

JUEGO PRESENCIAL PRIVADO

ANTECEDENTES

Con la llegada de la Democracia en 1977 y la aprobación de la Constitución en 1978, muchas cosas cambiaron y entre otras el sector del juego.

Hasta entonces el juego legal estaba en manos exclusivas de los poderes públicos, y el juego ilegal aún estando prohibido, se practicaba de forma clandestina y podía ser perseguido incluso por la vía penal.

A partir de 1977, el Juego se considera una actividad a desarrollar tanto por la Administración como por los agentes privados, con una fiscalidad específica, en el marco de un proceso de liberalización de servicios, dando lugar a la diferenciación entre juegos públicos y privados.

A través del Decreto-Ley 16/77 de 25 de febrero, se regularon los aspectos administrativos y fiscales de los juegos de suerte envite o azar (Casinos-Bingos y Maquinas Recreativas tipo B y C y Apuestas), atribuyendo al Estado la competencia y titularidad de los juegos y su tributación para aquellas empresas que desarrollen esa actividad.

El reconocimiento que realizó la Constitución de 1978, del derecho a la Autonomía de las distintas nacionalidades y regiones que integran España, dio lugar una nueva distribución de competencias entre las Administraciones Públicas.

La competencia sobre los juegos de suerte envite o azar, fueron transferidas a todas las Comunidades Autónomas (CC.AA.), a través de los Estatutos de Autonomía y los Decretos de traspaso que se fueron aprobando a finales del siglo pasado. Lo que ha significado que cada Gobierno Autonómico aplique en el desarrollo de estos juegos su propia normativa.

Por otra parte, en las Leyes Orgánicas de Financiación de las Comunidades Autónomas (LOFCA), los tributos del juego han sido cedidos a las Comunidades Autónomas.

La competencia sobre el tributo es de carácter muy amplio, ya que además de atribuir el rendimiento derivado de su actividad de las mismas, pueden regular la mayor parte de los elementos esenciales de dichos tributos, así como su gestión liquidación e inspección. Lo único que se reserva el Estado son la configuración del hecho imponible y la determinación del sujeto pasivo.

Como conclusión a lo anteriormente señalado todas las CC.AA. tienen una competencia exclusiva:

-El juego presencial privado desarrollado en establecimientos físicos de casinos, salas de bingo, salones de juego, casas de apuestas y máquinas en hostelería.

-Loterías de alcance autonómico. Solo está instaurada en Cataluña

-Juego online privado con licencia autonómica y al que solo pueden acceder los residentes de la Comunidad que lo haya autorizado.

Pese al tiempo transcurrido la DGOJ no ha publicado la memoria del Juego Presencial de 2022, y algunas CC.AA incluso no han aportado en su totalidad sus propios datos, lo que ha hecho difícil la elaboración de este Informe que se basa principalmente en la Revista "Joc Privat." nº 377 Agosto 2023 que publica los datos de la recaudación tributaria del juego presencial privado del año 2022 y los Anuarios de Juego en España 2018-2023 elaborados por Cejuego.

