0	18,0	15,0	21,0	20,0	24,0	2,0	17,0	20,0	20,6	20,0	18,0	22,0	22,0	25,0	15,0	20,0	24,0	10,0	15,0	10,0	20,0		
1.500.000 €	20,0	18,0	15,0	21,0	21,8	24,5	20,0	17,0	21,0	23,0	20,0	18,0	22,0	22,0	25,0	15,0	21,8	20,0	24,0	15,0	10,0	21,8		
17.500.000 €	20,0	18,0	15,0	21,0	23,7	26,4	20,0	17,0	23,0	24,7	20,0	18,0	22,0	22,0	26,4	16,6	23,7	20,0	24,0	10,0	15,0	23,7		
2.000.000 €	20,0	18,0	15,1	21,1	25,1	27,9	20,0	17,0	24,5	27,0	20,0	18,0	24,0	22,0	28,3	18,9	25,1	20,0	24,0	10,0	15,0	25,1		
2.250.000 €	21,7	19,3	16,8	23,1	25,5	29,0	21,7	18,4	25,7	27,0	21,7	19,5	25,6	22,9	29,9	20,7	26,5	21,4	25,6	12,2	16,7	22,2		
2.500.000 €	23,0	20,4	18,1	24,7	28,3	30,8	23,0	19,6	26,6	38,8	23,0	20,7	26,8	23,6	31,1	22,1	28,3	22,6	26,8	14,0	18,0	28,3		
3.000.000 €	25,0	22,0	20,1	27,1	31,1	33,8	25,0	21,3	29,7	31,5	25,0	22,5	29,5	24,7	34,8	26,4	31,1	24,3	28,7	16,7	20,0	31,1		
3.500.000 €	26,4	24,6	21,5	29,4	33,1	36,0	27,9	23,9	31,9	33,4	26,4	23,8	32,3	26,9	37,6	29,8	33,1	25,6	30,0	18,6	21,4	33,1		
4.000.000 €	29,1	26,5	14,9	31,8	34,6	37,6	30,0	25,8	33,5	34,9	28,8	25,9	34,4	28,5	39,8	32,3	34,6	26,5	31,0	20,0	22,5	34,6		
4.500.000 €	31,2	28,0	27,6	33,7	36,0	38,9	31,7	27,2	34,8	36,0	30,6	27,5	36,0	29,8	41,5	34,3	36,0	27,2	33,0	22,2	24,4	36,0		
5.000.000 €	32,9	29,2	28,7	35,3	37,9	41,0	33,0	28,4	36,8	37,9	32,0	28,8	37,3	30,8	42,9	35,9	37,9	27,8	34,6	24,0	26,0	37,9		
5.500.000 €	35,2	31,1	31,5	36,5	39,5	41,7	35,0	30,2	38,5	39,5	24,1	30,7	38,4	32,1	44,0	37,1	39,5	28,3	35,9	25,5	27,3	39,5		
6.000.000 €	37,1	32,7	32,9	37,6	40,8	44,2	36,7	31,7	39,8	40,8	35,8	32,3	40,1	33,2	44,9	38,2	40,8	28,7	37,0	26,7	28,3	40,8		
6.500.000 €	38,7	34,0	35,0	38,4	41,9	45,4	38,1	32,9	41,0	41,8	37,3	33,6	41,6	34,1	45,7	39,1	41,9	29,0	38,8	28,5	30,0	41,9		
7.000.000 €	40,1	35,1	36,8	39,9	42,8	46,4	39,3	34,0	42,0	42,8	38,6	34,7	42,9	34,9	46,3	39,9	42,8	29,3	40,3	31,4	30,0	42,8		



M. Arrazola/ej-gv

**-BINGOS: IMPUESTO SOBRE EL JUEGO, BASES IMPONIBLES Y TIPOS DE TRIBUTACIÓN POR COMUNIDADES-**

	CANARIAS					GALICIA										LA RIOJA						
	ANDALUCÍA	ARAGÓN	ASTURIAS	BALEARES	Mantenimiento empleo	CANTABRIA	CASTILLA LEON	CASTILLA-LM	CATALUÑA	EXTREMADURA	Mantenimiento empleo	MADRID	MURCIA	NAVARRA	EUSKADI	ALAVA	GIPUZKOA	BIZKAIA	Mantenimiento empleo	VALENCIA	CEUTA Y MELILLA	
<b>A CARGO DE LA EMPRESA</b>																						
<b>SOBRE EL VALOR DE LOS CARTONES (%)</b>																						
Bingo tradicional																						
Sobre la suma de los valores faciales adquiridos por la sala (%)	20,00			19,00	20,00			20,00	25,00	18,00	20,00	15,00	15,00		3,60	18,40	18,40	18,40			20,00	
En escala																						
De 0 a 400.000																					2,00	
Entre 400.001 y 3.000.000																					15,00	
Entre 300.000.001 y 8.000.000																					16,00	
Más de 8.000.000																					18,00	
De 0 a 3.500.000					16,00																	
Más de 3.500.000					20,00																	
Bingo Americano (%)									15,00		20,00	15,00										
Bingo Plus (%)									15,00		20,00	15,00										
<b>SOBRE CANTIDADES JUGADAS MENOS PREMIOS (GGR)</b>																						
Bingo tradicional (%)		50,70	56,00			45,00								47,00				58,82(**)	50,00			
En función de los cartones adquiridos por la sala																						
De 0 a 7.500.000														40,00								
De 7.500.001 a 15.000.000														50,00								
Más de 15.000.000														55,00								
En función del volumen de premios							11,00															
De 0 a 5.000.000								50,00														
De 5.000.001 a 10.000.000								52,50														
Más de 10.000.000								55,00														
Salas nueva apertura o con aumento plantilla (4 prim. años)								35,00														
Bingo electrónico (%)	30,00	20,00	30,00	25,00	30,00	15,00	25,00	30,00	30,00	25,00	30,00	25,00	30,00	30,00	25,00	25,00	25,00	30,00		30,00		
<b>A CARGO DEL JUGADOR (IMPUESTO AUTONÓMICO)</b>																						
Bingo tradicional																						
Sobre el valor facial de los cartones (%)											3,5(*)											
Bingo electrónico																						
Sobre el valor facial de los cartones (%)											5,25											
														8 Pamplona								
														4 Tudela								
Sobre el importe del premio (%)			10,00											6,00		458 Estella						

(\*) El impuesto de Galicia consiste en un gravamen del 5% sobre las cantidades satisfechas por los jugadores al adquirir los cartones con una base líquida del 70% de la base imponible

(\*\*) Tipo reducido al 50% de la base imponible si no se reduce la plantilla durante el ejercicio 2012

