

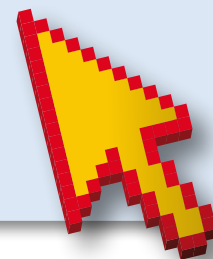
2^o

TRIMESTRE
2014

INFORME

Análisis Global del Mercado Nacional de Juego Online

Abril-junio 2014



Elaborado por la

Dirección General de Ordenación del Juego

La Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ) informa trimestralmente de la evolución del mercado de juego online en España, desde junio de 2012, mes en el que comenzó sus operaciones el mercado de juego online regulado en España.

NOTA METODOLÓGICA

ANÁLISIS GLOBAL DEL MERCADO NACIONAL DE JUEGO ONLINE

ACTIVIDAD DEL TRIMESTRE. EVOLUCIÓN DE LOS SEGMENTOS DE JUEGO

ANEXOS

- ➔ 3 PRINCIPALES MAGNITUDES
- ➔ 5 PARTICIPANTES
- ➔ 8 PUBLICIDAD, PATROCINIO Y PROMOCIÓN

- ➔ 10 PARTICIPACIONES Y GGR TOTALES POR SEGMENTO
- ➔ 12 PÓQUER
- ➔ 14 CASINO
- ➔ 16 APUESTAS
- ➔ 18 BINGO
- ➔ 19 CONCURSOS

- ➔ 20 CORRECCIÓN DATOS 2012 Y 2013

NOTA METODOLÓGICA

La Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ) informa trimestralmente de la evolución del mercado de juego online de ámbito nacional, desde junio de 2012, mes en el que comenzó el juego online regulado en España.

En el informe sólo se incluyen las operaciones realizadas por los operadores de juegos no reservados con licencia de ámbito nacional. No se incluyen las apuestas mutuas de la Sociedad Estatal de Loterías y Apuestas del Estado correspondientes al canal online.

Los datos del informe se obtienen a partir de la información suministrada a la DGOJ por los operadores de juego habilitados. Las variables incluidas en este informe son las siguientes:

- Cantidades jugadas: importe total de las cantidades dedicadas a la participación en el juego en el periodo.
- GGR (Gross Gaming Revenue): importe total de las cantidades dedicadas a la participación en el juego, deducidos los premios satisfechos por el operador a los participantes.
- Depósitos: importe total de los nuevos depósitos realizados por los participantes en su cuenta de juego durante el periodo.
- Retiradas: importe total de las retiradas de fondos realizadas por los participantes en su cuenta de juego durante el periodo.
- Publicidad, patrocinio y promoción: total gasto imputado al periodo. Incluye publicidad en medios o internet, gastos de afiliación, promoción (bonos) y patrocinio.
- Jugadores activos: número medio de usuarios activos en el periodo. Se considera que un usuario ha estado activo si en el periodo de un mes natural ha realizado al menos una apuesta. Para obtener la cifra total de usuarios activos en un mes se toman los datos de todos los operadores sin considerar si un mismo usuario está dado de alta en más de un operador. La cifra de usuarios activos en un trimestre se calcula por la media de los usuarios activos en cada mes.

- Nuevos jugadores registrados: nuevas altas de usuarios realizadas en el periodo considerado. Para calcular las altas se toman los datos de todos los operadores sin considerar si un mismo usuario se ha dado de alta en más de un operador.

A partir del informe correspondiente al primer trimestre de 2014 se incluyen las siguientes modificaciones en el informe trimestral de actividad:

1. Se prescinde del Índice Herfindahl-Hirschman (IHH), por considerar que, una vez se ha asentado el tamaño de los distintos operadores en el mercado, la información que proporciona resulta limitada en el contexto de un informe trimestral. El IHH es un indicador de concentración de la oferta particularmente útil para comparar la situación de la estructura del mercado ante alteraciones significativas producidas por un acontecimiento exógeno a la natural dinámica del mercado, como puede ser una concentración entre operadores importantes. Su utilidad es más reducida, sin embargo, de cara a medir la evolución de la estructura de la oferta en ausencia de tales acontecimientos.
2. Se incluye nueva información relativa a depósitos y retiradas realizados por los participantes en su cuenta de juego durante el periodo. En juego online se observa una tasa de retorno al jugador en premios sobre cantidades jugadas entre el 95% y 96%. Una parte importante de dichos premios es dedicada por los usuarios a nuevas participaciones en los juegos. Es por ello que junto a la cifra y evolución de las Cantidades Jugadas y el Gross Gaming Revenue se considera también relevante incluir la cifra y evolución de los nuevos depósitos y su relación con las cantidades jugadas y el retorno al jugador.
3. Se incluye nueva información relativa a los gastos en publicidad, patrocinio y promoción imputados en el periodo.

NOTA METODOLÓGICA

ANÁLISIS GLOBAL DEL MERCADO NACIONAL DE JUEGO ONLINE

- ➔ PRINCIPALES MAGNITUDES
- ➔ PARTICIPANTES
- ➔ PUBLICIDAD, PATROCINIO Y PROMOCIÓN

ACTIVIDAD DEL TRIMESTRE. EVOLUCIÓN DE LOS SEGMENTOS DE JUEGO

- ➔ PARTICIPACIONES Y GGR TOTALES POR SEGMENTO
- ➔ PÓQUER
- ➔ CASINO
- ➔ APUESTAS
- ➔ BINGO
- ➔ CONCURSOS

ANEXOS

- ➔ CORRECCION DE DATOS CORRESPONDIENTES A 2012 Y 2013

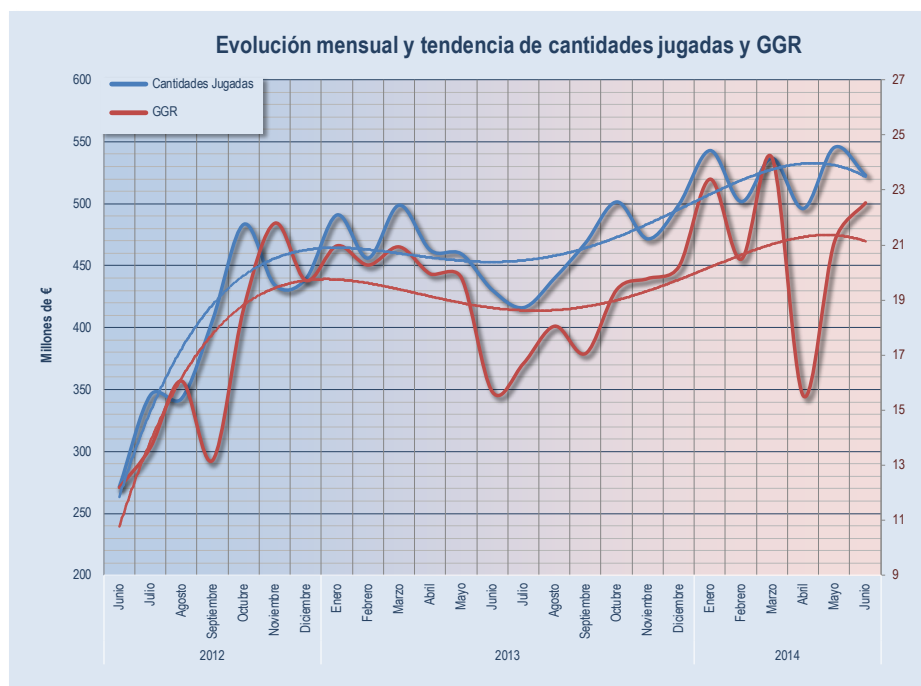
ANÁLISIS GLOBAL DEL MERCADO NACIONAL DE JUEGO ONLINE PRINCIPALES MAGNITUDES

En el segundo trimestre de 2014 se observa, en los principales agregados relativos al juego, un marcado descenso en el mes de abril, para continuar con un repunte de la actividad en los siguientes dos meses.

- En términos de **cantidades jugadas**, su suma total asciende a 1.565,81 millones de €, lo que evidencia un descenso del -1,06% respecto al primer trimestre del 2014 y un incremento del 15,69% respecto al mismo trimestre del año anterior
- El **GGR** del trimestre, 59,22 millones de €, experimenta también un descenso de un -13,02% respecto al primer trimestre de 2014 y un aumento de un 6,73% respecto al segundo trimestre del año anterior.
- El **importe total de depósitos** realizados durante el segundo trimestre

es de 156,55 millones de €, lo cual supone un incremento respecto al trimestre anterior (3,09%), y respecto al segundo trimestre de 2013 (22,15%).

- El **importe total de retiradas** realizadas por los jugadores asciende a 101,34 millones de €, constituyendo un aumento del 11,02% en relación al trimestre anterior y de un 26,89% con respecto al mismo trimestre de 2013.
- El **gasto en publicidad, patrocinio y promoción** realizado por los operadores durante el segundo trimestre asciende a 23,31 millones de €, constatando un aumento tanto respecto al trimestre anterior (39,79%) como respecto al segundo trimestre del año 2013 (47,13%).