EVOLUCIÓN ECONÓMICA

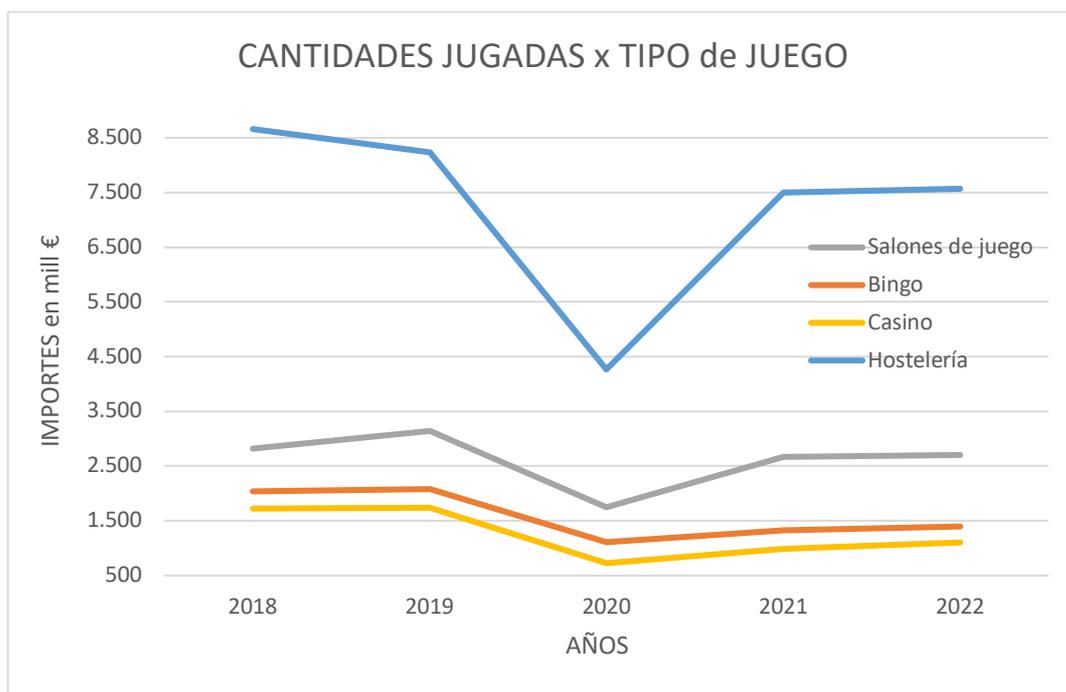
A continuación, vamos a ver las Cantidades Jugadas, los Premios y el GGR (cantidades jugadas menos premios) del juego presencial de las CC.AA.

	Mill€				
CASINOS					
Anualidad	2018	2019	2020	2021	2022
Cantidades jugadas	1.720	1.740	727	983	1.525
Premios	1.363	1.366	571	772	1.194
GGR	357	373	146	210	331
Propinas/entradas	29	28	8	4	10
Ingresos	386	402	154	214	230
BINGOS					
Anualidad	2018	2019	2020	2021	2022
Cantidades jugadas	2.053	2.079	1.088	1.314	1.870
Premios	1.439	1.473	790	956	1.374
GGR-Ingresos	614	606	298	358	496
SALONES DE JUEGO					
Anualidad	2018	2019	2020	2021	2022
Cantidades jugadas	2.827	3.143	1.653	2.622	2.700
Premios	1.979	2.200	1.157	1.835	1.890
GGR-Premios	848	943	496	787	810
HOSTELERÍA					

Añualidad	2018	2019	2020	2021	2022
Cantidades jugadas	8.756	8.318	4.253	7.664	7.570
Premios	6.129	5.822	2.977	5.365	5.343
GGR-Ingresos	2.627	2.496	1.276	2.299	2.227

FUENTE: Anuarios de Cejuego y Elaboración propia

Analizando una serie (Cantidades Jugadas) de los datos en todos los casos, y representando en una gráfica esos datos, observamos el efecto del Covid19 en los datos del 2020, con una caída que no ha acabado de reestablecerse en la actualidad:



Fuente Elaboración propia

CASINOS

Los Casinos son gestionados mediante concesiones sacadas a concurso por las correspondientes Comunidades Autónomas, en el ámbito de su territorio.

Como características específicas tienen Juegos de Mesa: como la Ruleta, Black Jack, Póquer en diversas variantes, Punto y Banca, que por su tecnicismo y desarrollo exigen del jugador un nivel determinado de conocimientos previos indispensables; y Máquinas de tipo "C" que se diferencia de las B, en que solo se pueden explotar en Casinos y que en la secuencia de premios admiten mayores apuestas y premios.

En el siguiente cuadro podemos ver los principales datos económicos durante el periodo de 2017 al 2022: Número de Casinos, Mesas y Máquinas "C", Visitas, Ingresos e Impuestos.