**-MÁQUINAS “B” IMPUESTO SOBRE EL JUEGO, BASES IMPONIBLES Y TIPOS DE TRIBUTACIÓN POR COMUNIDADES 2012-**

	Tipo de máquina	1 jugador	2 jugadores	Más de dos jugadores			Incremento si el precio máximo excede de 0,20/partida				
				(Doble Cuota)	Fórmula A (*)	Fórmula B (**)	Otras fórmulas	Cuota por la cantidad que exceda de 0,20			
				Cuota Base							
				Si distinta a dos jugadores	Cuota unitaria por jugador adicional(*) Cuota= Cb+(CjxJ)	Cuota unitaria por jugador adicional(*) Cuota= Cb+(CjxJ+Pr)		0,10	0,04	0,05	
Estado (Ceuta y Melilla)		3531,00	7062,00			2235	50% por cada jugador adicional			65,45	
Andalucía (1)		3700,00					Cuota individual+(10% de la cuota por jugador adicional=370xNj)			37,64	
Aragón		3500,00	7000,00			1570		21,00			
Mantenimiento empleo		3290,00	6580,00								
Asturias		3500,00	7000,00			2600				65,00	
Baleares (2)	Hostelería	3467,00	5660,00	3467,00	866,75 (25% tarifa) por jugador adicional		Máquinas interconectadas incremento del 25%				
	Salones de juego(>10%)	3813,70	6116,00	3813,70	953,43 (25% tarifa) por jugador adicional		Máquinas interconectadas incremento del 25%				
Canarias		3487,34	6974,68	6245,07		2445				80,20	
Cantabria		3600,00	7200,00	7500,00		2500				70,00	
Castilla y Leon (3)		3600,00	7200,00				A partir de 8 jugadores: 600 por jugador adicional				
Castilla La Mancha		3700,00	7400,00	7500,00		2500					80,00
Cataluña		3656,00	7312,00			2280					17,00
Extremadura		3400,00	6800,00	6700,00		2468			69,00		
Galicia		3740,00	7480,00	7640,00		3080		18,80			
	Tipo B especial	2805,00	5610,00	5730,00		2310					
Madrid		3600,00	7200,00			1920				70,00	
	Conectadas sistema central	15% GGR									
Murcia											
	*Con premio en metálico	3620,00		3620,00			905 (25% de la cuota por jugador) por jugador adicional				
	*Con premio en especie	3620,00									
	*Mantenimiento empleo	3000,00									
Navarra		3000,00				900					
Euskadi	12% Cuota	330,00	660,00				12% cuota				
	Alava	2750,00	5500,00				825(15% de la cuota)				
	Gipuzkoa	2750,00	5500,00				825(15% de la cuota)				
	Bizkaia	2750,00	5500,00				825(15% de la cuota)				
La Rioja					(25% cuota base a partir segundo jugador)						
	*Tipo B1: Hostelería. Ordinaria	3.600,00 €		3.600,00 €	900,00 €			15,00			
	*Tipo B1: Hostelería.Reducida	3.500,00 €			875,00 €						
	*Tipo B1: Hostelería.Superreducida	3.080,00 €			770,00 €						
	*Tipo B2:especiales salones de juego	3.600,00 €		3.600,00 €	900,00 €						
Valencia(Comunidad)		3.200,00 €	6.400,00 €	5.839,44 €	320,00 €					69,00	

Cj: Cuota por jugador adicional  
J: Número de jugadores  
Pr: Precio máximo

(\*)Fórmula A: cuota base +(cuota por jugador x Número de jugadores  
(\*\*)Fórmula B: cuota base +(cuota x Número de jugadores x Precio máximo autorizado)

**- RIFAS, TÓMBOLAS Y APUESTAS: IMPUESTO SOBRE EL JUEGO, BASES IMPONIBLES Y TIPOS DE TRIBUTACIÓN POR COMUNIDADES 2012-**

ACTIVIDAD/BASE IMPONIBLE	UNIDAD	ESTADO																	
		(Ceuta y Melilla)	ANDALUCÍA	ARAGÓN	BALEARES	CANTABRIA	CASTILLA LEON	CATALUÑA	EXTREMADURA	GALICIA	MADRID	MURCIA	NAVARRA	LA RIOJA	EUSKADI	ALAVA	GIPUZKOA	BIZKAIA	
<b>Apuestas, Tipo General</b>																			
Importe global de los boletos vendidos(stakes)	(%)	10,00	10,00	10,00	10,00	10,00		13,00		8,50	13,00	15,00		10,00					
<b>Apuestas sobre acontecimientos deportivos</b>																10,00	10,00	10,00	
Importe de los boletos vendidos menos los premios(GGR)	(%)			10,00				10,00		10,00	10,00	10,00	10,00	10,00					
<b>Apuestas hípicas, ecnódromos, etc.</b>																			
Importe global de los boletos vendidos(stakes)	(%)		3,00	3,00	3,00			10,00						10,00					
Importe de los boletos vendidos menos los premios(GGR)	(%)											10,00							
<b>Apuestas trviesas (entre jugadores)</b>																			
Importe global de los boletos vendidos(stakes)	(%)	1,50		1,50						1,50	1,50								
Por partido	partido													150,00					
<b>Apuestas de contraprtida o cruzadas</b>																			
Importe de los boletos vendidos menos los premios(GGR)	(%)							12,00		12,00									
<b>Apuestas que no sean de contrapartida o cruzadas</b>																			
Importe global de los boletos vendidos(stakes)	(%)							10,00		10,00									
<b>Apuestas en jornadas de pelota y traineras</b>																			
Menos de 50 jornadas	jornada															100,00	100,00	100,00	
Más de 50 jornadas	jornada															150,00	150,00	150,00	
<b>Apuestas tradicionales</b>																			
Menos de 50 jornadas	jornada													100,00					
Más de 50 jornadas	jornada															20,00	20,00	20,00	
																30,00	30,00	30,00	
<b>Rifas y Tómbolas</b>																			
Importe de los boletos a la venta	(%)	15,00		20,00	15,00			15,00		10,00	45,50	15,00		15,00		15,00	15,00	15,00	
Importe de los boletos vendidos		15,00								13,00									
Importe de los boletos ofrecidos	(%)		20,00					10,00											
Sorteos de utilidad pública	(%)	5,00	10,00	5,00	7,00			5,00		5,00	19,50			5,00					
Mínimo exento entidades benéficas/Entidades exentas						90% < 100.000		premios > 3000				99% Gota de Leche Cartagena y Murcia		100% benéficas		DYA	DYA	DYA/JAED(*)	
<b>Tómbolas de duración inferior a 15 días, locales y con premio límite</b>																			
Valor tope						<3000 /prem.													
Según tipo de población																			
unidad de tributación	(%)	(X/día)	(%)	(X/día)				(%)		(%)	(X/día)	(%)							
Capitales de provincia	6,01	100,00	7,00	200,00				6,00		6,00	300,00	6,00							
Ciudades >1000.000 hab.	3,01	70,00	4,00	200,00				3,00		6,00	300,00	6,00							
Ciudades de 75.000 a 100.000 hab.	1,50	30,00	1,70	200,00				1,50		3,00	300,00	3,00							
Ciudades de 50.001 a 75.000 hab.	1,50	30,00	1,70	200,00				1,50		3,00	210,00	3,00							
Ciudades de 20.001 a 50.000 hab.	1,50	30,00	1,70	130,00				1,50		3,00	210,00	3,00							
Ciudades de 15.00 a 20.000				130,00						1,50	210,00	1,50							
Ciudades < 15.000 hab.				60,00						1,50	90,00	1,50							
<b>Rifas benéficas</b>																			
Importe de boletos a la venta (%)		1,50		1,50							1,50			1,50					
<b>Combinaciones aleatorias</b>																			
Valor de los premios ofrecidos (%)	(%)	10,00	12,00	12,00	12,00	12,00		10,00		10,00	12,00	13,00		10,00		15,00	15,00	15	
<b>Concursos desarrollados en medios de comunicación</b>														20,00					