NOTA METODOLÓGICA

ANÁLISIS GLOBAL DEL MERCADO NACIONAL DE JUEGO ONLINE

PRINCIPALES MAGNITUDES

- PARTICIPANTES
- PUBLICIDAD, PATROCINIO Y PROMOCIÓN

ACTIVIDAD DEL TRIMESTRE. EVOLUCIÓN DE LOS SEGMENTOS DE JUEGO

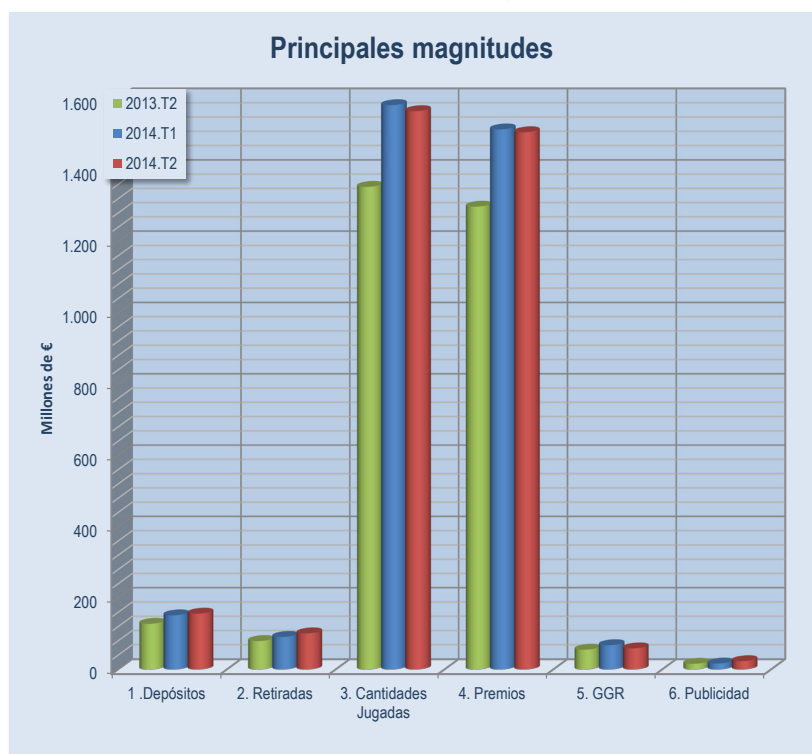
- PARTICIPACIONES Y GGR TOTALES POR SEGMENTO
- PÓQUER
- CASINO
- APUESTAS
- BINGO
- CONCURSOS

ANEXOS

- CORRECCION DE DATOS CORRESPONDIENTES A 2012 Y 2013

PRINCIPALES MAGNITUDES

Principales magnitudes (en millones de €)					
Concepto	2014.T2	2014.T1	% Variac.	2013.T2	% Variac.
1. Depósitos	156,55	151,85	3,09%	128,16	22,15%
2. Retiradas	101,34	91,28	11,02%	79,87	26,89%
3. Cantidades Jugadas	1.565,81	1.582,62	-1,06%	1.353,50	15,69%
4. Premios	1.506,59	1.514,54	-0,52%	1.298,02	16,07%
5. GGR	59,22	68,08	-13,02%	55,48	6,73%
6. Publicidad	23,31	16,67	39,79%	15,84	47,13%



NOTA METODOLÓGICA

ANÁLISIS GLOBAL DEL MERCADO NACIONAL DE JUEGO ONLINE

PRINCIPALES MAGNITUDES

- ➔ PARTICIPANTES
- ➔ PUBLICIDAD, PATROCINIO Y PROMOCIÓN

ACTIVIDAD DEL TRIMESTRE. EVOLUCIÓN DE LOS SEGMENTOS DE JUEGO

- ➔ PARTICIPACIONES Y GGR TOTALES POR SEGMENTO
- ➔ PÓQUER
- ➔ CASINO
- ➔ APUESTAS
- ➔ BINGO
- ➔ CONCURSOS

ANEXOS

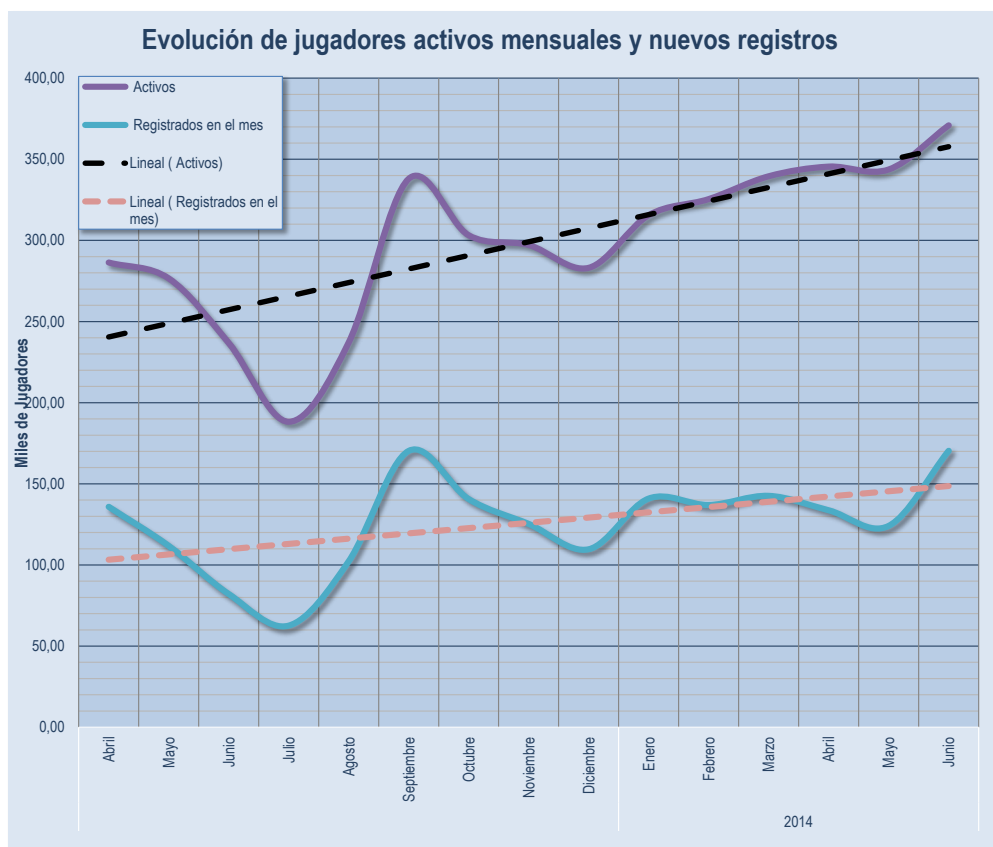
- ➔ CORRECCION DE DATOS CORRESPONDIENTES A 2012 Y 2013

PARTICIPANTES

En lo relativo a los jugadores activos y los nuevos registros ¹:

- El número de **jugadores activos** durante el segundo trimestre (media de los jugadores activos en cada mes) es de 353.373 jugadores, lo cual supone un incremento respecto al trimestre anterior (8,12%) y respecto al segundo trimestre del 2013 (32,57%).

- El número de **jugadores registrados** durante el segundo trimestre asciende a 428.260, constituyendo un aumento relativo del 1,82% en relación al trimestre anterior y de un 29,87% con respecto al mismo trimestre del 2013