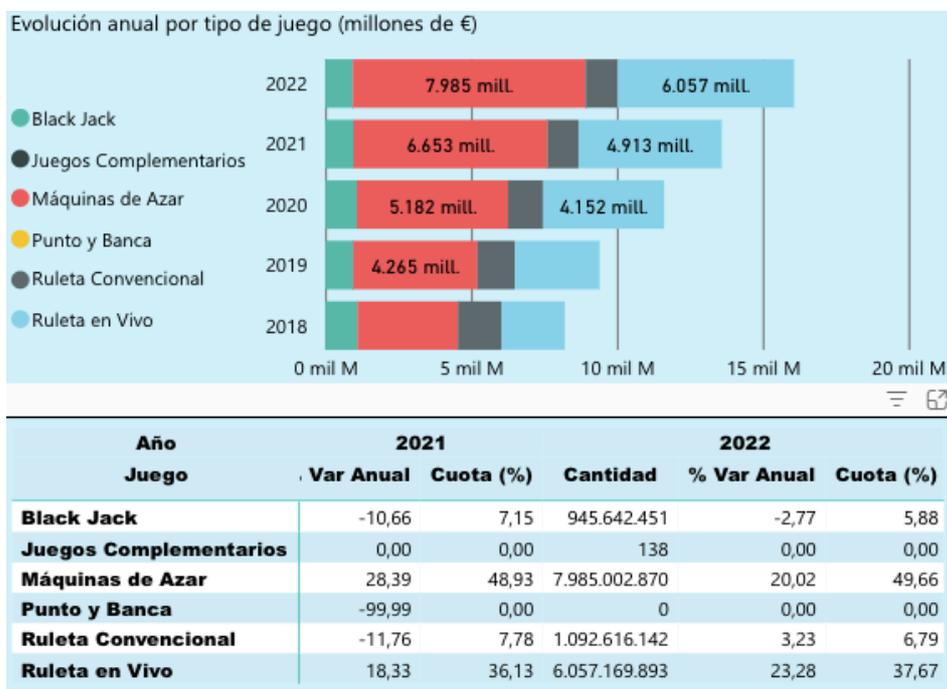
		2017	2018	2019	2020	2021	2022
		Mill€					
Salas abiertas		53	53	54	55	53	55
Mesas de juego		434	427	453	420	420	421
Máquinas C		1.803	1.767	1.610	1.137	1.036	1.008
Visitas	Total	5,3	5,3	5,2	1,7	2,2	4,4
Cantidades circulantes	DROP	1.106,6	1.100,6	1.089,7	436,9	605,3	1.003,9
	COIN IN	589,2	620,0	651,3	290,5	378,8	521,5
	Total	1.695,8	1.720,6	1.740,9	727,4	984,1	1.525,4
Ingresos	Mesas (GGR)	198,6	191,6	199,8	69,2	113,4	178,8
	Máquinas C (GGR)	158,1	166,2	174,2	77,5	97,6	152,5
	Propinas	29,2	28,5	28,2	7,9	4,2	10,0
	Entradas	1,4	0,5	0,5	0,2	0,1	0,1
	Total	387,4	386,7	402,6	154,9	215,3	341,4
Impuestos	Total	68,2	66,5	66,8	29,8	23,1	57,0
Gasto medio por visita		72,6	72,4	78,0	88,6	98,3	77,2

Fuente: Cejuego

Se puede comprobar una caída generalizada en todos los datos como cantidades jugadas, visitas, impuestos.

Las causas no sólo han sido el Covid, donde según las empresas del sector sus ingresos descendieron un 43,8% y que en los años posteriores no han alzado la cifra de juego anterior al mismo. El motivo, pese a tomar medidas para incrementar ingresos con concursos de póquer y traslados a las ciudades, ha sido la competencia de los Casinos Online, que les han quitado cuota de mercado como se observa en el cuadro siguiente.

Cantidades jugadas en el mismo periodo en los Casinos Online



Fuente: DGOJ

BINGOS

A diferencia de los casinos, para su práctica, no es necesaria ninguna habilidad por parte del jugador, ya que el resultado del juego depende exclusivamente del azar.

El juego consiste en extraer sucesivamente del bombo números que deben coincidir con los que disponen los clientes en cartones o soportes electrónicos.

En el siguiente cuadro podemos ver la evolución de los principales datos económicos en el periodo 2017-2022, en Cantidades Jugadas, Visitas Premios e Impuestos.