**-IMPUESTO SOBRE EL JUEGO, TARIFAS POR MAQUINA "C" POR COMUNIDAD 2012-**

	Por máquina	Por número de jugadores				
		1,00	2,00	>2	2 a 8	>8
Estado (Ceuta y Melilla)	4027,00					
Andalucía	5300,00					
Aragón		5460,00	10920,00	10920+(1536xNJ)		
Asturias	5400,00	5400,00	10800,00	10800+(380xNJxPr)		
Baleares		4946,00	9892,00	9892+(4946xNJx0,123)		
Canarias	4207,08					
Cantabria		5600,00	11200,00	11200(1600xNJ)		
Castilla y León		5265,00			10530,00	10530+(877 x jug. adicional)
Castilla La Mancha	5300,00					
Cataluña		5264,00	10520,00	10520+(1580xNJxPr)		
Extremadura		4700,00	9400,00	9660+(1520xNJ)		
Galicia	5460,00					
Madrid	5400,00					
*Conectadas	15 % GGR					
Murcia		5300,00		5300+(1325xNJ)		
*Mant. Empleo		4400,00		4400+(660xNJ-1)		
Navarra		4020,00				
Euskadi		12% de la cuota				
Alava		4025,00	8050,00	1207,5xNJ		
Gipuzkoa		4025,00	8050,00	1207,5xNJ		
Bizkaia		4025,00	8050,00	1207,5xNJ		
La Rioja		4600,00		1150xNJ(25% de la cuota base)		
Valencia (Comunidad)		4600,00	9200,00	8394,08+(460xNJ-2)		

**-IMPUESTOS SOBRE ACTIVIDADES DEL JUEGO. (LEY 13/2011 DE REGULACIÓN DE LA ACTIVIDAD DEL JUEGO (%))-**

Estado	Base imponible	Ingresos brutos (1)	Ingresos Netos (2)			Valor de mercado de los premios o servicios ofrecidos
			Mutuas (3)	Compartidas (4)	Cruzadas (5)	
	Tipo de apuestas					
	<b>Apuestas</b>					
	deportivas	25,00	25,00	25,00		
	hípicas	15,00	25,00	25,00		
	otras	15,00				
	<b>Rifas</b>	20,00				
	Declaradas de utilidad pública	7,00				
	<b>Concursos</b>	20,00				
	<b>Otros juegos</b>		25,00			
	<b>Comb. Aleatorias con fines publicitarios</b>				10,00	
	<b>Tasa Comisión Nacional de Juego</b>					
	Máximo/Mínimo	1/0,75				
	Tipo vigente 2013	0,75				
	<b>Imp. autonómicos sobre el Juego efectuado por internet</b>					
Cataluña	Juegos efectuados por internet o por medios telemáticos		10,00			
Madrid	Juegos efectuados por internet o por medios telemáticos		10,00			
Valencia	Juegos efectuados por internet o por medios telemáticos		25,00			

(1) Cantidades jugadas y otros ingresos directamente obtenidos de la organización.

(2) Ingresos brutos menos cantidades destinadas a premios

(3) En las que se distribuye como premio entre los acertantes un porcentaje de la recaudación

(4) El apostante juega contra el operador. El premio consiste en multiplicar el importe de las apuestas por el coeficiente marcado por el operador

(5) El operador actúa como intermediario, detrayendo una comisión por gestión



## ***1. Introducción***

El apartado desarrollado a continuación tiene como objeto exponer los retos a los que se enfrenta el sector de juegos de la Comunidad Autónoma de Euskadi.

Para ello, se ha tratado de abordar todos los ámbitos relacionados con el sector desde el punto de vista del análisis DAFO, es decir, analizando en profundidad las debilidades, amenazas, fortalezas y oportunidades del sector.

Los ámbitos abordados son los relacionados con la regulación y ámbito fiscal, la oferta de juego, dentro de la cual se consideran como áreas destacables la novedosa modalidad online y las nuevas tecnologías, los clientes del sector, el juego responsable y protección al ciudadano, las asociaciones, la publicidad y marketing, los fabricantes y proveedores, y recursos del sector.

Para realizar este análisis, además de los retos que se han ido identificando en la propia ejecución del proyecto, se han llevado a cabo tanto entrevistas individuales con los principales agentes del sector, así como un workshop entre el Gobierno Vasco, las principales empresas y las asociaciones del sector, de cara a conocer las principales conclusiones.

## 2. Detalles de los retos del sector en Euskadi

### 2.1 Normativa

#### Debilidades

- La legislación es poco flexible y heterogénea para cada subsector.
- Falta de comunicación entre la Dirección de Juego y Espectáculos, la Administración Tributaria y los operadores.

#### Amenazas

- Tendencia hacia la recentralización de competencias a nivel estatal, aspecto que puede reducir las posibilidades de regulación de Euskadi.
- Regulación y control incompleto de la modalidad online, que conlleva la existencia de operadores ilegales.

#### Fortalezas

- El ámbito competencial de Euskadi es fuerte en relación a la regulación del juego.

#### Oportunidades

- Las autoridades son cada vez más conscientes de la necesidad de unificar, simplificar y adaptar la regulación.
- El Proyecto de Ley sobre Adicciones aprobado por el Gobierno Vasco regula el juego patológico por primera vez y a nivel legal, desde la perspectiva de la protección de la salud pública de la ciudadanía.

### 2.2 Fiscalidad

#### Debilidades

- Heterogeneidad entre la fiscalidad de las distintas comunidades y modalidades del juego.
- Las empresas del sector están sujetas a una doble tributación (por actividad empresarial y por juego).

#### Amenazas

- Los juegos online no regulados implican una significativa fuga de capital.
- La excesiva fiscalidad puede conllevar al fortalecimiento o aparición de nuevos juegos ilegales.

#### Fortalezas

- El juego es un sector importante dentro del sector del ocio, aspecto que junto a los altos gravámenes implican una gran fuente de recaudación para las administraciones.

#### Oportunidades

- Necesidad de buscar un equilibrio entre recaudación y el desarrollo del sector.
- Monitorización de las actividades de los operadores del juego para fiscalizar la actividad y dotar al mismo tiempo de mayor transparencia al sector.
- Normalizar la tributación del juego como otra actividad de ocio más: tributación por IVA y supresión de los Impuestos especiales de juego.
- Homogeneización del tratamiento fiscal para los distintos subsectores.

### 2.3 Oferta: Productos, servicios e innovación

#### Debilidades

- La oferta de juegos ha experimentado muy pocas variaciones en los últimos años, dificultando la captación de nuevos clientes.
- Excesiva atomización de los operadores del sector en empresas de pequeño tamaño.
- No existe una visión global de sector entre los diferentes subsectores de juego.

### Amenazas

- La entrada de nuevas modalidades como el juego online suponen una amenaza para los juegos tradicionales.
- Los riesgos que puede generar el juego online para colectivos especialmente vulnerables como las personas menores de edad.
- Existencia de juegos ilegales.
- Falta de profesionalidad en determinados empresarios del sector, que no realizan acciones que potencien el crecimiento del sector (innovación, etc.)
- Las grandes empresas que incorporan tanto la fabricación como la explotación de juegos, suponen una amenaza para los pequeños operadores, dado que son menos competitivos que los grandes operadores, al conseguir esto últimos economías de escala, además de tener una gran capacidad de negociación por ser al mismo tiempo los proveedores de juegos de las empresas operadoras locales.

### Fortalezas

- Euskadi cuenta con una oferta de juegos que incluye toda la gama que actualmente se ofrece a nivel Estatal.

### Oportunidades

- La combinación del juego con otras actividades de ocio.
- La innovación tecnológica puede ayudar a disminuir los casos de juego problemático estableciendo más controles, y pudiendo prevenir y detectar con mayor facilidad a este tipo de perfiles.
- Las medidas de prevención del juego patológico recogidas en la normativa, en aras a una oferta de juego equilibrada y coherente.