1. Ver nota metodológica, párrafo tercero relativo a la forma de calcular los jugadores activos y los nuevos registros.

NOTA METODOLÓGICA

ANÁLISIS GLOBAL DEL MERCADO NACIONAL DE JUEGO ONLINE

PRINCIPALES MAGNITUDES

PARTICIPANTES

PUBLICIDAD, PATROCINIO Y PROMOCIÓN

ACTIVIDAD DEL TRIMESTRE. EVOLUCIÓN DE LOS SEGMENTOS DE JUEGO

PARTICIPACIONES Y GGR TOTALES POR SEGMENTO

PÓQUER

CASINO

APUESTAS

BINGO

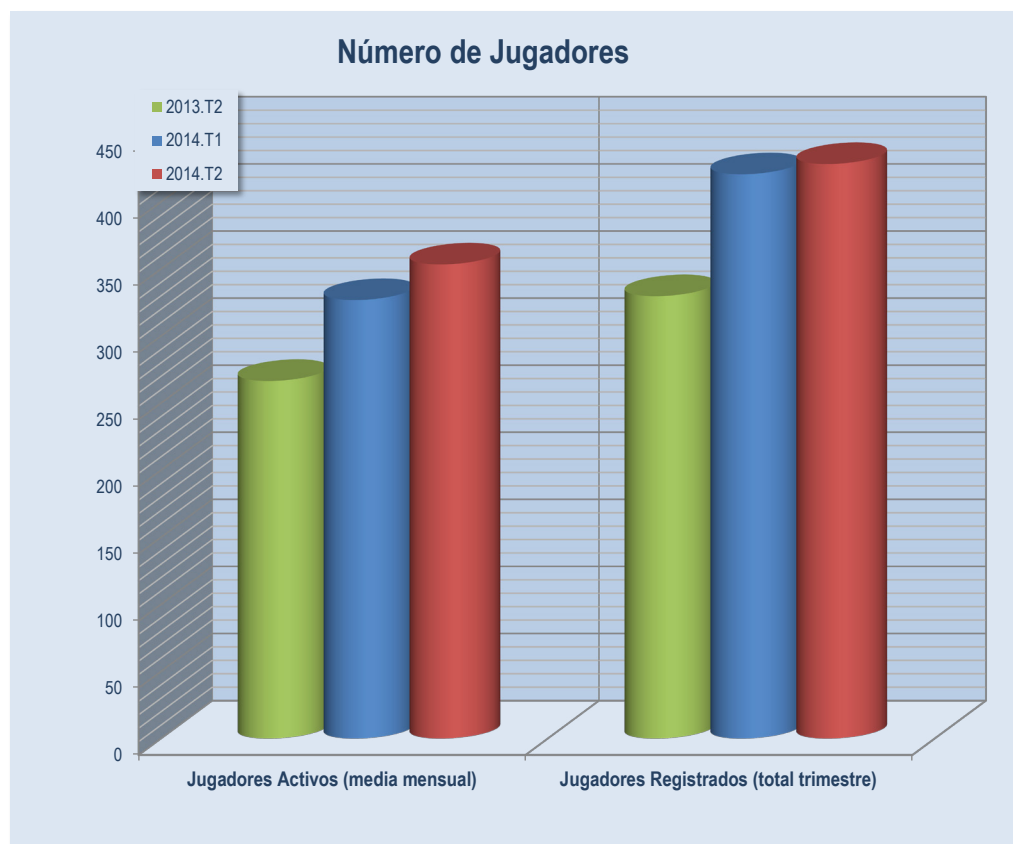
CONCURSOS

ANEXOS

CORRECCION DE DATOS CORRESPONDIENTES A 2012 Y 2013

PARTICIPANTES

Jugadores activos y nuevos registros (miles)					
Concepto	2014.T2	2014.T1	% Variac.	2013.T2	% Variac.
Jugadores Activos (media mensual)	353,37	326,84	8,12%	266,55	32,57%
Jugadores Registrados (total trimestre)	428,26	420,61	1,82%	329,75	29,87%



NOTA METODOLÓGICA

ANÁLISIS GLOBAL DEL MERCADO NACIONAL DE JUEGO ONLINE

→ PRINCIPALES MAGNITUDES

PARTICIPANTES

→ PUBLICIDAD, PATROCINIO Y PROMOCIÓN

ACTIVIDAD DEL TRIMESTRE. EVOLUCIÓN DE LOS SEGMENTOS DE JUEGO

→ PARTICIPACIONES Y GGR TOTALES POR SEGMENTO

→ PÓQUER

→ CASINO

→ APUESTAS

→ BINGO

→ CONCURSOS

ANEXOS

→ CORRECCION DE DATOS CORRESPONDIENTES A 2012 Y 2013

PARTICIPANTES

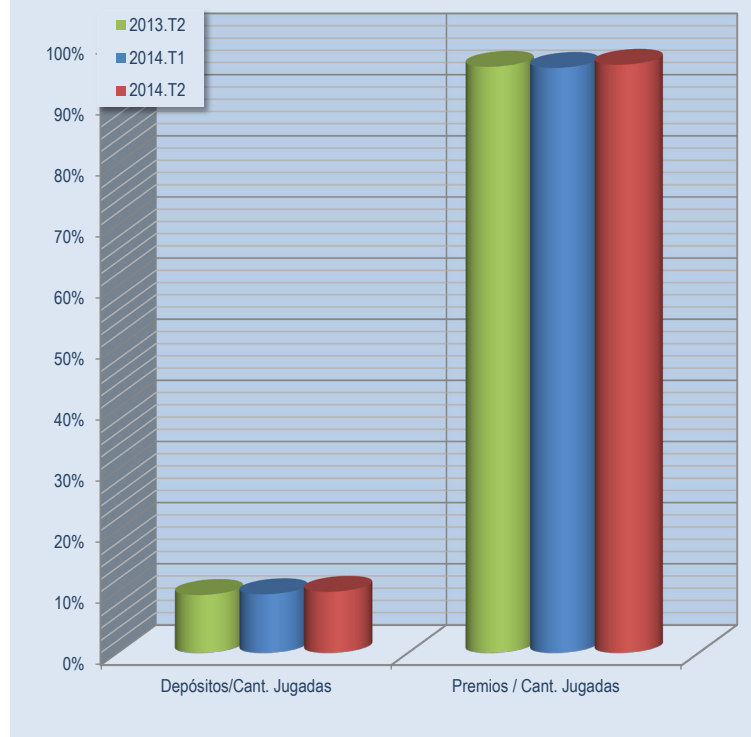
Ratios sobre las principales magnitudes

Concepto	2014.T2	2014.T1	% Variac.	2013.T2	% Variac.
Depósitos/Cant. Jugadas	10,00%	9,59%	4,20%	9,47%	5,59%
Premios / Cant. Jugadas	96,22%	95,70%	0,54%	95,90%	0,33%
GGR / Cant. Jugadas	3,78%	4,30%	-12,08%	4,10%	-7,73%

La ratio "depósitos/cantidades jugadas" correspondiente al segundo trimestre de 2014 es de un 10,00%, habiendo experimentado un incremento de un 4,20%, respecto al trimestre anterior y del 5,59% respecto al mismo trimestre del año 2013.

La ratio "premios/cantidades jugadas" (Tasa de Retorno al Jugador o RTP) mantiene un comportamiento plano en torno al 96,22%, no apreciándose variaciones sustanciales ni respecto al trimestre anterior (0,54%) ni respecto al mismo trimestre del año anterior (0,33%).

Ratios principales magnitudes



NOTA METODOLÓGICA

ANÁLISIS GLOBAL DEL MERCADO NACIONAL DE JUEGO ONLINE

→ PRINCIPALES MAGNITUDES

PARTICIPANTES

→ PUBLICIDAD, PATROCINIO Y PROMOCIÓN

ACTIVIDAD DEL TRIMESTRE. EVOLUCIÓN DE LOS SEGMENTOS DE JUEGO

→ PARTICIPACIONES Y GGR TOTALES POR SEGMENTO

→ PÓQUER

→ CASINO

→ APUESTAS

→ BINGO

→ CONCURSOS

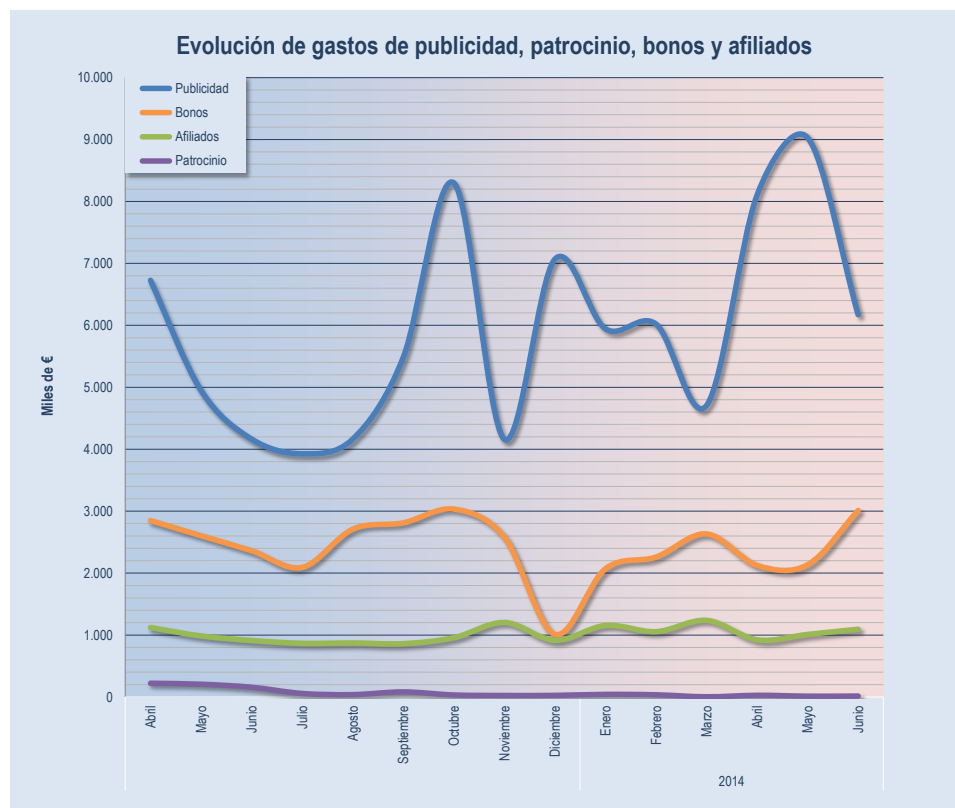
ANEXOS

→ CORRECCION DE DATOS CORRESPONDIENTES A 2012 Y 2013

PUBLICIDAD, PATROCINIO Y PROMOCIÓN

En lo relativo a gastos en publicidad, patrocinio y promoción se observa que:

- Los gastos en **publicidad** del trimestre ascienden a 23,31 millones de € por lo que han experimentado un aumento tanto respecto al trimestre anterior (39,79%) como respecto al segundo trimestre de 2013 (47,13%).
- Los gastos en **promoción** (bonos) contabilizados ascienden a 7,27 millones de €, suponiendo un incremento respecto al primer trimestre de 2014 (4,43%) y una disminución respecto al mismo trimestre del año anterior (-6,91%).
- Los gastos en **patrocinio**, con un importe de 57.310 euros, han experimentado un retroceso del -30,52% en relación con el primer trimestre de 2014 y del -90,23% respecto al segundo trimestre del 2013.
- Los gastos de **afiliación**, con un importe de 3,03 millones de euros, se han visto disminuidos respecto al trimestre anterior (-12,14%) y han aumentado ligeramente con respecto al mismo trimestre del año anterior (0,36%).



