



INFORME ANUAL DEL JUEGO ONLINE EN ESPAÑA

FEBRERO DE 2012

CONTEXTO LEGAL

En mayo de 2011, tras su tramitación parlamentaria, se publicó en el BOE la Ley 13/2011, de 28 de mayo, de Ordenación del Juego.¹

De esta manera concluía un proceso regulatorio que empezó a fraguarse con la Ley 56/2007, de 28 de diciembre de Medidas de Impulso de la Sociedad de la Información, cuya Disposición Adicional Vigésima establecía un mandato al Gobierno de España a fin de que presentara a las Cortes un Proyecto de Ley que regulase las actividades de juego y apuestas por Internet.

La nueva ley se ha aprobado con dos objetivos claros; por un lado dotar a los operadores de juego del mercado español de un marco regulatorio específico en el que se delimiten los derechos y responsabilidades para el desarrollo de su actividad a través Internet, y por otro, configurar un mercado que de seguridad al usuario y genere ingresos para el Estado.

2011: año de la “celeridad” regulatoria

El año que dejamos atrás ha dado lugar a una sustancial actividad regulatoria. La aprobación de la Ley 13/2011 fue acompañada de diversa normativa de desarrollo en la que encontramos, entre otros, tres Reales Decretos de desarrollo de la Ley y un total de doce Órdenes Ministeriales que regulan las modalidades de juegos y apuestas autorizadas por el regulador español.

El comienzo de dicha actividad se dio en febrero cuando el Consejo de Ministros, con el objetivo de poner fin a la situación de alegalidad del sector en España, remitió al Congreso de los Diputados el Proyecto de Ley de Ordenación del Juego. A este respecto, fue la Comisión de Economía y Hacienda del Congreso el órgano encargado de su tramitación y debate inicial. Esto supuso el inicio de un periodo de tramitación parlamentaria – siempre por la vía de urgencia – donde el texto fue remitido desde el Congreso de los Diputados al Senado para posteriormente volver a la Cámara Baja. Dicho proceso mostró la existencia de diversos puntos de debate entre los diferentes grupos parlamentarios, algo que se constató con la presentación de más de 250 enmiendas sobre el borrador inicial.

- Puntos de debate

Tributación

Uno de los primeros y más representativos fue la decisión relativa al tipo de gravamen y a la base imponible del impuesto a pagar por los operadores de juego y apuestas por Internet. El debate residía en la posibilidad de reducir el tipo de gravamen y en la posibilidad de aplicar una única base imponible para el impuesto. En particular, diversos grupos parlamentarios constataron que una excesiva carga tributaria podía perjudicar la actividad en España, no solo por un elevado tipo de gravamen sino también por el hecho de que el impuesto se basase en una base imponible sobre ingresos brutos (sin deducir los premios) en lugar de sobre ingresos netos (una vez deducidos los premios). **Finalmente, se aprobó un tipo impositivo y una base imponible diferentes según el tipo de juego o apuesta.**

¹ <http://www.boe.es/boe/dias/2011/05/28/pdfs/BOE-A-2011-9280.pdf>

Licencias

La concesión de licencias (actualmente en proceso de otorgamiento) ha sido otro de los puntos controvertidos de la Ley. En este sentido, no había unidad de opiniones sobre si las licencias debían concederse mediante concurso público o bien mediante un proceso abierto de licencias de libre concurrencia. Tras el debate se convino que **la expedición de licencias debería ser el resultado de un procedimiento administrativo concurrencial iniciado a instancias del regulador español, una solución intermedia.**

Tecnología

La ubicación de los equipos tecnológicos y servidores, denominado por el Proyecto de Ley como Unidad Central de Juego, supuso otro de los términos de debate de la Ley. **Finalmente, la Ley no ha obligado a incorporar toda la estructura tecnológica en España sino solamente algunos elementos exigibles por el regulador.**

Retorno al deporte

La posibilidad de que un porcentaje de los ingresos percibidos por el Estado provenientes de las apuestas deportivas se repartieran entre los organizadores de los eventos deportivos fue uno de los puntos de debate surgidos entre los grupos parlamentarios. **En este sentido, a fecha de hoy todavía debe ser resuelto y regulado por el Gobierno.**

Black out

Por último, otro de los puntos de mayor controversia fue la gestión de la regulación desde el momento de la aprobación del texto hasta el la concesión de las primeras licencias. El debate estaba centrado entre el establecimiento de un periodo de cierre de operaciones (en el que los operadores de juego online debieran borrar bases de datos y pedir autorización expresa a los usuarios españoles además de no poder realizar actividades promocionales como patrocinios o publicidad hasta la obtención de una licencia) o la concesión de un periodo transitorio delimitado en el tiempo que permitiera seguir desarrollando la actividad operativa y comercial.