## 2.4 Fabricantes y proveedores

### Debilidades

- Número reducido de fabricantes y proveedores, que presentan además una reducida oferta de productos.
- La existencia de operadoras cuyo accionariado está participado por fabricantes fomenta la protección de un modelo de juego que en ocasiones puede ser contrario a los intereses del resto de operadoras, al ser en consecuencia competidores directos en el mercado local.

### Amenazas

- La escasa competencia puede llevar a una menor necesidad de renovación/innovación de la oferta, así como precios menos competitivos
- Dado el escaso número de proveedores cualquier cambio en estos tendría un gran impacto en el mercado.

### Fortalezas

- Los fabricantes cuentan con amplia experiencia y conocimiento del sector.

### Oportunidades

- Las nuevas tecnologías pueden suponer una oportunidad para nuevos proveedores.
- Posibilidad de recoger en la normativa la necesidad de incidir en la responsabilidad social corporativa del sector empresarial de juego en la prevención del juego patológico.

## 2.5 Clientes

### Debilidades

- La crisis económica ha reducido la cantidad jugada.
- Existencia de percepción poco positiva sobre el sector del juego por parte de la ciudadanía.
- La entrada en vigor de la Ley del tabaco ha supuesto una menor afluencia de clientes y la reducción de las cantidades jugadas.
- Las restricciones publicitarias, así como la escasa variación de la oferta, dificultan la captación y retención de clientes.

### Amenazas

- La existencia de clientes de avanzada edad junto con las dificultades de captación de nuevos clientes suponen una amenaza.

### Fortalezas

- El gasto de juego representa una parte importante del gasto general de ocio.
- Los subsectores poseen un amplio conocimiento de los clientes.
- Importante presencia de diversas asociaciones y otras entidades que colaboran con la administración pública en la prevención y tratamiento de personas afectadas de ludopatías y sus familiares.

### Oportunidades

- Captación y retención de clientes a través de la innovación en la oferta.
- Las nuevas tecnologías pueden servir como medio para mejorar la experiencia de ocio de los clientes.

## 2.6 Juego responsable y protección al ciudadano

### Debilidades

- Insuficiente control de los juegos online ilegales.
- Especial dificultad en el control de los juegos online, especialmente respecto a colectivos vulnerables, como son las personas menores de edad.
- Falta de homogeneización en los controles de acceso de los diferentes subsectores.
- No suficiente atención por parte de la Administración.
- La falta de conocimiento que puedan tener los jugadores respecto al juego, principalmente en relación al juego online, puede llevarles a acceder a operadores de juego ilegal.

### Amenazas

- La rápida expansión de los juegos en línea obliga a las administraciones a crear leyes de protección y a las asociaciones de ayuda a estar alerta para detectar y prevenir casos de juego problemático.
- Los juegos más próximos al cliente son los más adictivos, por lo que su falta de control puede suponer una amenaza para el consumidor.
- La amplia y accesible oferta de juego reduce la posibilidad de que los jugadores se autocontrolen.

### Fortalezas

- El sector cuenta con un sistema de voluntariado para el ámbito de problemas relacionados con el juego.
- La cercanía al cliente y el control directo y "visual" de su comportamiento que aporta el juego presencial, puede ayudar a prevenir de forma temprana posibles conductas patológicas.

### Oportunidades

- La incorporación de nuevas tecnologías permite establecer medidas más avanzadas de control (acceso, actividad, etc).
- Proporcionar mayor información a la ciudadanía sobre el juego responsable.
- El Proyecto de Ley sobre Adicciones establece que el juego responsable es el elemento esencial para prevenir el juego patológico y establece el impulso de medidas de información para la ciudadanía y de formación para profesionales del sector.

## 2.7 Publicidad y marketing

### Debilidades

- Existen diferentes restricciones publicitarias en función del subsector de juego.
- La sociedad sigue requiriendo un control de la administración en materia publicitaria.

### Amenazas

- Las restricciones publicitarias dificultan las posibles acciones de mejora de la imagen del sector.
- Las escasas restricciones publicitarias de los juegos online y los juegos de competencia estatal perjudican la competitividad del resto de modalidades.

### **Fortalezas**

- Existencia de controles y de códigos de conducta creados por las administraciones.
- Los operadores del sector cumplen estrictamente las regulaciones publicitarias.

### **Oportunidades**

- La elaboración de una regulación en materia de publicidad de Euskadi permitirá normalizar la situación actual.
- Posibilidad de vincular la autorización publicitaria a la inclusión de mensajes informativos de juego responsable.

# ***D.** Buenas Prácticas de las Empresas del Sector del Juego*



## 1. Introducción

Tal y como se ha analizado en apartados anteriores, el sector del juego presenta en la actualidad los siguientes retos principales: por un lado, el descenso del nivel competitivo de los operadores de la Comunidad Autónoma, que se ha dado tanto por el declive de la demanda de juego derivado de la crisis económica, la entrada en vigor de la Ley del Tabaco, así como por la aparición de nuevos operadores internacionales. Por otro lado, el empeoramiento de la percepción de la ciudadanía de Euskadi con respecto al juego en general, y respecto a las prácticas empresariales en particular; y por último, el reto que ha generado el incremento de la preocupación tanto de la ciudadanía como de la Administración por el juego responsable.

Ante esta situación, desde la Administración se presenta una preocupación hacia estos tres ámbitos del sector. Por ello, con el fin de afrontar esta situación y mejorar la competitividad del sector, se plantean una serie de recomendaciones o buenas prácticas a seguir por los operadores, desde la perspectiva de la mejora de la percepción de la ciudadanía, y desde la perspectiva de adquirir mayor competitividad.

## 2. Para la mejora de la percepción social

- 1) Cumplir en todo momento con las leyes y regulaciones aplicables a cada empresa, según la modalidad de juego que se trate, procurando en todo momento el bienestar de todos los grupos de interés que conforman la dinámica de la empresa, tanto de los jugadores como de la sociedad en su conjunto.
- 2) Reconocer la sinceridad, equidad, veracidad, el cumplimiento de los compromisos y la transparencia de las acciones de la empresa, de forma que se gane credibilidad y solidez y por tanto la mejora de la imagen de la misma.
- 3) Cumplir con los controles establecidos por la Administración y fomentar las acciones de información y publicidad, no sólo para publicitarse, sino de cara a dar a conocer a los jugadores por qué y para qué de los controles, de forma que adquieran mejor percepción del juego.
- 4) Facilitar el control en tiempo real de la actividad de juego que realiza cada operador, de forma que las acciones tanto del ámbito de juego responsable como de apoyo a los operadores sean realizadas de forma más o menos inmediata y tengan de esta forma una solución en tiempo real.
- 5) Establecer medidas o herramientas que permitan establecer controles más restrictivos en todas las modalidades y subsectores de juego, como pueden ser:
  - a. Autoprohibición: crear herramientas que permitan al jugador gestionar su propio comportamiento hacia el juego. Por ejemplo, una herramienta puede ser que los operadores permitan a los jugadores tener una cuenta específica para los fondos destinados al juego, de forma que puedan limitar su propio gasto.
  - b. Limitar el tiempo de juego.
  - c. Limitar la cantidad jugada.
  - d. O poner etiquetas informativas más claras, para que los jugadores conozcan y valoren los riesgos de las mismas, al tiempo que adquieren mayor conciencia de su consumo.
- 6) Plantear alternativas tecnológicas, como la identificación vía DNI en el caso de máquinas B o en máquinas presenciales de locales de apuestas, en los establecimientos en los que no hay posibilidad de prohibir de forma tradicional, principalmente para evitar que jueguen los menores de edad.
- 7) Poner en valor la relevancia del sector en términos de empleo y generación de riqueza del sector a través de publicaciones y acciones de comunicación sectoriales.