NOTA METODOLÓGICA

ANÁLISIS GLOBAL DEL MERCADO NACIONAL DE JUEGO ONLINE

➔ PRINCIPALES MAGNITUDES

➔ PARTICIPANTES

PUBLICIDAD, PATROCINIO Y PROMOCIÓN

ACTIVIDAD DEL TRIMESTRE. EVOLUCIÓN DE LOS SEGMENTOS DE JUEGO

➔ PARTICIPACIONES Y GGR TOTALES POR SEGMENTO

➔ PÓQUER

➔ CASINO

➔ APUESTAS

➔ BINGO

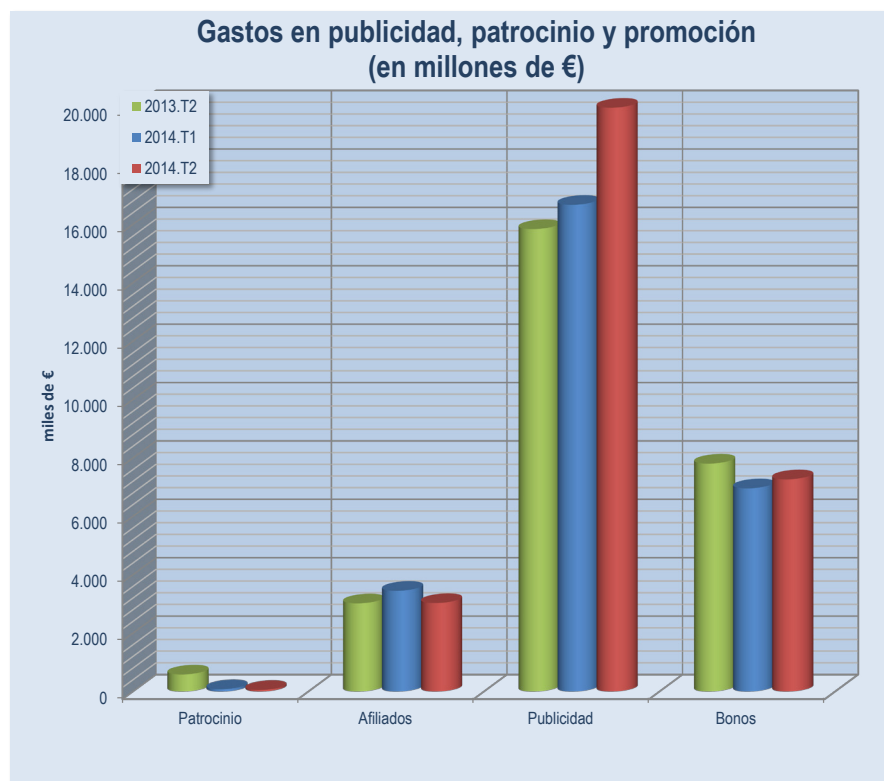
➔ CONCURSOS

ANEXOS

➔ CORRECCION DE DATOS CORRESPONDIENTES A 2012 Y 2013

PUBLICIDAD, PATROCINIO Y PROMOCIÓN

Gastos en publicidad, patrocinio y promoción (en miles de €)					
Concepto	2014.T2	2014.T1	% Variac.	2013.T2	% Variac.
Patrocinio	57,31	82,49	-30,52%	586,63	-90,23%
Afiliados	3.033,28	3.452,35	-12,14%	3.022,40	0,36%
Publicidad	23.308,77	16.674,24	39,79%	15.842,73	47,13%
Bonos	7.271,56	6.963,14	4,43%	7.810,93	-6,91%



NOTA METODOLÓGICA

ANÁLISIS GLOBAL DEL MERCADO NACIONAL DE JUEGO ONLINE

- ➔ PRINCIPALES MAGNITUDES
- ➔ PARTICIPANTES

PUBLICIDAD, PATROCINIO Y PROMOCIÓN

ACTIVIDAD DEL TRIMESTRE. EVOLUCIÓN DE LOS SEGMENTOS DE JUEGO

- ➔ PARTICIPACIONES Y GGR TOTALES POR SEGMENTO
- ➔ PÓQUER
- ➔ CASINO
- ➔ APUESTAS
- ➔ BINGO
- ➔ CONCURSOS

ANEXOS

- ➔ CORRECCION DE DATOS CORRESPONDIENTES A 2012 Y 2013

ACTIVIDAD DEL TRIMESTRE. EVOLUCIÓN DE LOS SEGMENTOS DE JUEGO PARTICIPACIONES Y GGR TOTALES POR SEGMENTO

En cuanto a la distribución y la evolución de las cantidades jugadas y GGR en los diferentes mercados se observa lo siguiente:

- El reparto de las cantidades jugadas por segmentos es el siguiente: **Póquer** (32,73%), **Casino** (23,25%), **Apuestas** (42,91%), **Bingo** (1,05%) y **Concursos** (0,07%).
- La distribución del GGR por segmentos: **Póquer** (26,00%), **Casino** (15,48%), **Apuestas** (53,96%), **Bingo** (3,34%) y **Concursos** (1,22%).

NOTA METODOLÓGICA

ANÁLISIS GLOBAL DEL MERCADO NACIONAL DE JUEGO ONLINE

- ➔ PRINCIPALES MAGNITUDES
- ➔ PARTICIPANTES
- ➔ PUBLICIDAD, PATROCINIO Y PROMOCIÓN

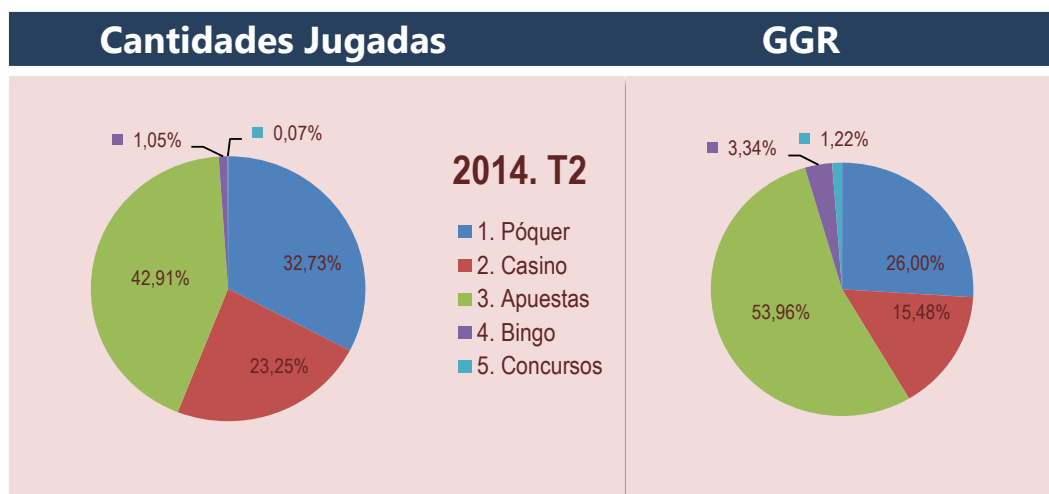
ACTIVIDAD DEL TRIMESTRE. EVOLUCIÓN DE LOS SEGMENTOS DE JUEGO

PARTICIPACIONES Y GGR TOTALES POR SEGMENTO

- ➔ PÓQUER
- ➔ CASINO
- ➔ APUESTAS
- ➔ BINGO
- ➔ CONCURSOS

ANEXOS

- ➔ CORRECCION DE DATOS CORRESPONDIENTES A 2012 Y 2013



PARTICIPACIONES Y GGR TOTALES POR SEGMENTO

Cantidades Jugadas y GGR trimestral (en millones de €)

Mercado	Cant. Jugadas					GGR				
	2014.T2	2014.T1	% Variac.	2013.T2	% Variac.	2014.T2	2014.T1	% Variac.	2013.T2	% Variac.
1. Póquer	512,45	581,93	-11,94%	539,49	-5,01%	15,40	17,66	-12,80%	16,39	-6,04%
2. Casino	364,09	338,54	7,55%	325,07	12,00%	9,17	8,88	3,27%	8,48	8,14%
3. Apuestas	671,87	642,73	4,53%	472,88	42,08%	31,96	37,64	-15,09%	27,31	17,03%
4. Bingo	16,37	17,29	-5,32%	13,77	18,88%	1,98	2,23	-11,21%	1,80	10,00%
5. Concursos	1,02	2,14	-52,34%	2,30	-55,65%	0,72	1,66	-56,63%	1,50	-52,00%

