

Escuela de Negocios

Tipo de documento: Tesis de maestría



EMBA | Executive MBA

Juegos De Azar Online: Una Nueva Fuente De Recaudación Impositiva Para Las Provincias Argentinas

Autoría: Santucci, Juan Manuel

Año: 2018

¿Cómo citar este trabajo?

Santucci, J. (2018). "*Juegos De Azar Online: Una Nueva Fuente De Recaudación Impositiva Para Las Provincias Argentinas*". [Tesis de maestría. Universidad Torcuato Di Tella]. Repositorio Digital Universidad Torcuato Di Tella.

<https://repositorio.utdt.edu/handle/20.500.13098/14148>

El presente documento se encuentra alojado en el **Repositorio Digital de la Universidad Torcuato Di Tella** bajo una licencia Creative Commons Atribución-No Comercial-Compartir Igual 4.0 Internacional
Dirección: <https://repositorio.utdt.edu>

Universidad Torcuato Di Tella

Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina

Escuela de Negocios

Maestría en Administración de Empresas

Promoción: Año 2016

Juegos De Azar Online:

Una Nueva Fuente De Recaudación Impositiva Para Las Provincias Argentinas

Alumno: Juan Manuel Santucci

Tutor: Fernando Scasserra

Fecha: abril 2018

RESUMEN

En el año 2015, el mercado internacional de apuestas en los juegos de azar *online* estaba valuado en USD 38 mil millones. Para fines del año 2018 se pronostica que alcanzará los USD 52 mil millones. Esto se debe principalmente al carácter transfronterizo que ofrecen las apuestas *online*, dado que este negocio no reconoce límites geográficos ni políticos.

Esta tesis analiza la evolución histórica de los juegos de azar, focalizándose en países europeos, adentrándonos en sus orígenes hasta llegar finalmente a su regulación normativa e impositiva, proceso que fue gestándose paulatinamente con el nacimiento de los estados.

El caso más emblemático y representativo en términos de evolución, regulación y tratamiento impositivo es el de España, que ha logrado sortear satisfactoriamente las complejas aristas que se desprenden de este fenómeno que son los juegos de azar *online*, logrando una recaudación impositiva eficiente.

Como se verá a lo largo del presente trabajo, no sucede lo mismo en nuestro país ya que desde que entró en vigencia el impuesto indirecto sobre apuestas *online* en enero de 2017, el Estado Nacional no ha recibido la alícuota derivada del mercado de apuestas *online*, pese a que siete provincias explotan la actividad.

Bajo estas consignas se replicará el caso español, adaptándolo al mercado de apuestas *online* en Argentina, con el objetivo de exponer el potencial de recaudación que dejan de percibir las provincias argentinas al no regular adecuadamente esta actividad.

Palabras claves:

juegos de azar, apuestas *online*, recaudación impositiva provincias argentinas

Índice

INTRODUCCIÓN	5
CAPÍTULO 1: HISTORIA DE LAS APUESTAS	7
1.1. Introducción	7
1.2. Antigua Grecia/Roma	7
1.3. Europa	8
1.3.1. Italia	8
1.3.2. Reino Unido	10
1.3.3. España	11
CAPÍTULO 2: MERCADO DE APUESTAS <i>ONLINE</i>	12
2.1. Introducción	12
2.2. Globalización y redes supranacionales	12
2.3. Conectividad a Internet	14
2.4. Usuarios de redes sociales	15
2.5. Dispositivos móviles	16
2.6. E-commerce	21
2.7. Proyecciones para el período 2018-2019	22
CAPÍTULO 3: MERCADO APUESTAS <i>ONLINE</i> EUROPEO	25
3.1. Introducción	25
3.2. Necesidad de una Regulación <i>Online</i>	25
3.3. Europa	26
3.3.1. Italia	26
3.3.2. Reino Unido	27
3.3.3. España	29
CAPÍTULO 4: SECTOR JUEGOS DE AZAR ARGENTINA	31
4.1. Introducción	31
4.2. Historia de Juegos de Azar <i>Online</i>	31
4.3. Provincias Argentinas Operando Apuestas <i>Online</i>	32
CAPÍTULO 5: MARCO TRIBUTARIO EN ARGENTINA APUESTAS <i>ONLINE</i>	35
5.1. Introducción	35
5.2. Impuesto Indirecto	35
5.3. Restricciones Provinciales	37
CAPÍTULO 6: APUESTAS PRESENCIALES EN ARGENTINA	38
6.1. Introducción	38