### 3. Para la mejora de la competitividad de los operadores

- 1) Fomentar el servicio de ocio integral en los distintos establecimientos de juego, que incluyan servicios de restauración, variedad de juegos, espectáculos, etc. Este cambio de modelo de negocio servirá para atraer al ciudadano local, así como al turismo de ocio. Además, este enfoque hará que los turistas que sean atraídos a otros ámbitos de ocio se interesen por acudir también a estos establecimientos, por lo que incrementa la demanda de estos centros.
- 2) Promover la concentración de las empresas de Euskadi, para que la cooperación y coordinación les permita adquirir mayor poder de negociación y mayor capacidad de innovación, dado que esta agrupación permitirá a las empresas unir recursos y así poder ser no solo más competitivos, sino que podrán ampliar y mejorar su oferta de juego.
- 3) Invertir en la innovación (tecnológica y no tecnológica) del sector, de forma que se ponga a disposición de los clientes una oferta más adaptada a sus preferencias, lo que permitirá mantener sus clientes actuales, así como captar nuevos clientes.
- 4) Para las empresas que dispongan de recursos, se recomienda plantearse la posibilidad de la internacionalización. Ampliar las fronteras de la oferta de los juegos de la empresa y acudir a mercados con mayor demanda del sector, alta concentración de operadores y mejor percepción y hábito hacia el juego.
- 5) Definir la óptima estrategia comercial dentro de los límites permitidos por la Administración para la publicidad y marketing.

### 4. Para el fomento del juego responsable

- 1) Fomentar las acciones de información y publicidad orientadas no sólo a publicitar la oferta, sino a dar a conocer las acciones relacionadas con el juego responsable,

mirando en todo momento que no conduzcan al engaño y se respete la dignidad humana.

- 2) Abordar la publicidad y el marketing de la empresa desde un punto de vista socialmente responsable, para mejorar el conocimiento de los consumidores sobre el juego y sus riesgos.
- 3) Realizar acciones informativas poniendo foco en la clientela que más frecuenta cada tipología de juego, para que el mensaje llegue de forma concisa al cliente objetivo.
- 4) Las acciones publicitarias de la oferta de los operadores no deben incitar al jugador expectativas como una mejora de la calidad de vida.
- 5) Que la información que se pone a disposición de los usuarios sobre los premios de los juegos y las probabilidades de obtenerlos sea transparente y clara.
- 6) Que los jugadores puedan acceder con facilidad a conocer las políticas de privacidad de los juegos.
- 7) En el caso de los juegos en los que el registro del usuario sea obligatorio, el jugador debe poder solicitar la eliminación de su información si desea dejar de ser usuario.
- 8) En el caso de los juegos con componente social, es decir, aquellos en los que se realicen juegos interconectados o juegos online en los que se juegue con otros usuarios (como el caso del póquer), se recomienda a las empresas que pongan a disposición del usuario la posibilidad de no indicar frente al resto de usuarios el perfil real.
- 9) Proporcionar a los trabajadores información y formación acerca de cómo fomentar el juego responsable en el trabajo, y cómo identificar y ayudar a los usuarios que puedan tener problemas con el juego.
- 10) Promover medidas informativas y de protección a los menores en locales y en las propias máquinas de juego, para evitar que los menores de edad jueguen, al ser estos más proclives a la adicción.
- 11) En el caso de los operadores con licencia para ofrecer los juegos por el canal online, se recomienda seguir las siguientes prácticas debido a la dificultad de esta modalidad para establecer medidas de juego responsable,

fomentando también que se apliquen estos controles en su reflejo presencial (máquinas de locales de apuestas):

- a. Indicar claramente los links a asociaciones de ayuda a los jugadores con problemas o a los distintos organismos públicos especializados en el juego responsable.
- b. Indicar enlaces de control parental.
- c. Establecer controles de registro como una obligatoriedad para los usuarios, de forma que se verifique la identidad y edad de los jugadores.
- d. No conceder préstamos a los jugadores.



M Arrazola/ei-ov

## ***1. Situación económica del sector del juego en Euskadi***

El sector del juego en Euskadi históricamente ha representado una parte muy relevante del sector del ocio. En los últimos años se observa una gran evolución tanto en la oferta, con la aparición de nuevos operadores y el juego online, como en la demanda, debido a distintos factores que se exponen a continuación.

**En términos generales, la variación más significativa de la oferta se ha dado con la reciente regulación del juego online en el Estado**, y posteriormente en 2011 la CA de Euskadi, ya que ha supuesto la entrada de nuevos operadores en el mercado que ofrecen sus servicios mediante soportes digitales. Por otro lado, el grueso de la oferta, a excepción de esta nueva modalidad, sigue siendo la misma que en años anteriores, sufriendo eso sí, pequeñas modificaciones o mejoras. Actualmente en Euskadi la oferta del sector se compone de la siguiente gama de juegos: Casinos, Máquinas B, Bingos, Apuestas hípcas y apuestas deportivas, Loterías y Apuestas del Estado y la ONCE.

**La demanda, por el contrario, en términos generales sí ha sufrido modificaciones en los últimos años debido en gran parte a la falta de liquidez que ha sufrido el mercado desde la crisis económica del 2008.** Esta etapa, pese a que no ha tenido un gran impacto sobre el número de jugadores, ha supuesto un gran descenso de la cantidad media jugada (en torno al 6,1% anual entre 2006 y 2013). No obstante, cabe subrayar que en los datos analizados desde el 2012 al 2013, se vislumbra una ligera mejoría en la facturación alcanzando un total de 881 millones de euros, principalmente debido a la entrada de la regulación del juego online.

Debido a que cada tipo de juego presenta diferentes particularidades tanto en relación a su oferta como a su demanda, a continuación se expondrá un breve resumen de la situación económica de cada subsector:

Así, **en el caso de los casinos no ha habido variaciones en el número de los mismos** y la oferta sigue estando representada por dos casinos: el Gran Casino Kursaal de Donostia y el Gran Casino Bilbao. Cabe destacar el cambio de accionariado que se ha dado en el casino de Bilbao en 2014, pasando a tener los dos como accionista mayoritario a Egasa. La nueva gerencia pretende establecer una nueva estrategia que se adapte a la tendencia hacia la creación de centros de ocio donde se combina la oferta del juego con otras relacionadas con el entretenimiento.

Este cambio se ve impulsado principalmente como estrategia necesaria para afrontar el decrecimiento que se ha dado en Euskadi tanto en las cantidades jugadas, que han disminuido un 10,1% en el periodo 2006-2013, como en el gasto real, que ha decrecido un 7,9% en el mismo periodo.

**En cuanto a las máquinas B, pese a que tienen un gran peso en el sector del juego de Euskadi**, estas han sufrido una evolución negativa tanto en la oferta como en la demanda. Así, en los últimos años el número de total de máquinas B en Euskadi ha decrecido ligeramente (0,43% de media anual de 2006 a 2013), dándose el descenso más significativo en el periodo 2009-2011 relacionado con el cierre del 3,4% de establecimientos hosteleros de Euskadi, y coincidiendo con la crisis económica. En Euskadi, el 80,7% de este tipo de máquinas se encuentra en los establecimientos hosteleros, que son abastecidos por 3 grandes empresas que copan el 95,7% del mercado de fabricantes de este tipo de máquinas. En cuanto a las máquinas tipo BS y BS+ situadas en los salones de juego, la oferta está también muy concentrada, existiendo unos pocos fabricantes que las ofrecen, lo que limita en gran medida los modelos a los que los usuarios tienen acceso. En cuanto a la demanda, ha decrecido a un ritmo medio anual del 12,6%, coincidiendo el descenso más pronunciado con el cierre de los establecimientos hosteleros.