	2017	2018	2019	2020	2021	2022	Mille 2023
Visitas	35.080	35.521	35.417	15.227	18.425	28.159	
Gasto medio por visita (€)	16,1	19,7	19,8	24,9	18,1	17,6	
Ventas	1.977,9	2.039,4	2.081,2	1.111,4	1.322,1	1.870,3	222,7
Premios	1.412,0	1.338,2	1.379,3	732,6	989,4	1.374,4	204,4
% Destinado a premios	71,4	65,6	66,3	65,9	74,8	73,5	91,8
Juego Real	565,9	701,3	701,9	378,8	332,6	495,9	18,3
Impuestos	227,9	224,5	201,6	95,5	92,5	148,1	
% Impuestos	11,5	11,0	9,7	8,6	7,0	7,9	
Margen Empresas	338,0	476,8	500,3	283,3	240,2	347,8	

Fuente: Cejuego

El efecto Covid tuvo grandes repercusiones sobre este juego, ya que sus ingresos descendieron un 46% según Cejbingo (Anuario Juego 2021 Cejuego) sin que en la actualidad haya recuperado las cifras anteriores al mismo.

Al contrario de lo que ocurre con otros juegos, el bingo online apenas ha tenido éxito e incluso se puede apreciar un descenso. Las causas de esa situación no se deben achacar a la incorporación de otros productos, sino que habría que buscarlas quizás en la monotonía del juego y sobre todo al hecho de no producirse un cambio generacional, con el que aumentaría el número de asistentes. Debido a su carácter de entretenimiento y sociabilidad, es un juego muy apreciado por las personas mayores.

SALONES DE JUEGO Y HOSTELERIA

En este apartado vamos a estudiar las Máquinas tipo B” que sirven de base económica en Salones de Juego y Hostelería.

En el siguiente cuadro se señalan el número de Máquinas B, su distribución y porcentaje en los locales donde se pueden explotar.

		2017	2018	2019	2020	2021	2022
Máquinas Operativas	Hostelería	155.887	158.261	151.541	140.788	137.900	137.662
	Salones de juego	37.371	38.799	40.320	38.733	38.727	38.115
	Bingos		1.608	3.307	2.649	2.643	2.544
	Locales de apuestas y Cas..			296	407	466	278
Máquinas en baja tem..		12.848	12.058	13.493	19.306	16.620	15.616
% Máquinas	Hostelería	79	79	78	77	77	78
	Salones de juego	19	17	21	21	22	21
	Bingos	2	2	2	2	2	1
	Otros (locales de apuesta..		0	0	0	0	0

Fuente CEJUEGO

En el mismo se puede apreciar un descenso en el número de bares , del número de máquinas en la hostelería y un estancamiento en los Salones de Juego.

España es uno de los países que tiene más número bares en el mundo respecto a su población, pero es cierto que el bar tradicional había entrado en crisis y los nuevos que se abren no siguen esos parámetros y en algunos no hay Máquinas B

SALONES DE JUEGO

Son locales autorizados para ofrecer juegos en máquinas B de diversos tipos, además de Apuestas Presenciales, que fueron objeto de un Informe anterior sobre las Apuestas online y Presenciales.

Cada CC.AA. tiene distintas normas sobre Máquinas B, distancias, dimensiones, distribución y en la forma de ofrecer consumo similar al de la hostelería.

Las cantidades jugadas, premios y GGR se señalan en el siguiente cuadro.

SALONES DE JUEGO		Mill€				
Anualidad	2018	2019	2020	2021	2022	
Cantidades jugadas	2.827	3.143	1.653	2.622	2.700	
Premios	1.979	2.200	1.157	1.835	1.890	
GGR-Premios	848	943	496	787.	810	

FUENTE: Anuarios de Cejuego y Elaboración propia

El número de salones, visitas, y tasas de juego se señalan en el siguiente cuadro

	2018	2019	2020	2021	2022
Salones	3.475	3.749	3.857	3.766	3.630
Visitas (millones)	58,4	63,0	29,7	55,4	55,9
Gasto medio por visita (€)	14,5	15,0	16,7	14,2	14,5
Máquinas "B" operativas (*)	38.799	40.320	38.733	38.727	36.115
GGR (Cantidades jugadas menos premios) (Mill. €) (*) (**)	848	943	496	787	810
Tasas de juego sobre GGR (%)	180	206	158	198	191
Margen después pago tasa (Mill. €) (*)	21,3	22,9	31,9	25,1	23,6
	667	724	508	589	619

NOTA: Se han realizado mejoras en la calidad y consistencia de los datos de años anteriores, por lo que puede haber diferencias con datos publicados anteriormente.

