
Introducción y conceptos

El documento 'Memoria del Juego en España', elaborado por la Comisión Nacional del Juego y que publica la Subdirección General de Estudios y Relaciones Institucionales de la Secretaría General Técnica del Ministerio del Interior, ofrece las cifras, series históricas y otros datos de interés, relacionados con los juegos de suerte, envite y azar que, previa autorización administrativa, son gestionados por empresas de índole privada y que se desarrollan en establecimientos adecuados para dicha finalidad, tales como Casinos, Bingos, Salones recreativos o de juego y establecimientos de hostelería. También se incluyen las cifras de los juegos de gestión pública atribuidos a la Entidad Pública Empresarial Loterías y Apuestas del Estado (L.A.E.), nueva denominación de la anterior ONLAE dada por el R.D. 2069/1999 que aprueba el estatuto de la nueva Entidad (B.O.E. de 14 de enero de 2000) y que corresponde a Loterías Nacionales, Loterías Primitivas, Bono-Loto y Quinielas Futbolísticas. Asimismo, se facilitan las cantidades jugadas en el cupón de la Organización Nacional de Ciegos (ONCE) que opera mediante autorización administrativa específica.

Es importante conocer diferentes conceptos continuamente nombrados en la Memoria. *Gasto efectivo* es el resultado de restar a lo jugado, aquellas cantidades que en diferente proporción les son devueltas a los jugadores en forma de premios. Esta diferencia es equivalente al volumen de ingresos brutos de los gestores públicos o privados del que, estos últimos, para obtener el resultado neto de su actividad, deberán restar los impuestos y demás gastos de explotación. Se trata de discernir numéricamente la diferencia existente entre el significado de *gasto real* de los jugadores o su equivalente, el ingreso bruto obtenido por las empresas privadas y organismos gestores de los diferentes juegos como resultado de restar a las *cantidades jugadas*, aquella parte que en cada uno de ellos se destina a devoluciones en premios.

Loterías y apuestas del estado (L.A.E.)

Es una entidad pública empresarial de las previstas en el artículo 43.1.b) de la Ley 6/1997, de 14 de abril, de Organización y Funcionamiento de la Administración General del Estado. La entidad pública empresarial Loterías y Apuestas del Estado tiene personalidad jurídica pública diferenciada, plena capacidad jurídica y de obrar para el cumplimiento de sus fines, patrimonio y tesorería propios, así como autonomía de gestión en los términos establecidos en este Estatuto. Igualmente, dentro de su esfera de competencias, le corresponden las potestades administrativas precisas para el cumplimiento de sus fines.

Se encuentra adscrita al Ministerio de Economía y Hacienda, a través de la Secretaría de Estado de Hacienda, a quien corresponde la dirección estratégica y la evaluación y el control de eficacia, sin perjuicio del control establecido al respecto por la Ley General Presupuestaria. Dicha actividad se efectuará dentro de los términos previstos en los artículos 43 y 59 de la Ley 6/1997, de 14 de abril, de Organización y Funcionamiento de la Administración General del Estado.

Es competencia exclusiva de la entidad pública empresarial Loterías y Apuestas del Estado la autorización de la organización y celebración de sorteos, loterías, rifas, combinaciones aleatorias y, en general, cualquier apuesta cuyo ámbito de desarrollo o aplicación exceda de los límites territoriales de una concreta Comunidad Autónoma, y

las apuestas deportivas, sea cual sea su ámbito territorial, así como la liquidación de las tasas correspondientes.

El Ministerio de Economía y Hacienda dictará las disposiciones complementarias para el examen y control por la entidad pública empresarial Loterías y Apuestas del Estado de la actividad descrita en el apartado anterior, así como para la liquidación de las tasas a que hubiere lugar.

LOTERÍA NACIONAL

Los boletos están formados por un número de 5 cifras comprendido entre el 00.000 y el 99.999, es decir, para ganar el gordo existe una posibilidad entre cien mil aunque también hay premios menores. El precio del boleto suele ser de 6 euros en los sorteos normales, celebrándose alguno extraordinario de 12 euros y los más conocidos son de 20 euros. La Lotería Nacional se sortea todos los sábados, excepto los sorteos de Navidad y del Niño que se celebran los días 22 de Diciembre y 6 de Enero respectivamente.

QUINIELA

Las condiciones por las que se rigen los concursos de pronósticos sobre resultados de partidos de fútbol son las siguientes. Para pronosticar se marcará con el signo "X", en los bloques del boleto, la casilla que contenga el resultado elegido en cada partido teniendo en cuenta que: marcar el signo "X" sobre la casilla que contiene el 1, significa pronosticar ganador al equipo que figura en primer lugar; marcar el signo "X" sobre la casilla que contiene la X, significa pronosticar empate a goles de los dos equipos y marcar el signo "X" sobre la casilla que contiene el 2, significa pronosticar ganador al equipo que figura en segundo lugar. El partido denominado "Pleno al 15" aunque puede pronosticarse con uno, con dos o con los tres signos, no forma parte de la combinatoria de los otros 14 partidos, por lo que si en un boleto se marcan dos signos se duplicarán las apuestas pronosticadas en aquellos 14 partidos y si se marcan los tres signos se triplicarán.

PRIMITIVA

El juego consiste en elegir entre los números 1 al 49, un determinado número de ellos, para acertar la Combinación Ganadora en el sorteo correspondiente, formada por 6 bolas de las 49 que se extraen del bombo.