NOTA METODOLÓGICA

ANÁLISIS GLOBAL DEL MERCADO NACIONAL DE JUEGO ONLINE

- ➔ PRINCIPALES MAGNITUDES
- ➔ PARTICIPANTES
- ➔ PUBLICIDAD, PATROCINIO Y PROMOCIÓN

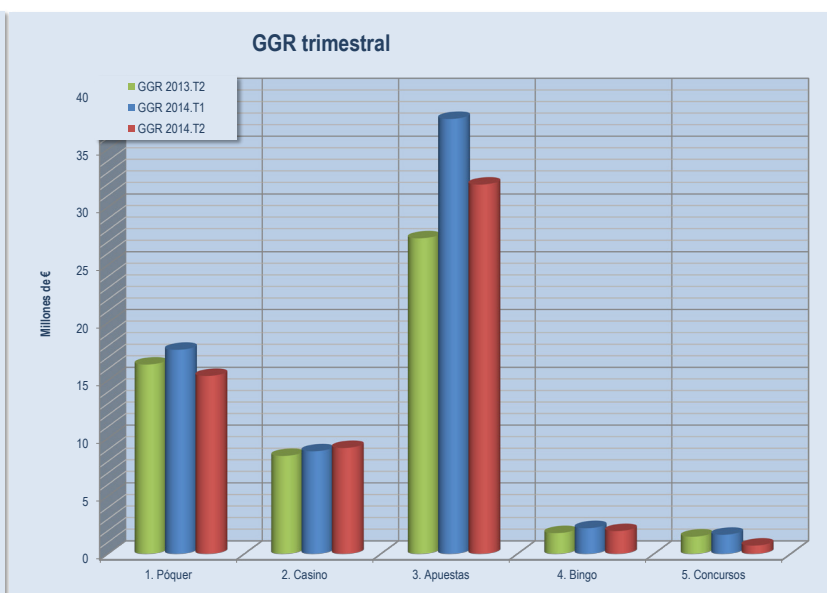
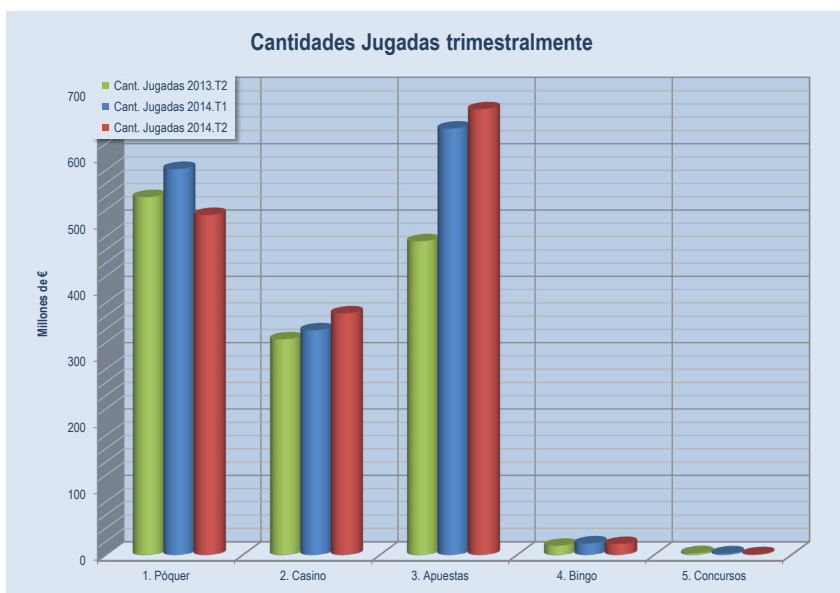
ACTIVIDAD DEL TRIMESTRE. EVOLUCIÓN DE LOS SEGMENTOS DE JUEGO

PARTICIPACIONES Y GGR TOTALES POR SEGMENTO

- ➔ PÓQUER
- ➔ CASINO
- ➔ APUESTAS
- ➔ BINGO
- ➔ CONCURSOS

ANEXOS

- ➔ CORRECCION DE DATOS CORRESPONDIENTES A 2012 Y 2013



PÓQUER

En cuanto a la distribución y evolución de las cantidades jugadas y del GGR por modalidad de póquer, se observa que:

- El segmento de Póquer ha experimentado un descenso en términos de cantidades jugadas y GGR de un -5,01% y de un -6,04% respectivamente respecto al mismo trimestre del año anterior.
- De los 512,45 millones de € jugados en el segmento de Póquer, 391,57 (76,41%) millones se juegan en la modalidad de Póquer Cash mientras que los 120,88 millones (23,59%) restantes se corresponden con la modalidad de Póquer Torneo.
- El GGR total obtenido por los operadores de Póquer, 15,39 millones

de €, se distribuye de la siguiente forma: 10,14 millones de € (65,89%) para la modalidad de Póquer Cash y 5,25 millones (34,11%) para la modalidad de Póquer Torneo.

- En cuanto a la evolución de las cantidades jugadas se observa que, respecto al mismo mes del año anterior, hay un descenso (-7,08%) de las mismas en la modalidad de Póquer Cash y un aumento (2,37%) en la modalidad de Póquer Torneo. En relación al GGR, se aprecian descensos tanto en la modalidad de Póquer Cash (-8,40%) como en la modalidad de Póquer Torneo (-1,13%), si bien en este último caso es menos significativo.

Cantidades Jugadas y GGR trimestral por tipo de juego												Cantidades en millones de €			
Mercado	Juego	Descripción	2014T2		2014T1				2013T2						
			Cantidades Jugadas	GGR	Cantidades Jugadas	% Var. Cant.Jug.	GGR	% Var. GGR	Cantidades Jugadas	% Var. Cant.Jug.	GGR	% Var. GGR			
Póquer	POC	Póquer Cash	391,57	10,14	449,14	-12,82%	11,48	-11,67%	421,41	-7,08%	11,07	-8,40%			
	POT	Póquer Torneo	120,88	5,25	132,79	-8,97%	6,19	-15,19%	118,08	2,37%	5,31	-1,13%			