Fuentes: Elaboración propia a partir de las siguientes fuentes:

(*) Servicios de juego de las comunidades

(**) Datos facilitados por las empresas operadoras

(***) INE.

(****) ANESAR

Joc Privat.

FUENTE: Anuarios de Cejuego

A la vista de los mismos se observa que la repercusión del Covid les afectó con una caída de ingresos del 41,5% según Anesar (Anuario Juego 2022 Cejuego) y que en los años siguientes su crecimiento se ha detenido y entre otras causas porque ha sido por un exceso de oferta y las restricciones impuestas por distintas CC.AA.

HOSTELERIA

Las máquinas B se pueden explotar en bares y restaurantes en las condiciones que determinen las CC.AA.

En el cuadro siguiente se señalan las cantidades jugadas premios y GGR (Cantidades Jugadas menos premios).

HOSTELERÍA					
Añualidad	2018	2019	2020	2021	2022
Cantidades jugadas	8.756	8.318	4.253	7.664	7.570
Premios	6.129	5.822	2.977	5.365	5.343
GGR-Ingresos	2.627	2.496	1.276	2.299	2.227

FUENTE: Anuarios de Cejuego y Elaboración propia

En el siguiente cuadro se especifican el número de bares, número de máquinas, GGR(cantidades jugadas menos premios), impuestos y repercusión sobre el empleo en esos locales.

Máquinas "B" en hostelería

	2018	2019	2020	2021	2022
Bares en funcionamiento (INE) (***)	183.306	181.000	167.995	160.580	160.673
Bares con máquinas B instalada (*)	141.651	137.831	127.939	126.289	121.306
El sector de máquinas "B" en hostelería					
- Máquinas "B" operativas en bares y hostelería (*)	156.534	151.541	140.788	137.900	137.662
- GGR de las máquinas "B" en hostelería (Gasto real) (Mill. €) (**)	2.627	2.496	1.276	2.299	2.271
- Tasas sobre el juego por máquinas "B" (Mill. €) (*)	565	577	288	424	536
- Margen después de la tasa de juego (Mill. €) (**)	2.061	1.919	988	1.875	1.735
- Tasa de juego por GGR (%)	21,5	23,1	22,6	18,5	23,6
Repercusión sobre la hostelería (Mill. €)					
- Participación en el GGR neto (Mill. €)	1.031	959	494	937	867
- Ingreso medio bar/cafetaría por máquina (€/año)	6.585	6.331	3.508	6.798	6.302
- Ingreso medio por bar/rest. con máquina (€/año)	7.277	6.961	3.860	7.423	7.151
- Empleos sostenidos en la hostelería (***)	54.014	49.397	37.065	58.562	41.819

NOTA: Se han realizado mejoras en la calidad y consistencia de los datos de años anteriores, por lo que puede haber diferencias con datos publicados anteriormente.
Fuentes: Elaboración propia a partir de las siguientes fuentes:

(*) Servicios de juego de las comunidades. (**) Datos facilitados por las empresas operadoras. (***) INE, o elaboración a partir de datos del INE. Joc Privat.

Fuente: Anuario Cejuego

A la vista de los mismos se ve la fuerte repercusión que tuvo el Covid en este sector con una caída de ingresos del 44,5% según Cofar- Femara- y Hostelería (Anuario Juego 2021Cejuego) y su no recuperación y caída debido principalmente a las "Slots" Máquinas tipo B y C, que se explotan en los casinos online, como hemos visto anteriormente.

Es interesante comprobar, pese a su caída continua durante estos años, la importancia de las mismas, la repercusión sobre la hostelería de las Máquinas "B" en cuanto al Ingreso medio cafetería por máquina, Ingreso medio restaurante por máquina y Empleos sostenidos en hostelería.

EMPLEO

Según estudios del sector del juego, el número de empleados se estabilizó a partir del año 2017 en torno a 85.000 puestos de trabajo, de los cuales más de 47.000 prestan sus servicios en las empresas de juego presencial Privado.

En el siguiente cuadro se especifica el total del empleo del sector público y del sector privado presencial.