**Por otro lado, el juego del bingo ha sufrido un gran cambio con la aparición de la modalidad del bingo electrónico.** La mayoría de las salas han optado por introducir esta modalidad así como otro tipo de máquinas con la intención de diversificar su oferta. Esta nueva modalidad ofrece bonos de juegos, promociones, además de todos aquellos premios del bingo tradicional, a la vez que ofrece mayor privacidad y sencillez a la hora de jugar. La adaptación a este tipo de juego ha llevado a las salas a modificar su disposición para introducir estos cambios, lo que ha impactado en el aforo de las salas que ha disminuido en un 3,43% de media anual durante el periodo 2007-2013.

Así, se observa que actualmente están activos en Euskadi dos tipologías de bingos: bingo electrónico, y el bingo e-plus, que ha sustituido al bingo tradicional. Se observan, además, nuevas tendencias a nivel estatal como la aparición de nuevas tendencias como el Bingo Dinámico que es una variante del electrónico que ofrece tanto la posibilidad de jugar en aparatos electrónicos como la opción de imprimir los cartones, o el bingo nocturno. En cuanto a la demanda, el bingo tradicional ha sufrido un notable descenso de las cantidades jugadas, pasando de los 142 millones de euros jugados en 2006 a los 69 millones en 2012. Cabe mencionar, no obstante, que ese mismo año hubo un repunte gracias a la entrada del bingo electrónico.

**En cuanto a los juegos gestionados por Loterías y Apuestas del Estado,** estas superaron en el 2011 la demanda de las máquinas B alcanzando en 2013 un 54% de la cuota de mercado. Es la modalidad de juego que menos ha decrecido en los últimos años (un 2% de tasa de decrecimiento tanto en Euskadi como en el Estado). La oferta de la LAE es muy variada y no ha sufrido grandes modificaciones desde el 2006. Cabe destacar que hoy en día existe la posibilidad de jugar en toda su oferta mediante la modalidad online.

**La ONCE dispone de la mayor red de distribución de agentes de venta** dentro de las loterías de Euskadi, aun habiendo disminuido en un 4,81% durante el periodo 2010-2012. Siguiendo la tendencia de la mayoría de las modalidades, se

ha añadido la oferta del canal online como canal de venta. En este sentido, la variedad de la oferta ha cambiado significativamente a lo largo de los años añadiendo nuevos juegos y desapareciendo otros. En cuanto a la demanda, apenas ha descendido en el periodo 2006-2013 (un 2,2% de media anual). El margen de esta modalidad por el contrario ha aumentado ya que los premios que devuelven han disminuido.

**En lo que respecta a las empresas de apuestas, el inicio de su actividad tiene origen en 2007,** fruto de la concesión de las tres autorizaciones por parte del Gobierno Vasco para explotación de locales de apuestas a Reta, Kiroljokoa y Codere. A diferencia del resto modalidades de juego, el número de apuestas ha ido en aumento desde sus inicios. Se trata de una modalidad en plena expansión que ha aumentado tanto en cantidades jugadas (53% de media anual en el periodo 2010-2013) como en número de locales especializados (17% en el periodo 2011-2013). La regulación del juego online ha supuesto una gran oportunidad para el sector, que se ve reflejada en las cifras del número de apuestas realizadas en Euskadi que pasaron de 9,3 millones de apuestas en el 2010 a 26,7 millones en el 2013.

**Por último, las apuestas hípicas cuentan con una larga tradición en Euskadi, de más de 100 años de actividad, y se puede decir que es la modalidad que menos recauda debido a que en la actualidad sólo opera un hipódromo en Euskadi, haciendo que la oferta sea mucho más limitada que en el resto de juegos.** Así, la oferta se centra en el hipódromo de San Sebastián, hipódromo de referencia de las carreras de caballos estivales en el Estado. En él se llevan a cabo 15 jornadas de 5 carreras cada una los meses de julio, agosto y septiembre. Cuenta con dos modalidades de apuestas, las apuestas internas referidas a las carreras del mismo hipódromo y las externas, referidas a carreras internacionales. Las cantidades jugadas de la primera modalidad han aumentado un 8,8% en el periodo 2013-2014, frente al descenso del 3,8% de la segunda en el mismo periodo.

## 2. El sector del juego en Euskadi 2013 de un vistazo

<b>CASINOS</b>	Número operando	2 casinos
	Número Máquinas	103 Tipo C
		4 Apuestas deportivas
		2 Apuestas hípicas
	Empleados	205
	Cantidad jugada	49.000.000 €
<b>BINGOS</b>	Número operando	17 salas
	- Salas con bingo electrónico y tradicional	12 salas
	- Salas con bingo tradicional	4 salas
	- Salas con bingo electrónico	1 salas
	Cantidad jugada	76.000.000 €
<b>MÁQUINAS TIPO B</b>	Número de máquinas	11.421 máquinas
	- Hostelería	9.213 máquinas
	- Salones de juego	2.208 máquinas
	Cantidad jugada	213.000.000 €
<b>LOCALES DE APUESTAS</b>	Número de licencias	3 licencias
	Número de locales de apuestas	30 locales
	Número de locales máximos permitidos	75 locales ( 25 por licencia)
	Número de terminales permitidas	1.500 terminales ( 500 por licencia)
	Cantidad jugada total	210.000.000 €
• <b>ONLINE</b>	- Cantidad jugada online	25.540.000€
<b>HIPÓDROMOS</b>	Número de hipódromos	1 hipódromo
	Cantidad jugada total	971.000 €
	- Apuestas internas	506.000 €
	- Apuestas externas	465.000 €
<b>LAE</b>	Número de puntos de venta	566 puntos de venta
	Cantidades jugadas	462.000.000 €
<b>ONCE</b>	Número de puntos de venta	512 puntos de venta
	Número de agentes de venta	628 agentes de venta
	Cantidades jugadas	56.000.000 €

### 3. Hábitos sociales de juego de la ciudadanía vasca

La encuesta sociológica realizada a una muestra representativa de la población de Euskadi permite conocer las costumbres y opiniones de la sociedad con respecto al juego. Pese a haber transcurrido siete años desde la elaboración del Primer Libro Blanco del Juego y haberse producido una recesión económica importante, no se observan grandes cambios en lo que a los hábitos sociales se refiere. Si bien es cierto que esta nueva coyuntura económica ha tenido cierto impacto sobre la motivación de esta actividad, la valoración no ha cambiado demasiado.

Hoy en día predomina la **creencia de que las personas juegan más para ganar dinero que por pura diversión o adicción**. Así, el 56% de encuestados cree que las personas juegan para ganar dinero, un 13,3% más que en 2007. Esto en gran medida puede ser debido a la crisis, dado que jugar por dinero se considera un factor de riesgo que puede llevar a las personas a la ruina.

Además, si bien **en 2007 la percepción sobre el juego no era positiva**, (un 52,1% lo percibía como algo peligroso que puede tener graves consecuencias), **en 2014 el número de personas que lo perciben de esa manera ha sufrido un ligero aumento**, representando en la actualidad un 62%.