NOTA METODOLÓGICA

ANÁLISIS GLOBAL DEL MERCADO NACIONAL DE JUEGO ONLINE

- PRINCIPALES MAGNITUDES
- PARTICIPANTES
- PUBLICIDAD, PATROCINIO Y PROMOCIÓN

ACTIVIDAD DEL TRIMESTRE. EVOLUCIÓN DE LOS SEGMENTOS DE JUEGO

- PARTICIPACIONES Y GGR TOTALES POR SEGMENTO

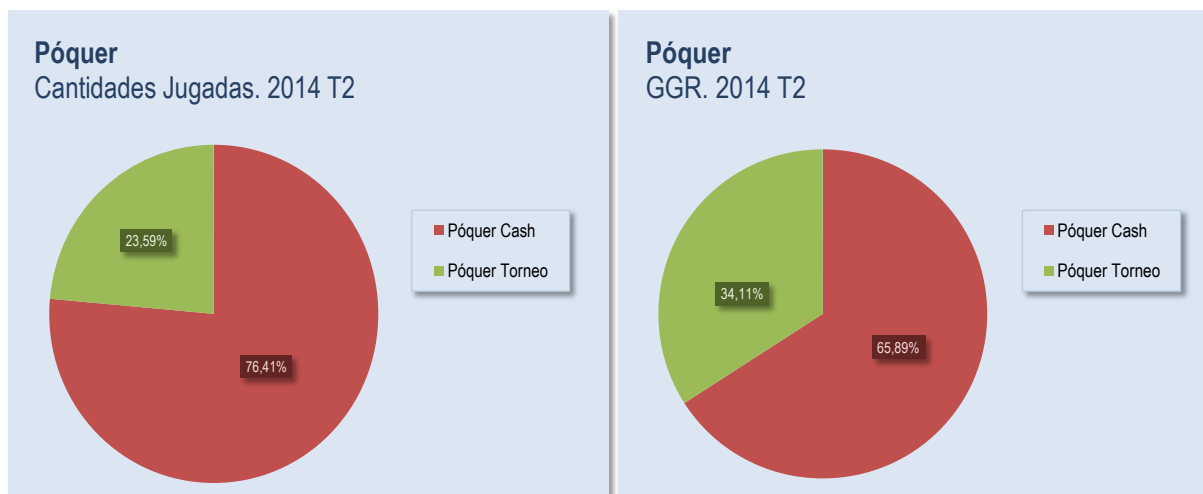
PÓQUER

- CASINO
- APUESTAS
- BINGO
- CONCURSOS

ANEXOS

- CORRECCION DE DATOS CORRESPONDIENTES A 2012 Y 2013

PÓQUER



NOTA METODOLÓGICA

ANÁLISIS GLOBAL DEL MERCADO NACIONAL DE JUEGO ONLINE

- ➔ PRINCIPALES MAGNITUDES
- ➔ PARTICIPANTES
- ➔ PUBLICIDAD, PATROCINIO Y PROMOCIÓN

ACTIVIDAD DEL TRIMESTRE. EVOLUCIÓN DE LOS SEGMENTOS DE JUEGO

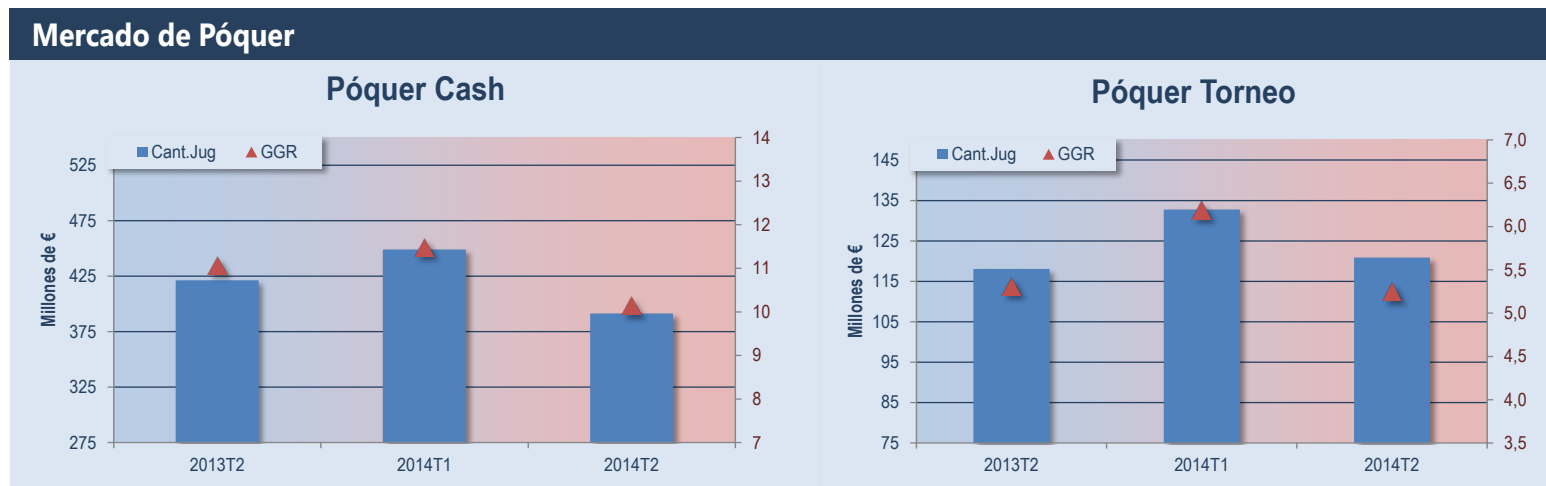
- ➔ PARTICIPACIONES Y GGR TOTALES POR SEGMENTO

PÓQUER

- ➔ CASINO
- ➔ APUESTAS
- ➔ BINGO
- ➔ CONCURSOS

ANEXOS

- ➔ CORRECCION DE DATOS CORRESPONDIENTES A 2012 Y 2013



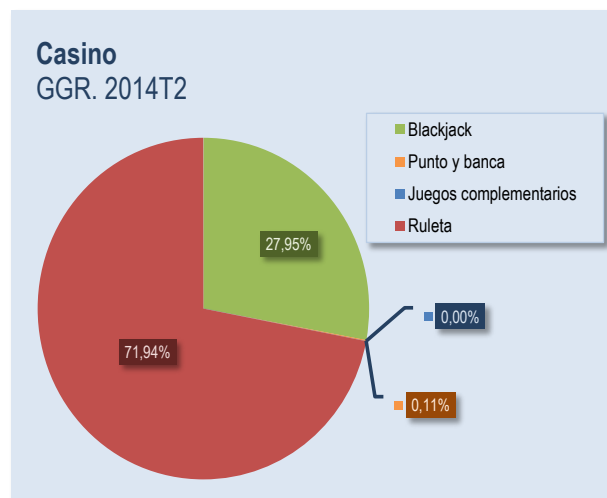
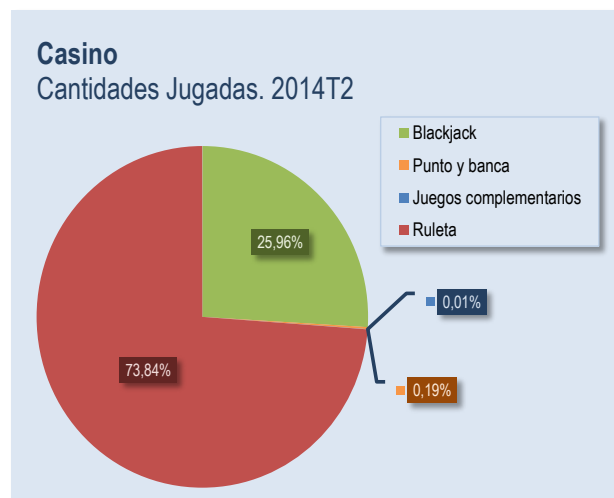
CASINO

En cuanto a la distribución y evolución de las cantidades jugadas y del GGR por juego de casino, se observa que:

- Tanto las cantidades jugadas como el GGR se han incrementado respecto al mismo trimestre del año anterior: 12,00% y 8,14%, respectivamente.

- De los 364,09 millones de € jugados en Casino, 268,85 millones (73,84%) se apuestan en Ruleta, 94,50 millones (25,96%) se apuestan en BlackJack, 0,70 millones (0,19%) a Punto y Banca y 0,04 millones (0,01%) a Juegos Complementarios.

Cantidades Jugadas y GGR trimestral por tipo de juego										Cantidades en millones de €			
Mercado	Juego	Descripción	2014T2		2014T1				2013T2				
			Cantidades Jugadas	GGR	Cantidades Jugadas	% Var. Cant.Jug.	GGR	% Var. GGR	Cantidades Jugadas	% Var. Cant.Jug.	GGR	% Var. GGR	
Casino	BLJ	Blackjack	94,50	2,56	88,37	6,94%	2,45	4,49%	93,59	0,97%	2,41	6,22%	
	PUN	Punto y banca	0,70	0,01	0,44	59,09%	0,02	-50,00%	0,38	84,21%	0,00	-	
	COM	Juegos complementarios	0,04	0,00	0,05	-	0,00	-	0,08	-	0,01	-	
	RLT	Ruleta	268,85	6,59	249,68	7,68%	6,41	2,81%	231,01	16,38%	6,07	8,57%	



NOTA METODOLÓGICA

ANÁLISIS GLOBAL DEL MERCADO NACIONAL DE JUEGO ONLINE

- PRINCIPALES MAGNITUDES
- PARTICIPANTES
- PUBLICIDAD, PATROCINIO Y PROMOCIÓN

ACTIVIDAD DEL TRIMESTRE. EVOLUCIÓN DE LOS SEGMENTOS DE JUEGO

- PARTICIPACIONES Y GGR TOTALES POR SEGMENTO

PÓQUER

CASINO

- APUESTAS
- BINGO
- CONCURSOS

ANEXOS

- CORRECCION DE DATOS CORRESPONDIENTES A 2012 Y 2013

CASINO

- El GGR total obtenido por los operadores de Casino, 9,16 millones de €, se distribuye de la siguiente forma por juego: 6,59 millones (71,94%) en Ruleta, 2,56 millones (27,95%) en Blackjack, 10.350 euros (0,11%) en Punto y Banca y 3.550 euros en Juegos Complementarios.
- En relación a la evolución entre el segundo trimestre de los ejercicios 2013 y 2014 de las cantidades jugadas, se observa

un incremento en Ruleta (16,38%) y Punto y Banca (84,21%), un aumento mínimo en BlackJack (0,97%), y un descenso en Juegos Complementarios (-50,00%).

- En términos interanuales de GGR, se aprecia un incremento para Blackjack (6,22%) y Ruleta (8,57%), y un decrecimiento para Juegos Complementarios (-37,17%).



NOTA METODOLÓGICA

ANÁLISIS GLOBAL DEL MERCADO NACIONAL DE JUEGO ONLINE

- PRINCIPALES MAGNITUDES
- PARTICIPANTES
- PUBLICIDAD, PATROCINIO Y PROMOCIÓN

ACTIVIDAD DEL TRIMESTRE. EVOLUCIÓN DE LOS SEGMENTOS DE JUEGO

- PARTICIPACIONES Y GGR TOTALES POR SEGMENTO
- PÓQUER
- CASINO
- APUESTAS
- BINGO
- CONCURSOS

ANEXOS

- CORRECCION DE DATOS CORRESPONDIENTES A 2012 Y 2013

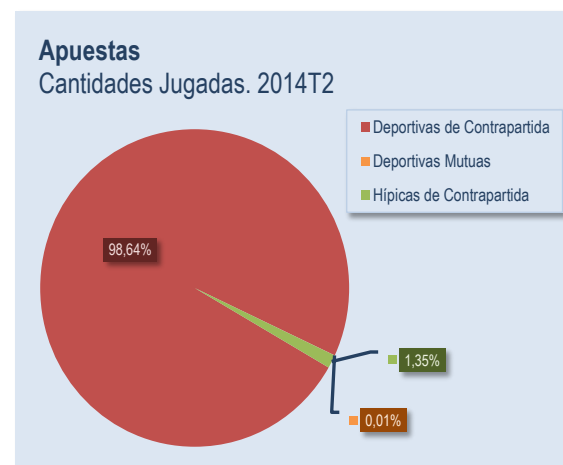
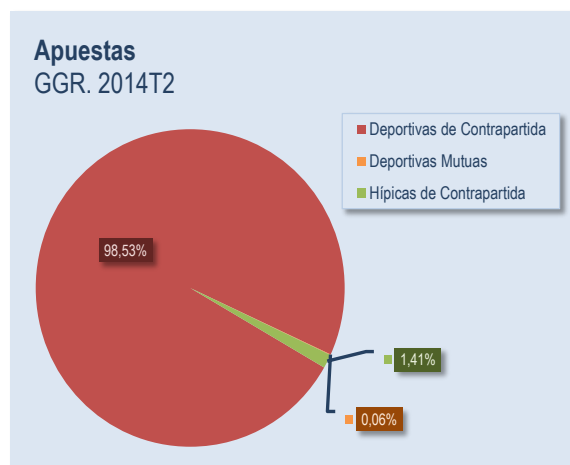
APUESTAS²