Empleo en las empresas del sector del juego

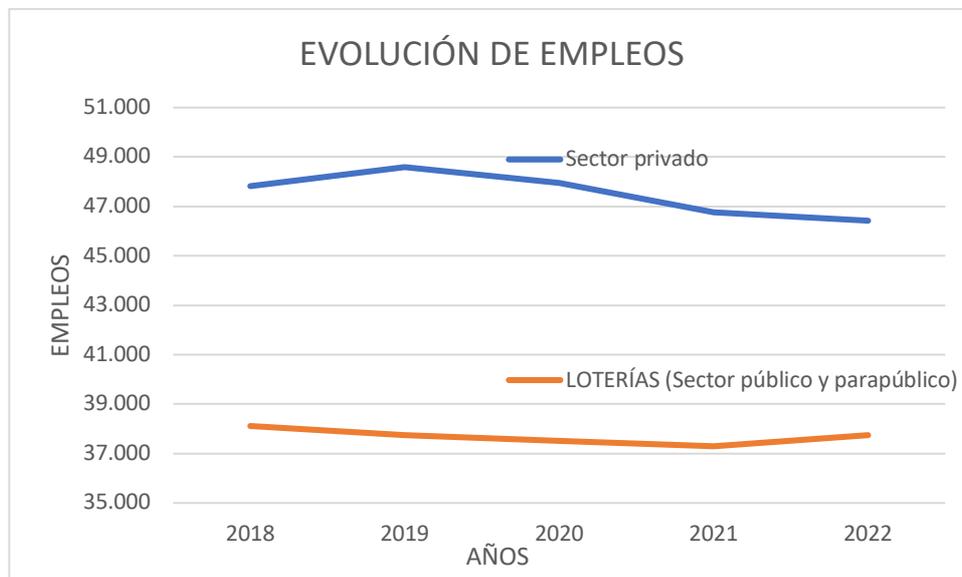
	2018	2019	2020	2021	2022
Administraciones de Lotería (SELAE) (*)	18.003	17.918	17.884	17.845	17.849
SELAE: Servicios centrales (**)	612	545	512	495	495
SELAE: Servicios Técnicos de Loterías (**)					
ONCE: Vendedores de la red comercial (***)	19.179	18.967	18.812	18.634	19.058
ONCE: Servicios centrales	321	326	305	322	333
EAJA					
Total empleo sector público o parapúblico	38.115	37.756	37.513	37.296	37.735
Casinos (*)	7.158	7.463	7.448	6.800	6.765
Bingos	8.500	8.343	8.343	8.398	8.528
Operadores de Máquinas B. Hostelería	10.277	9.556	8.720	8.745	8.729
Salones	18.793	20.029	20.622	19.960	19.239
Apuestas deportivas presenciales	2.450	2.550	2.065	2.056	2.362
Operadores <i>online</i> en España	650	650	750	800	800
Total empleo sector privado	47.828	48.591	47.948	46.759	46.423
Dir. Gral. Ordenación del Juego (Min. Hac. F.P)	56	56	56	56	56
Dir. Grales. Autonómicas (estimación)	94	94	94	94	94
TOTAL EMPLEO EN REGULACIÓN	150	150	150	150	150
TOTAL	86.093	86.497	85.611	84.205	84.309

(*) Parte de los casinos permanecieron cerrados parte de 2019 y 2020, pero sus empleados mantuvieron su vínculo con las empresas a través de ERTES.
Fuente: Elaboración propia a partir de las Memorias de SELAE y la ONCE y los sectores implicados.

Fuente: Anuario Cejuego

Durante el Covid las restricciones impuestas afectaron al menos al 50% de las plantillas de las empresas privadas de juego presencial y durante ese tiempo estuvieron en ERTES.

La siguiente gráfica explicita este hecho, y también se puede apreciar un descenso en los empleos:



De manera indirecta y según los mismos estudios, el sector genera cada año más de 175.000 puestos de trabajo indirectos, de ellos 42.000 en hostelería.

FISCALIDAD

La actividad del juego está sometida a un Impuesto especial o Tasa que regulan de forma distinta a los Casinos, Bingos, Apuestas y Máquinas, y a su vez tienen modificaciones en las distintas Comunidades Autónomas.