BONO LOTO

Las normativas de este juego son similares a la de la lotería primitiva: consiste en elegir entre los números 1 al 49, un determinado número de ellos, para acertar la Combinación Ganadora en el sorteo correspondiente, formada por 6 bolas de las 49 que se extraen del bombo.

LOTERÍA PRIMITIVA

El juego consiste en elegir 5 números del 1 al 54 de la 1ª matriz (pronósticos) y 1 número del 0 al 9 de la 2ª matriz (número clave), para Apuestas Sencillas. Para acertar un Premio de Primera Categoría es necesario acertar los cinco números de la Combinación Ganadora más el Número Clave.

EUROMILLÓN

Consiste en acertar 5 números de una tabla de 50 (del número 1 al 50) y además acertar 2 números (estrellas) de una tabla de 9 (del número 1 al 9) . Es decir, para tener derecho al primer premio hay que acertar 7 números (5 + 2).

JUEGOS DE GESTIÓN PRIVADA

Es una entidad pública empresarial de las previstas en el artículo 43.1.b) de la Ley 6/1997, de 14 de abril, de Organización y Funcionamiento de la Administración General del Estado. La entidad pública empresarial Loterías y Apuestas del Estado tiene personalidad jurídica pública diferenciada, plena capacidad jurídica y de obrar para el cumplimiento de sus fines, patrimonio y tesorería propios, así como autonomía de gestión en los términos establecidos en este Estatuto. Igualmente, dentro de su esfera de competencias, le corresponden las potestades administrativas precisas para el cumplimiento de sus fines.

BINGO

En este juego cada jugador debe comprar uno o más Cartones de Bingo que están divididos en cuadrados numerados. Un "Cantor" saca los números al azar de un bombo; generalmente son entre 75 y 90 bolillas numeradas. Luego el Cantor anuncia el número que fue sacado del bombo y los jugadores deben marcarlo si lo tienen en sus tarjetas. El objetivo del juego es lograr marcar todos los números del Cartón, completar una línea o formar alguna figura previamente acordada. El primer jugador que logre esto grita "Bingo" y gana el premio. Hay algunas variantes del juego de Bingo. Una modalidad muy popular deja el cuadrado ubicado en el centro del Cartón de Bingo sin numerar y el primer jugador que logre completar 5 números en una línea (vertical u horizontal) es el ganador.

MÁQUINAS

Son *máquinas de tipo «A»* o puramente recreativas todas aquellas que no ofrecen al usuario beneficio económico alguno directo o indirecto. Se incluirán también en este grupo de máquinas de tipo «A» las de mero pasatiempo o recreo que se limiten a conceder al usuario un tiempo de uso o de juego a cambio del precio de la partida, sin que puedan conceder ningún tipo de premio en metálico o en especie y, las que ofrezcan como único aliciente adicional y por causa de la habilidad del jugador la posibilidad de continuar jugando por el mismo importe inicial en forma de prolongación de la propia partida o de otra adicional, que en ningún caso podrá ser canjeada por dinero. Se considerarán en este grupo de máquinas a los aparatos informáticos que

permitan, a cambio de un precio por un determinado tiempo de uso, la práctica de juegos recreativos en locales de pública concurrencia. La práctica de dichos juegos sólo podrán desarrollarse mediante sistemas de conexión individuales y/o redes debidamente autorizadas.

Son *máquinas de tipo «B»* o recreativas con premio aquellas que, a cambio del precio de la partida o jugada, conceden al usuario un tiempo de uso o de juego y, eventualmente un premio cuyo valor no podrá exceder de mil veces el fijado como precio máximo de la partida. La cantidad ha sido estimada a partir de los resultados de recaudación suministrados a través de la Ficha Estadística Normalizada por las propias Empresas Operadoras, de acuerdo a lo prescrito por el Art. 58.2.d. del vigente Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar.

Son *máquinas de tipo «C»* o de azar aquellas que a cambio del precio de la partida o jugada pueden ofrecer un premio de hasta cinco mil veces el valor de la partida.

CASINO

Lugar de entretenimiento donde se juega por dinero. Como cifra para determinar las cantidades jugadas en las mesas de juego de los Casinos se toma el importe del **DROP**, que equivale al total del dinero cambiado por fichas en las cajas y mesas habilitadas al efecto. Se trata de una cifra conservadora toda vez que, en cada sesión de juego, las fichas cambiadas son varias veces puestas en juego. A este importe se le agrega la teóricamente jugada en las máquinas “C”, instaladas en estos establecimientos, resultante del cálculo establecido reglamentariamente que considera que estas máquinas deben devolver en premios un porcentaje no inferior al 80% de las apuestas efectuadas durante la serie estadística de partidas que resulte de la totalidad de combinaciones posibles.

ONCE (cupón)

Se denomina cupón a la participación en el juego del Cupón de la ONCE mediante un documento o título. Para cada uno de los sorteos de la ONCE, se pondrán a la venta series de cupones de CIEN MIL números correlativos, cada una desde el 00.000 al 99.999. Para cada sorteo se asignarán números y series específicos que serán puestos a la venta por cada uno de los soportes antes enunciados, de forma diferenciada.

El Cupón puede comercializarse en modalidades diferentes.

El Sorteo del Cupón de la ONCE consistirá en la extracción aleatoria de un número (numero premiado) entre los 100.000 posibles. Asimismo, en función de la modalidad del sorteo, se podrán extraer aleatoriamente una o más series (serie o series premiadas) entre el total de series emitidas, y realizar las extracciones adicionales que pudieran figurar contempladas en la normativa específica de cada producto.