6.2. Recaudación Nacional y Provincial actual	38
6.3. Planes de Responsabilidad Social de las Loterías	39
6.4. Prevención contra la Ludopatía	39
6.5. Lavado de Dinero	41
6.6. Oficial vs. No-Oficial (Clandestino)	42
 CAPÍTULO 7: CASO MODELO DE APUESTAS <i>ONLINE</i> : ESPAÑA	 43
7.1. Introducción	43
7.2. Resumen Sector Apuestas <i>Online</i>	43
7.3. Volumen Mercado Apuestas <i>Online</i>	45
7.4. Perfil Del Jugador <i>Online</i>	46
7.5. Jugadores y Número de Operadores	49
7.6. Transacciones Monetarias del Jugador <i>Online</i>	51
7.8. Distribución Jugadores Y Grupos De Edades	52
7.9. Gasto por Jugador	53
7.10. Distribución por Juego <i>Online</i>	55
7.11. Totales de jugadores y usuarios	56
7.12. Impuestos Juego <i>Online</i>	56
 CAPÍTULO 8: APUESTAS <i>ONLINE</i> PROVINCIAS ARGENTINA	 58
8.1. Introducción	58
8.2. Pautas para la Estimación de Apuestas <i>Online</i>	58
8.3. Potencial Recaudación Impuesto <i>Online</i>	60
8.4. Apuestas Presenciales vs. Apuestas <i>Online</i>	62
 CONCLUSIÓN	 64
 BIBLIOGRAFÍA	 67
 ANEXOS	 72
1. Infografía Dirección General de Ordenación del Juego España - Año 2015	72
2. Ingresos No Tributario, Lotería y Casinos de la Provincia de Buenos Aires	73
3. Lotería de la Provincia de Entre Ríos	74
4. Lotería Chaqueña de la Provincia de Chaco	75
5. Provincia de Santa Fe - Caja de Asistencia Social – Lotería	76

INTRODUCCIÓN

¿Quién no ha jugado a las cartas alguna vez en una reunión social? ¿Quién ha ido más allá en búsqueda del azar a un casino? En este último lugar, los juegos de azar exponen al jugador a un resultado ganador o perdedor que depende exclusivamente de una probabilidad estadística, y no de la habilidad del jugador. Estos juegos suelen ir acompañados de apuestas y pueden transcurrir durante un juego de mesa como la ruleta, una carrera de caballos, juegos de dados o juegos de cartas como el póquer, black jack, punto y banca, entre otros.

Estas actividades crean una incertidumbre sobre el resultado final, por ende, el acierto se convierte en el objetivo del jugador. El entretenimiento surge de pronosticar la probabilidad estadística y que la combinación elegida sea la correcta. Mientras menores sean las probabilidades de obtener la combinación correcta, mayor será el premio. Es aquí donde nace la apuesta.

O sea, el juego de azar originariamente concebido como una práctica social, se transforma en una actividad económica y por ende, es imprescindible su regulación.

Esta transformación ocurrió en países europeos hace aproximadamente 10 años cuando esta actividad se reguló, adaptándose a las demandas del mercado *online* de aquel entonces.

La industria del juego ha experimentado evidentes cambios en los últimos años y todo indica que esta dinámica se profundizará.

Esto se debe principalmente al carácter transfronterizo que ofrecen las apuestas *online*, dado que este negocio no reconoce límites geográficos ni políticos, lo que favorece la propagación de un sistema donde conviven lo legal y lo ilegal.

El mercado de los juegos de azar *online* se compone de tres tipos: un mercado ilegal (con juegos de azar y apuestas sin licencia y clandestinos); otro mercado denominado “gris” (operadores que poseen la adecuada licencia en uno o varios países, sin embargo promueven servicios de juego y los proveen a ciudadanos de otros países

donde no cuentan con una autorización específica); y un mercado oficial (operadores locales que poseen la licencia adecuada expedida por las autoridades correspondientes de acuerdo a la legislación vigente en su territorio).