La Ley definió a través de las Disposiciones Transitorias Octava y Novena (relativas a publicidad, patrocinios y sanciones) un periodo transitorio para los operadores que, inicialmente, concluía el 31 de diciembre de 2011 o tras la concesión de las primeras licencias por el regulador. Sin embargo, a causa de la celeridad seguida en el proceso y al cambio de Gobierno, se tuvo que prorrogar el periodo transitorio hasta el 30 de junio de 2012 o hasta que se otorgaran las primeras licencias.

Entrada en vigor

Gracias a la referida prórroga del régimen transitorio aprobada por el Gobierno en el Real Decreto 20/2011 de 30 de diciembre de 2011, la legislación entrará en vigor **a todos los efectos a partir del 30 de junio de 2012 o bien hasta la concesión de las primeras licencias.**

MÁS INFORMACIÓN:

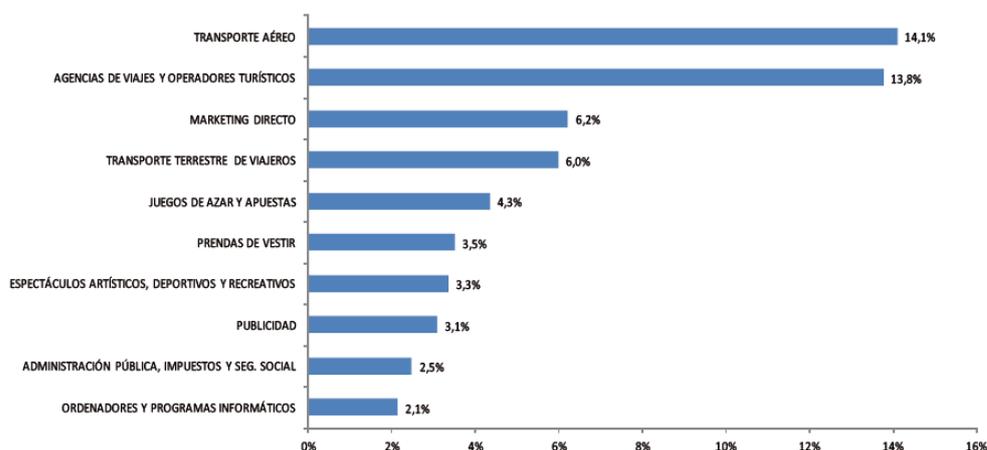
Victor Fernández, vfernandez@tinkle.es 93 445 43 51/610 540 117
Alicia Gonzalez, agonzalez@tinkle.es 93 238 59 11/ 618 64 06 75

SEGMENTO CLAVE EN EL COMERCIO ELECTRÓNICO

El comercio electrónico es uno de los sectores de la economía española que mayor crecimiento ha experimentado. **Concretamente, en el segundo trimestre de 2011 alcanzó un volumen de negocio de más de 2.300 millones de euros lo que supone un aumento superior al 25% con respecto al mismo periodo del año anterior, según datos de la Comisión del Mercado de las Telecomunicaciones.**²

Las apuestas y juegos por internet son uno de los segmentos clave dentro del e-commerce en España. En este sentido, **los juegos de azar y apuestas se sitúan entre las diez ramas con mayor porcentaje de volumen de negocio del comercio electrónico en España** junto con el transporte aéreo, las agencias de viajes y el marketing directo, según la CMT.

2. LAS DIEZ RAMAS DE ACTIVIDAD CON MAYOR PORCENTAJE DE VOLUMEN DE NEGOCIO DEL COMERCIO ELECTRÓNICO EN ESPAÑA (II-11, porcentaje)



RESULTADOS ECONÓMICOS

Estimaciones sectoriales

Jdigital ha hecho una estimación a los resultados económicos de la industria en base al GGR (*Gross Gaming Revenue* –ingresos menos reparto de premios), que es el índice económico que habitualmente mide el rendimiento del sector.