Esto origina unas variaciones en las bases imponibles, escalas y tipos, que impiden tener una visión global, lo que hace necesario una coordinación y unificación fiscal entre las CC.AA.

En el siguiente cuadro se ven las aportaciones totales de los juegos presenciales que han ingresado las CC.AA., en el periodo de 2009 a 2022.



(*) La cifra reportada en 2020 se corresponde con lo efectivamente tributado por el sector del juego de entretenimiento presencial privado; no incluye la inyección del Fondo Covid. Si sumamos el Fondo Covid, la cantidad percibida en total por los erarios autonómicos en concepto de tributos de Juego fue de **897.605.775*30** euros, tal como indicamos en JP349/Agosto 2021 página 25

Fuente: Revista Joc Privat

Se comprueba una disminución de los mismos desde el año 2009 por el efecto Covid y su descenso y no recuperación es fundamentalmente por las repercusiones del juego online estatal.

En el siguiente cuadro se muestran las cifras de recaudación de los años 2021 y 2022 por los distintos juegos presenciales autonómicos, Casinos, Bingos, Máquinas B-C y Apuestas:

LAS PRINCIPALES VARIABLES TRIBUTARIAS (*)	EN 2021 (euros)	EN 2022 (euros)
Total de ingresos por tasa sobre Casinos	23.113.369'91	56.955.967'29
Total de ingresos por recargo sobre Casinos	10.860'00	15.628'40
Total de ingresos por tasa de juego sobre el Bingo	92.414.136'56	147.311.297'80
Total de ingresos por el impuesto sobre el juego y premios del Bingo	1.033.687'45	2.153.935'61
Total de ingresos por tasa de juego sobre Máquinas B y C	648.173.901'00	703.506.359'56
Total de ingresos por recargo de la tasa sobre Máquinas B y C	3.148.659'77	3.757.253'13
Total Ingresos por tasa sobre Rifas, Tómbolas y Combinaciones Aleatorias (**)	639.513'98	582.277'99
Total de ingresos por tasa sobre Apuestas Deportivas	45.291.474'22	60.283.889'03
TOTAL TRIBUTACIÓN JUEGO (*)	812.163.944'12	1.024.752.016'47

(*) Además de las referenciadas, existen otras variables que concluyen en la cifra absoluta. (**) En ciertas Comunidades la minorización de la partida de Rifas y Tómbolas con Apuestas impide determinar exactamente la cuantía por lo que la cantidad total indicada de esta partida debería ser ligeramente superior a la reflejada

Fuente: Revista Joc Privat

El Covid, afectó de forma importante al juego presencial en un promedio de descenso del juego en un -45%, con cierres temporales de los establecimientos y con casi la mitad de las plantillas en ERTES, sin que hayan recuperado las cifras de juego anteriores a la pandemia.

El Covid, a mi juicio, vino a agravar su situación de crisis por la que estaba atravesando el juego presencial desde principios de siglo con un descenso generalizado de las cantidades jugadas y de los ingresos en las haciendas de las CC.AA.

Uno de los motivos más importantes, fue la llegada de Internet y las nuevas tecnologías, que, con una impunidad total, las Administraciones Públicas permitieron el desarrollo de los distintos juegos online con publicidad y sin ninguna regulación específica.

En 2011 se aprobó la Ley del juego online, que, a mi juicio, llegó tarde y mal, ya que rompió la filosofía de la regulación del juego presencial, concediendo muchas autorizaciones de explotación, una fiscalidad muy baja, y una publicidad lisa y sin crear empleo.

Pese a lo dicho anteriormente, el juego presencial sigue creando empleo, ingresos públicos, poca publicidad y pocas consecuencias no deseadas de su práctica, y gestionado en su inmensa mayoría por pequeñas y medianas empresas españolas.

Es imprescindible que la Administración Central y las CC.AA, elaboren sus Memorias respectivas y se publiquen en el primer trimestre del siguiente año para conocer exactamente que esta ocurriendo en el sector del juego y realizar las medidas adecuadas con una coordinación en todos los aspectos de juego por todas las Administraciones Públicas.

Miguel Mazón Hernández
Lcdo. Derecho y Dr. Economía