En el caso de Argentina se dan los 3 supuestos anteriormente mencionados, por lo que existe una necesidad generalizada de las autoridades gubernamentales de regular el juego por Internet. No obstante, al ser un tema desconocido para muchos funcionarios, soslayan el potencial de jugadores *online*, gastos promedio por jugador y la recaudación para cada provincia argentina, proveniente del negocio *online*, como del dinero que se fuga del país hacia las empresas con licencias internacionales con motivo de estas apuestas.¹

A pesar de que en enero de 2017 entró en vigencia la ley 27.346, Título III, Capítulo II, Art. 6, que grava con una alícuota equivalente al 2% al juego de apuestas *online*, el Estado argentino no ha percibido hasta la fecha monto alguno derivado de dicha norma.

A través de un análisis exhaustivo sobre el caso del mercado de apuestas *online* español se han logrado especificar promedios y medias del mismo, comportamiento y rango etario de los jugadores, sumas involucradas en apuestas, condiciones para el otorgamiento de licencias, gravámenes aplicados a los operadores *online* y finalmente la recaudación impositiva devengada.

Con tal escenario como premisa, se realizará un desarrollo comparativo que permitirá determinar en forma hipotética la recaudación potencial que derivaría de los juegos *online* para las provincias argentinas, de funcionar eficientemente la normativa vigente en el país.

¹ *Análisis Del Mercado De Juego Ilegal En Argentina*. (2016). Facultad de Ciencias Económicas Escuela de Negocios. Universidad Católica Argentina

CAPÍTULO 1: HISTORIA DE LAS APUESTAS

1.1. Introducción

Los juegos de azar han estado dentro de la práctica social durante miles de años. A continuación haremos una descripción de los juegos de azar en distintas épocas de occidente, en particular en el continente europeo, desde la Edad Antigua hasta arribar a los juegos de azar de la Edad Contemporánea, preparando el campo para describir en particular la situación actual de los juegos de azar *online* en Argentina y sus provincias.

1.2. Antigua Grecia/Roma

Si nos remitimos a las principales poesías épicas griegas de Homero, se evidencia que los juegos de azar eran populares en la Antigua Grecia. Tanto los juegos de dados como otros juegos basados en apuestas eran jugados por diferentes grupos y perduraron en la sociedad griega durante miles de años.

A pesar de ello, los juegos de azar ya desde aquella época tenían un halo de mala reputación y era considerado un hábito vergonzoso. Los griegos perdían fortunas en el juego exactamente de la misma manera que les ocurre a los jugadores en la actualidad. Aun así, los jugadores en la antigua Grecia tenían el apoyo de los dioses Hermes y Pan. Incluso en la mitología, Zeus, Hades y Poseidón jugaban a “tirar los dados” para repartirse el Universo entre ellos.

Los filósofos griegos antiguos desaprobaban los juegos de azar y hasta llegaron a mencionar que esta costumbre se convertiría en una plaga, lo que provocó que las autoridades griegas intervinieran para reducir dichas actividades.

Diferentes historiadores han encontrado que el origen del póquer se remonta a la civilización minoica de la isla de Creta hace más de 3.500 años². Otro ejemplo de estos inicios lúdicos en Grecia fue la utilización de un juego de tres dados de arcilla en lugar de dos dados, modalidad que se incorporó luego durante la Era Romana.

Ya en la Antigua Roma, el juego se practicaba por los esclavos y sus patrones rompiendo las clases sociales y durante cierto período fueron populares entre algunos Emperadores. En cambio, en el caso del Emperador Augusto, años 63 a.C. – 14 d.C., el juego fue declarado un vicio y permitido únicamente durante la festividad llamada Saturnales; fiesta que incluía un banquete público, intercambio de regalos y un ambiente de carnaval en el que se producía una disminución de las normas sociales.

El azar también tenía su protagonismo en estos juegos antiguos romanos donde lanzar un doble seis en un juego de dados era considerado de buena suerte y se llamaba el “lanzamiento de Afrodita” dando la victoria en la partida. Otro de los juegos más populares en la Antigua Roma era el de un tablero y dados llamado Tabula, similar al backgammon (en España conocido popularmente como tablas reales).

Por otro lado, la gran variedad de espectáculos que ofrecía el Coliseo, tales como las peleas de animales, las ejecuciones de prisioneros por animales y las luchas de gladiadores, se convertían en juegos de azar, siendo fuente de numerosas apuestas..

1.3. Europa

1.3.1. Italia

El juego en Italia existió durante siglos desde la época del Imperio Romano. Sin embargo, es en el año 1638 que se crea el Ridotto, la primera casa de juegos abierta en Venecia, considerada la precursora de los casinos modernos.