**Los hábitos sociales de la ciudadanía no han presentado una gran evolución, excepto en la frecuencia de juego**. En la actualidad, el número de personas que afirman jugar una o varias veces a la semana ha descendido en un 7,4%, mientras que los encuestados que afirman jugar varias veces al año han aumentado en un 20%. Esto se debe a que **en situaciones económicamente difíciles las personas juegan menos cantidades y con menor frecuencia, por lo que opta por modalidades que ofrecen grandes premios y en las que apuesta de manera esporádica**. En esta línea, se observa cómo las cantidades jugadas en los juegos de LAE y la ONCE son las que menor descenso han sufrido en los últimos años.

El perfil general de los jugadores nos muestra que los hombres juegan más que las mujeres. Además, generalmente son ciudadanos casados, que juegan con mayor frecuencia que los solteros. Cabe

destacar también que los universitarios son los que menos y con menor frecuencia juegan, frente a las personas con estudios medios o primarios.

En términos generales, **se observa que el componente social del juego ha bajado y las personas optan con mayor frecuencia por jugar sólo**. Esto puede darse debido a la imagen negativa que todavía hoy por hoy existe sobre el sector, que hace que las personas no quieran compartir este tipo de actividad. **Entre los que prefieren jugar acompañados, generalmente lo hacen con sus familiares o amigos**, tendencia que ha cambiado desde 2007, dado que entonces las agrupaciones predominantes eran los juegos entre compañeros de trabajo.

En relación a las nuevas tecnologías, la mayoría de los jugadores de Euskadi se decanta todavía por jugar únicamente de manera tradicional. No obstante, el análisis de los datos refleja **el crecimiento de la tendencia hacia el uso de las nuevas tecnologías**. Así, **se observa que desde 2007 el número de encuestados que alternan el juego tradicional o presencial con el uso del canal online ha aumentado en un 13,4%**. Cabe destacar que en la modalidad online los juegos más demandados son el Póker online, las apuestas deportivas y el casino online. Parece que esta tendencia irá en aumento gracias a la regulación del juego online en 2011 y a la aparición de nuevos operadores.

En cuanto a la percepción general del sector, la mala imagen con la que cuenta se ve reforzada con el alto porcentaje de ciudadanos que piensan que en los juegos de azar existen trucos o trampas, como es el caso del 68,7% de encuestados. Además es significativo el dato que nos muestra que pese a que los juegos estén regulados y controlados por la Administración, éstos siguen generando desconfianza. Un 31,7% piensa que existen trampas en todos los juegos y un 17,2% en los que están controlados por la administración.

Con respecto a la **responsabilidad de la administración en la regulación del sector, la percepción de la sociedad no ha sufrido grandes alteraciones los últimos años**, a pesar de la tendencia de dar mayor protagonismo a



## 4. Situación normativa del juego en Euskadi

### REGIMEN LEGAL

Las instituciones vascas ostentan la competencia exclusiva en materia de juego, apuestas y casinos. Es decir, se encuentran facultadas para desarrollar, con carácter exclusivo, el conjunto de funciones legislativas y ejecutivas en relación con el sector del juego. Sin embargo, dicha exclusividad queda vinculada y limitada a los objetivos y políticas comunitarias consagradas en el TCE ya que el juego se encuadra dentro de las facultades compartidas entre las instituciones comunitarias y los Estados miembros, en virtud de las cuales aquellas pueden adoptar las medidas que estimen oportunas cuando la normativa de un estado miembro vulnere o no sea suficiente para alcanzar los objetivos y principios comunitarios.

Al amparo de la citada competencia exclusiva, las instituciones vascas han establecido una amplia cobertura legal para el sector del juego. En ese sentido, se han aprobado tanto normas de carácter general como otras sectoriales que, desarrollando la normativa genérica, han dibujado el marco normativo específico de cada uno de los negocios que se incluyen dentro del sector del juego. El conjunto normativo se puede sintetizar en ocho elementos cuyo contenido ofrece un diagnóstico sobre el marco normativo regulador del sector del juego en la Comunidad Autónoma de Euskadi.

#### 1) **Ámbito material**

La normativa vasca en materia de juego parte de la legalidad de la actividad, es decir, el juego en Euskadi es legal. Sin embargo, cuando existe un grado de profesionalidad del organizador o gestor de la actividad de juego, así como un ánimo de lucro en su gestión y el valor de los premios superan un determinado umbral económico (el salario mínimo interprofesional), se requiere que dicha actividad de juego sea previamente autorizada y posteriormente controlada por la Administración.

En ese sentido, sólo pueden ser autorizados aquellos juegos que hayan sido incluidos y regulados en el Catálogo de Juegos de Euskadi. En cualquier caso, el Catálogo de Juegos prevé una amplia gama de juegos que se corresponde con la

realidad y la demanda social, es decir, se permiten prácticamente todos los juegos conocidos y practicados por los ciudadanos, salvo aquellas actividades que se encuentran prohibidas por normativas de otro ámbito material o vulneran derechos fundamentales de los ciudadanos. En concreto, el espectro de juegos autorizado se puede clasificar en los cinco negocios siguientes: (i) máquinas de juego, (ii) bingo, (iii) casinos, (iv) apuestas, (v) juego de boletos y loterías y (vi) rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias.

Sin perjuicio de lo anterior, hay que señalar que en los últimos tiempos se han desarrollado nuevos tipos de juego que se han ido integrando en el catálogo de juegos, como es el caso de numerosas modalidades de juegos de póker en el caso de los casinos.

No obstante, se encuentran expresamente prohibidos todos aquellos juegos no incluidos en el Catálogo CAE o los desarrollados sin autorización o fuera de los locales o por personas distintas a los autorizados. Estas limitaciones también se aplicarán a los juegos desarrollados a través de internet o mediante dispositivos de comunicación a distancia.

#### 2) **Régimen de autorizaciones**

La explotación de actividades de juego requiere la previa autorización por parte de la Administración, incluso en alguno de los negocios específicos se requieren varias autorizaciones para poder explotar la actividad correspondiente. En ese sentido, existen dos tipos de procedimientos de autorización. Por un lado, un procedimiento de autorización reglada, es decir, de obtención de autorización por todos aquellos que cumplan los requisitos preestablecidos en normativa y la soliciten en tiempo y forma (por ejemplo, las máquinas de juego o el bingo, aunque no se requerirá autorización previa para la celebración de combinaciones aleatorias, únicamente será necesarios presentar declaración responsable). Por otro, un procedimiento más intervenido y controlado que ofrece un mayor margen de discrecionalidad a la Administración, el concurso público. Este último procedimiento se aplica sobre aquellas actividades limitadas cuantitativamente

(por ejemplo, en los casos de casinos, apuestas y el juego de boletos).

En cualquier caso, hay que destacar que la normativa vasca no asume una postura proteccionista en materia de juego, permitiendo que opten a la obtención de autorizaciones para la explotación del juego en igualdad de condiciones todas las personas físicas o jurídicas que cumplan los requisitos establecidos, sin establecer restricciones, por ejemplo en función de su nacionalidad, aunque puntualmente se exige que el interesado acredite su residencia en alguno de los Estados miembros de la UE.

### 3) Locales autorizados

La normativa vasca, con el objetivo de obtener la mayor seguridad e idoneidad de los locales en los que se explotan actividades de juego, así como un mayor control de las mismas, establece la obligación de obtención de una previa autorización de todos los locales en los que se vaya a desarrollar una actividad de juego. Además, tiende a autorizar como locales de juego únicamente a locales específicos de cada uno de los negocios (casinos de juego, salones de bingo, salones de juego y recreativos, locales de apuestas, lugares de recreo, etc.) y, con algunos límites, a locales de hostelería y a determinados espacios públicos aislados y cerrados que no permiten su directa exposición a la ciudadanía. En ese sentido, a salvo de la previsión expresa en el Reglamento de Apuestas, así como de una breve mención en el Reglamento de Bingo, la normativa vasca establece la obligación de que las actividades de juego se desarrollen en locales físicos que deben cumplir con una serie de requisitos y características.