A este respecto Jdigital estima que en 2011 el sector del juego online ha generado unos ingresos superiores a los 370 millones de euros en 2011, lo que ha supuesto un aumento cercano al 20% respecto al año anterior. Asimismo, la asociación considera que en 2012 el sector ingresará 500 millones de euros aproximadamente y, **en 2014, podría superar los 800 millones de euros.**

² http://www.cmt.es/es/publicaciones/anexos/OK_CE_II_2011_INFORME.pdf



En cuanto a la tipología de producto, las apuestas deportivas han generado ingresos por valor de 125 millones de euros aproximadamente, un 14% adicional respecto al ejercicio anterior. El póker ha superado la barrera de los 100 millones de euros hasta incrementar su rendimiento en un 18% en relación a 2011. Finalmente, los juegos, azar, casino y *skill games* han ingresado más de 145 millones de euros hasta alcanzar un aumento del 21% respecto a la campaña anterior.

El número de usuarios únicos ha escalado hasta los 600.000, lo que supone un 60% más que en 2010. Por tipología de producto, según las estimaciones de Jdigital, 500.000 apostadores fueron usuarios de apuestas deportivas, más de 200.000 usuarios jugaron a póker online y en torno a 100.000 usuarios disfrutaron de los juegos, azar y casino en 2011.

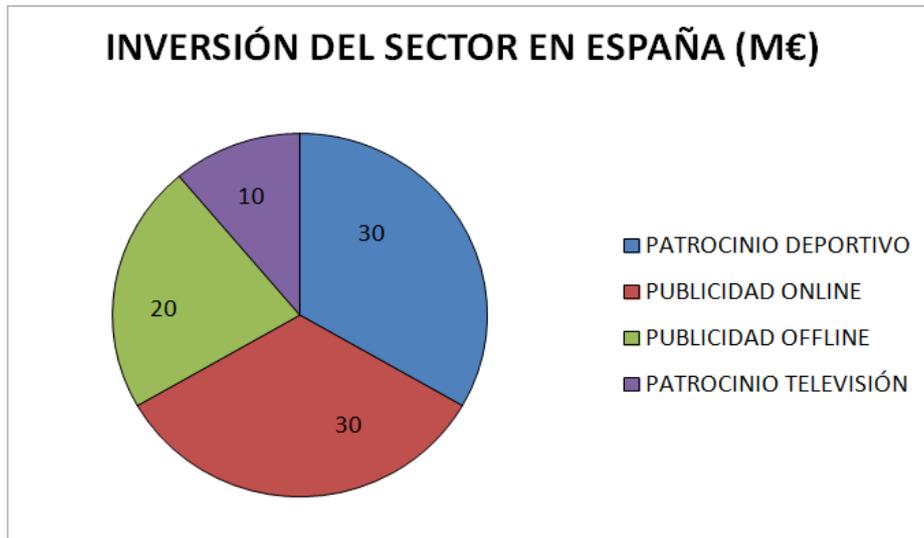
Inversión en comunicación (publicidad y patrocinios)

El aumento, tanto de los ingresos de los operadores como del incremento de los usuarios, ha sido posible gracias a un producto cuidado y atractivo pero también gracias a la comunicación de los operadores. Son ya conocidos los casos de patrocinio deportivo de equipos de fútbol de la Primera División española por parte de empresas de juego online pero también es importante la inversión en forma de publicidad que hacen las empresas en medios de comunicación, tanto offline como online.

En este contexto, la industria estima que la inversión realizada por las empresas de juego online a lo largo de 2011, en diferentes formas de publicidad y patrocinios, sería de 90 millones de euros aproximadamente.

Las diferentes formas de patrocinio y la publicidad por internet son los soportes que han atraído mayor inversión por parte de los operadores de juego online. Concretamente entre los dos han atraído cerca de 60 millones de euros. Sin embargo, también es importante mencionar la publicidad en prensa y radio, donde se han invertido cerca de 20 millones de

euros, y el patrocinio televisivo de programas de póker que ha captado una inversión cercana a los 10 millones de euros.



MÁS INFORMACIÓN:

Victor Fernández, vfernandez@tinkle.es 93 445 43 51/610 540 117
Alicia Gonzalez, agonzalez@tinkle.es 93 238 59 11/ 618 64 06 75