En cuanto a la distribución y evolución de las cantidades jugadas y del GGR por tipo de apuestas, se observa que:

- El segmento de Apuestas ha experimentado un incremento en términos de cantidades jugadas y GGR de un 42,08% y de un 17,03% respectivamente respecto al mismo trimestre del año anterior.

- Los 671,87 millones de € de cantidades apostadas se distribuyen de la siguiente manera: 662,76 millones (98,64%) se corresponden a Apuestas Deportivas de Contrapartida, 9,05 millones (1,35%) se corresponden a Apuestas Hípicas de Contrapartida y 0,06 millones (0,009%) se corresponden a Apuestas Deportivas Mutuas.

Cantidades Jugadas y GGR trimestral por tipo de juego									Cantidades en millones de €			
Mercado	Juego	Descripción	2014T2		2014T1				2013T2			
			Cantidades Jugadas	GGR	Cantidades Jugadas	% Var. Cant.Jug.	GGR	% Var. GGR	Cantidades Jugadas	% Var. Cant.Jug.	GGR	% Var. GGR
Apuestas	ADC	Deportivas de Contrapartida	662,76	31,49	636,69	4,09%	37,21	-15,37%	467,13	41,88%	26,83	17,37%
	ADM	Deportivas Mutuas	0,06	0,02	0,12	-50,00%	0,06	-66,67%	0,15	-60,00%	0,06	-66,67%
	AHC	Hípicas de Contrapartida	9,05	0,45	5,91	53,13%	0,38	18,42%	5,60	61,61%	0,43	4,65%



2. En el estudio del segmento de apuestas, no se han tenido en consideración ni las "Apuestas Hípicas de Contrapartida" ni "Otras Apuestas de Contrapartida" dado que sus importes, tanto en términos de cantidades jugadas como de GGR, carecen de valor estadístico. El detalle de los importes se incluye en los anexos.

NOTA METODOLÓGICA

ANÁLISIS GLOBAL DEL MERCADO NACIONAL DE JUEGO ONLINE

- PRINCIPALES MAGNITUDES
- PARTICIPANTES
- PUBLICIDAD, PATROCINIO Y PROMOCIÓN

ACTIVIDAD DEL TRIMESTRE. EVOLUCIÓN DE LOS SEGMENTOS DE JUEGO

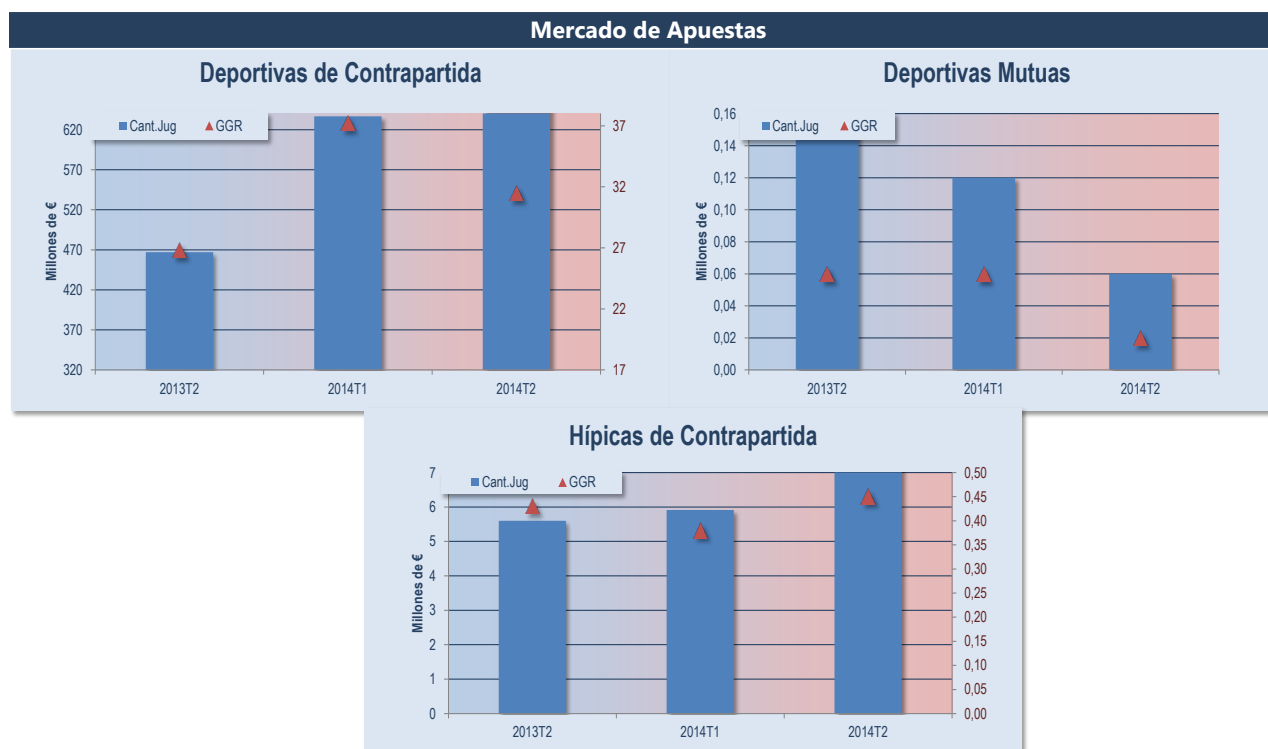
- PARTICIPACIONES Y GGR TOTALES POR SEGMENTO
- PÓQUER
- CASINO
- APUESTAS
- BINGO
- CONCURSOS

ANEXOS

- CORRECCION DE DATOS CORRESPONDIENTES A 2012 Y 2013

APUESTAS²

- Del GGR obtenido por los operadores, 31,96 millones de €, 31,49 millones (98,53%) de € proviene de las Apuestas Deportivas de Contrapartida, 0,45 millones (1,41%) proviene de las Apuestas Hípicas de Contrapartida y 0,02 millones (0,06%) de Apuestas Deportivas Mutuas.
- Se aprecia un incremento notable de las cantidades jugadas respecto al mismo trimestre del año anterior en las Apuestas Deportivas de Contrapartida (41,88%) y en las Apuestas Hípicas de Contrapartida (61,61%), mientras que en las Apuestas Deportivas Mutuas existe un descenso del -60,00%.
- De manera análoga para el GGR, se aprecia un incremento en las modalidades de Apuestas Deportivas de Contrapartida (17,37%) y Apuestas Hípicas de Contrapartida (4,65%), así como un descenso en las Apuestas Deportivas Mutuas (-66,67%).



2. En el estudio del segmento de apuestas, no se han tenido en consideración ni las "Apuestas Hípicas de Contrapartida" ni "Otras Apuestas de Contrapartida" dado que sus importes, tanto en términos de cantidades jugadas como de GGR, carecen de valor estadístico. El detalle de los importes se incluye en los anexos.