### 4) Límites personales, de oferta, precios y premios

Con el objetivo de: (i) evitar los efectos nocivos de las actividades de juego y (ii) alcanzar el máximo control sobre las mismas, la normativa vasca impone determinados límites personales para los jugadores y gestores (mayoría de edad, por ejemplo), así como límites tanto en la oferta como en los precios de las apuestas y los eventuales premios derivados de las mismas.

### 5) Fianzas

En la práctica totalidad de los negocios se establece la obligación previa de que los operadores presten

una o más fianzas para garantizar las obligaciones de pago en las que pueden incurrir en la gestión de su actividad.

### 6) Publicidad

El potencial peligro que para la salud pública puede constituir el juego provoca que la normativa vasca haya optado por establecer un férreo control sobre las campañas publicitarias o promocionales de este tipo de actividades, estableciendo la prohibición de todas aquellas que tengan un claro objetivo persuasivo para el receptor. A pesar de que existen matices para cada negocio, la normativa de Euskadi exige, con carácter general, la previa comunicación de la campaña publicitaria a la Dirección de Juego, que la autorizará siempre que se trate de publicidad meramente informativa en prensa, radio y televisión (con determinados límites horarios en las dos últimas), patrocinio de actividades deportivas o institucionales no dirigidas a menores y publicaciones en revistas o prensa especializada en el sector. Asimismo, se encuentra autorizada, sin necesidad de comunicación previa a la Administración, la publicidad comercial dentro de los locales de juego.

### 7) Régimen Sancionador

Se establece un régimen de infracciones y sanciones de carácter administrativo, muy similar para todos los negocios, que prevé sanciones que oscilan entre los 60,10 euros y los 601.012,10 euros, dependiendo de la gravedad de la infracción.

### 8) Régimen fiscal

El análisis del marco fiscal se centra en explicar los tributos que se ven afectados por el desarrollo de la actividad del juego y a la vez, exponer las modificaciones que se han dado en esta materia.

Los Territorios Históricos cuentan con competencias normativas en materia del juego y regulan las distintas modalidades mediante Normas Forales que son prácticamente idénticas excepto en lo referente a la regulación de las declaraciones y autodeclaraciones.

El régimen fiscal del sector ha vivido un cambio significativo a partir del 2011, con la entrada en vigor de la Ley del juego 13/2011 de 27 de mayo, que afectó a la tributación del mismo mediante la inclusión del nuevo impuesto denominado

Impuesto sobre Actividades de Juego. Este nuevo impuesto de ámbito estatal grava las actividades de Tómbolas, Rifas Apuestas y Combinaciones Aleatorias, mientras que las demás actividades de juego siguen sometidas a la Tasa sobre los Juegos de Suerte, Envite o Azar. Con esta nueva ley, se comienza a tributar la modalidad online. Esta modificación se normalizó en Euskadi el año 2014, cuando se aprobó la modificación del Concierto económico para incluir el impuesto bajo el marco legislativo de la Comunidad Autónoma de Euskadi.

## 5. Tendencias normativas en el ámbito de juego

### Tendencias normativas

**Hoy en día no existe una regulación consolidada a nivel internacional en el sector del juego**, aplicándose en cada Estado modelos normativos diversos. Lo mismo ocurre también a nivel Estatal, donde el marco legislativo referente al sector es heterogéneo, debido a las competencias que poseen las Comunidades Autónomas para regular algunos ámbitos de la actividad.

La tendencia de las distintas Autonomías del Estado es liberal en lo que se refiere a la regulación, comparada con otros Estados tanto europeos como internacionales. Así, existe un marco común dispuesto en la Ley del Juego aprobada por todas las Comunidades y en el que se definen los principios y el marco regulatorio del juego aplicable a todo el territorio, así como el catálogo general de juegos donde se recogen los juegos autorizados. No obstante, **cada Comunidad Autónoma regula la normativa de los juegos estableciendo límites específicos** en el ámbito de permisos de explotación, temporalidad, tributación etc. Cabe mencionar que tras la regulación del juego online mediante la Ley 13/2011 de 27 de mayo, las Comunidades han ido introduciendo la ley en sus territorios, como en el caso de Euskadi, con el fin de regular esta nueva modalidad.

**Al igual que a nivel estatal, a nivel europeo no existe una regulación consolidada en el sector del juego.** Por ello, la tendencia que rige la Comisión Europea es la de conseguir la armonización de las regulaciones nacionales, la coordinación entre reguladores y lograr estándares comunes de protección a los jugadores de Europa con un enfoque regulatorio centrado en controlar y gravar esta actividad dentro de sus fronteras.

En este sentido, dentro de las tendencias regulatorias, la regulación del juego online adquiere principal protagonismo, dado que se trata de un mercado que ha crecido exponencialmente en los últimos años. Así, **los Gobiernos de la Unión Europea están tomando cada vez mayor**

**conciencia de la necesidad de regular la modalidad online** debido a la naturaleza de la misma, ya que los consumidores tienen acceso a distintos operadores de todo el mundo y eso supone un reto a la hora de fijar normas comunes tanto de protección a los consumidores como de regulación tanto fiscal como legal.

Esta tendencia se ve reflejada en el **aumento de países europeos que están regulando esta modalidad dentro de sus fronteras**, Así han pasado de ser 8 en el año 2010 a 16 en la actualidad.

Por lo tanto, la tendencia regulatoria se centrará cada vez más en la concesión de licencias de servicios de juegos online entre estados o regiones, de forma que pueda combinarse la liquidez de los jugadores y la recaudación fiscal se distribuya de forma pactada entre las distintas autorizaciones fiscales.

En cuanto a la **regulación del régimen publicitario, cabe mencionar que es un tema controvertido y discutido entre las Administraciones y los operadores.** Existe una gran diversidad a nivel internacional en torno a este tema siendo unos países mucho más restrictivo que otros. En el Estado también existen diferencias entre las Comunidades Autónomas, siendo la tendencia aperturista la que predomina. En Euskadi es la Ley 4/ 1991 de 8 de Noviembre la que regula esta actividad y la tendencia casa con la del Estado acercándose a una postura más permisiva.

### Tendencias fiscales

A pesar de la disminución de los ingresos que ha sufrido el sector en los últimos años debido a la crisis económica, **existe una tendencia generalizada de las Administraciones hacia la subida de los impuestos asociados al juego.**

No obstante, al mismo tiempo los gobiernos están reflexionando sobre la necesidad de normalizar esta

situación, **dado que produce una merma en la competitividad y sostenibilidad del sector.** En ese sentido, **se está tendiendo a establecer impuestos que graven los beneficios de la actividad en lugar del ejercicio de la misma.**

Como ocurre en las tendencias normativas, al tratarse de una modalidad nueva de reciente regulación, las Administraciones están avanzando en su normalización tributaria. En este ámbito, países referentes como el Reino Unido han establecido una ley para normalizar el caso de la evasión fiscal, por la que las empresas que ofrezcan juegos online están obligadas a tener una licencia en el Reino Unido y tributarán por los ingresos generados a través de los consumidores británicos, con independencia de su ubicación fiscal.



M. Arrazola/ai.ez

## COMPROMISO CON LAS PERSONAS

EUSKO JAURLARITZA



GOBIERNO VASCO

SEGURTASUN SAILA

DEPARTAMENTO DE SEGURIDAD