NOTA METODOLÓGICA

ANÁLISIS GLOBAL DEL MERCADO NACIONAL DE JUEGO ONLINE

- ➔ PRINCIPALES MAGNITUDES
- ➔ PARTICIPANTES
- ➔ PUBLICIDAD, PATROCINIO Y PROMOCIÓN

ACTIVIDAD DEL TRIMESTRE. EVOLUCIÓN DE LOS SEGMENTOS DE JUEGO

- ➔ PARTICIPACIONES Y GGR TOTALES POR SEGMENTO
- ➔ PÓQUER
- ➔ CASINO
- ➔ APUESTAS
- ➔ BINGO
- ➔ CONCURSOS

ANEXOS

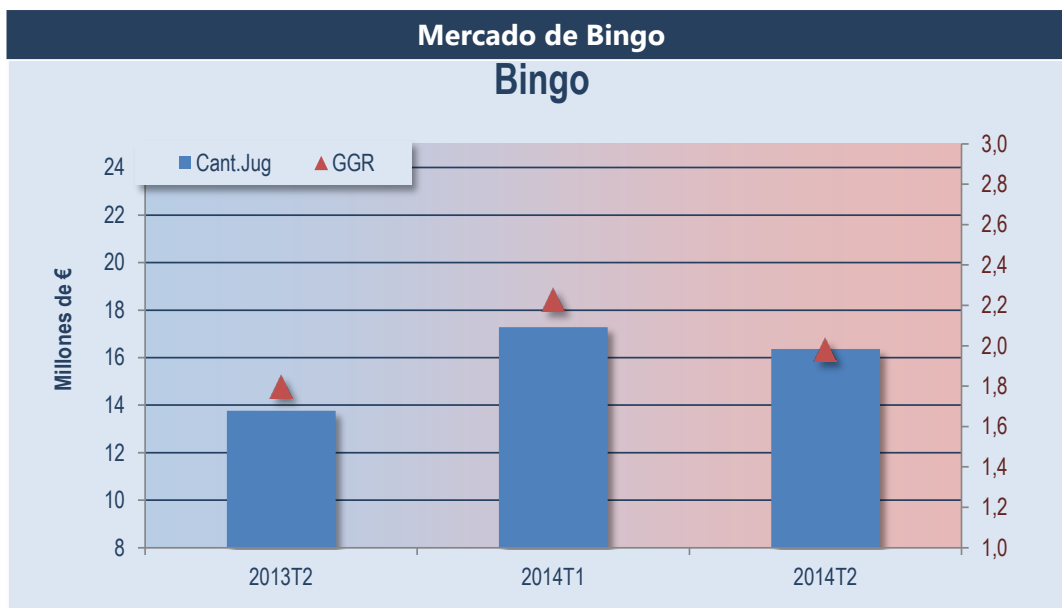
- ➔ CORRECCION DE DATOS CORRESPONDIENTES A 2012 Y 2013

BINGO

En relación al segmento de Bingo, se observa un incremento respecto al mismo trimestre del ejercicio anterior tanto en cantidades jugadas (18,88%) como en GGR (10,00%). Por el contrario, se aprecia un

descenso respecto al primer trimestre del año 2014, tanto de las cantidades jugadas (-5,32%) como del GGR (-11,21%).

Cantidades Jugadas y GGR trimestral por tipo de juego									Cantidades en millones de €			
Mercado	Juego	Descripción	2014T2		2014T1			2013T2				
			Cantidades Jugadas	GGR	Cantidades Jugadas	% Var. Cant.Jug.	GGR	% Var. GGR	Cantidades Jugadas	% Var. Cant.Jug.	GGR	% Var. GGR
Bingo	BNG	Bingo	16,37	1,98	17,29	-5,32%	2,23	-11,21%	13,77	18,88%	1,80	10,00%



NOTA METODOLÓGICA

ANÁLISIS GLOBAL DEL MERCADO NACIONAL DE JUEGO ONLINE

- ➔ PRINCIPALES MAGNITUDES
- ➔ PARTICIPANTES
- ➔ PUBLICIDAD, PATROCINIO Y PROMOCIÓN

ACTIVIDAD DEL TRIMESTRE. EVOLUCIÓN DE LOS SEGMENTOS DE JUEGO

- ➔ PARTICIPACIONES Y GGR TOTALES POR SEGMENTO
- ➔ PÓQUER
- ➔ CASINO
- ➔ APUESTAS
- BINGO**
- ➔ CONCURSOS

ANEXOS

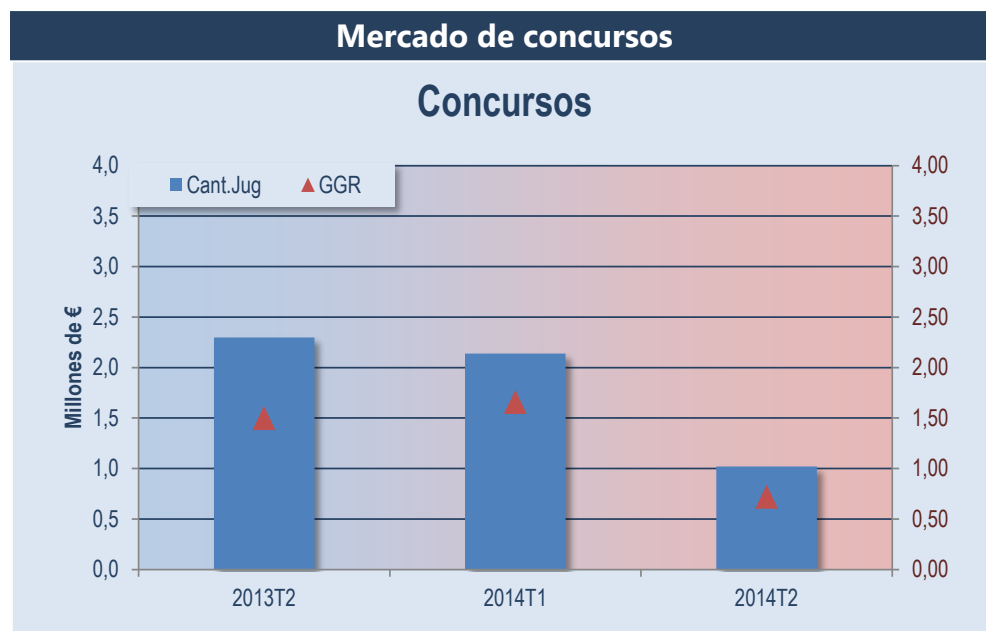
- ➔ CORRECCION DE DATOS CORRESPONDIENTES A 2012 Y 2013

CONCURSOS

En lo que respecta al segmento de Concursos se observa un descenso en la actividad respecto al mismo trimestre del año anterior, del -55,65% en cantidades jugadas y del -52,00% en relación al GGR.

Respecto al primer trimestre del año, también se aprecia una disminución de las cantidades jugadas (-52,34%) y del GGR (-56,63%).

Cantidades Jugadas y GGR trimestral por tipo de juego										Cantidades en millones de €			
Mercado	Juego	Descripción	2014T2		2014T1				2013T2				
			Cantidades Jugadas	GGR	Cantidades Jugadas	% Var. Cant.Jug.	GGR	% Var. GGR	Cantidades Jugadas	% Var. Cant.Jug.	GGR	% Var. GGR	
Conc.	COC	Concursos	1,02	0,72	2,14	-52,34%	1,66	-56,63%	2,30	-55,65%	1,50	-52,00%	



NOTA METODOLÓGICA

ANÁLISIS GLOBAL DEL MERCADO NACIONAL DE JUEGO ONLINE

- ➔ PRINCIPALES MAGNITUDES
- ➔ PARTICIPANTES
- ➔ PUBLICIDAD, PATROCINIO Y PROMOCIÓN

ACTIVIDAD DEL TRIMESTRE. EVOLUCIÓN DE LOS SEGMENTOS DE JUEGO

- ➔ PARTICIPACIONES Y GGR TOTALES POR SEGMENTO
- ➔ PÓQUER
- ➔ CASINO
- ➔ APUESTAS
- ➔ BINGO
- ➔ **CONCURSOS**

ANEXOS

- ➔ CORRECCION DE DATOS CORRESPONDIENTES A 2012 Y 2013

ANEXO I. CORRECCION DE DATOS CORRESPONDIENTES A 2012 Y 2013

Durante el segundo trimestre de 2014 los operadores presentan correcciones de los datos correspondientes al trimestre anterior con el siguiente detalle:

CANTIDADES JUGADAS (euros)	Póquer Cash	Póquer Torneo	Juegos Complem.	Bingo	Total
Datos T1 2014 (Publicados en informe T1 de 2014)	440.535.177,80 €	132.471.730,90 €	150.436,20 €	17.348.734,80 €	590.506.079,70 €
Datos T1 2014 revisados	449.138.463,80 €	132.788.683,40 €	52.377,00 €	17.285.912,90 €	599.265.437,10 €
Diferencia	-8.603.286,00 €	-316.952,50 €	98.059,20 €	62.821,90 €	-8.759.357,40 €

GGR (euros)	Póquer Cash	Póquer Torneo	Juegos Complem.	Bingo	Total
Datos T1 2014 (Publicados en informe T1 de 2014)	11.478.273,70 €	6.186.169,90 €	6.181,90 €	2.231.804,30 €	19.902.429,80 €
Datos T1 2014 revisados	11.478.273,70 €	6.186.169,90 €	3.054,40 €	2.231.804,30 €	19.899.302,30 €
Diferencia	- €	- €	3.127,50 €	- €	3.127,50 €

NOTA METODOLÓGICA

ANÁLISIS GLOBAL DEL MERCADO NACIONAL DE JUEGO ONLINE

- ➔ PRINCIPALES MAGNITUDES
- ➔ PARTICIPANTES
- ➔ PUBLICIDAD, PATROCINIO Y PROMOCIÓN

ACTIVIDAD DEL TRIMESTRE. EVOLUCIÓN DE LOS SEGMENTOS DE JUEGO

- ➔ PARTICIPACIONES Y GGR TOTALES POR SEGMENTO
- ➔ PÓQUER
- ➔ CASINO
- ➔ APUESTAS
- ➔ BINGO
- ➔ CONCURSOS

ANEXOS

CORRECCION DE DATOS
CORRESPONDIENTES A 2012 Y 2013