² Ancient Origins - *Gambling in ancient civilizations*, visitada el 17 de octubre de 2017
<http://www.ancient-origins.net/ancient-places-europe/gambling-ancient-civilizations-00931>

El Ridotto estaba ubicado dentro del Palacio Dándolo donde exclusivamente los nobles podían permitirse jugar en las mesas del casino, con altas apuestas y utilizando un código de vestimenta formal. Uno de los requerimientos de vestimenta, por ejemplo, era que los jugadores debían usar sombreros y máscaras de tres puntas para poder participar en los juegos. En cambio, a los venecianos de clase baja se les prohibía realizar apuestas en las mesas del casino y únicamente podían observar como otros se deleitaban con este entretenimiento.

En cuanto a los juegos, se sabe que el Ridotto ofrecía Biribi y Basetta. Biribi era un juego tipo lotería en el que los jugadores colocaban apuestas en uno de los 70 resultados posibles. Un empleado del Ridotto, el "banquero", sacaba un número de una bolsa, y cualquiera que hubiera apostado a ese número ganaba el bote del juego.

El juego más popular en el Ridotto, sin embargo, fue el Basetta. Este juego era una combinación entre black jack, póquer y gin rummy, que ofrecía a los ganadores un pago equivalente a 60 veces el valor de su apuesta.

A fines del siglo XVIII, el Ridotto fue clausurado y los clubes de juego que decidieron continuar con esta modalidad, para evitar el mismo destino, permitieron únicamente el ingreso de la clase alta a sus clubes. Estos lugares se llamaron casinos.

La palabra "casino" en sí es de origen italiano y significa casa de campo, en alusión a las casas alejadas de la ciudad que la nobleza y clase alta utilizaban para disfrutar de estos juegos de azar, lejos de la clase baja.

Aquí es donde nace la tradición y el ambiente exclusivo de elegancia que conocemos de los casinos actuales. De hecho, hasta finales del siglo XX, los casinos eran en su mayoría clubes exclusivos para aristócratas, políticos y ricos con un código de vestimenta estricto. Esos clubes de apuestas eran un lugar para tener reuniones de negocios y un lugar para hablar sobre temas delicados, lejos de las miradas indiscretas del público.

1.3.2. Reino Unido

En el Reino Unido ocurrió lo mismo que en sus países vecinos, el juego de azar era permitido y prohibido según el gobernante de turno. Fue el caso del rey Enrique VIII, años 1509 a 1547, quien vedó el juego porque creía que distraía a sus soldados de sus deberes. Irónicamente, fue su hija, la reina Isabel I, años 1558 a 1603, quien autorizó la primera lotería nacional de Inglaterra en 1569 para recaudar impuestos.

Por otro lado, James I, durante los años 1603 a 1625, permitió que la Compañía de Virginia financiara sus expediciones a través de loterías con el propósito de establecer asentamientos en la costa de América del Norte, y Charles I -años 1625 a 1649-, dejó que sus cortesanos administraran loterías para financiar el suministro de agua de Londres.

El movimiento anti-juego en Inglaterra creció a principios del siglo XIX debido a una serie de eventos que incluyeron varios fraudes de apuestas, loterías corruptas y una proliferación de literatura que expuso la inmoralidad de los juegos. Para abordar estas inquietudes, el Parlamento aprobó la Ley de juegos de apuestas de 1845 y nuevamente en 1853, que efectivamente prohibía la mayoría de las vías de juego comercializadas.

Se permitieron las apuestas en las carreras de caballos, pero solo los ciudadanos adinerados podían asistir a estos eventos. Por lo tanto, la mayoría de las actividades de juego salieron a las calles de forma clandestina.

Aunque la Ley de apuestas callejeras de 1906 criminalizó aún más el juego en público, la aplicación fue difícil y, en última instancia, ineficaz. Mientras tanto, el juego no regulado condujo a un aumento en otros delitos.

Durante los primeros años del siglo 1900, se establecieron dos Comisiones Reales de Loterías y Apuestas para determinar cómo debería regularse el juego para reducir la delincuencia y aumentar los ingresos fiscales del gobierno. Sus recomendaciones llevaron a la nueva legislación de juegos de azar en 1960, que legalizó las apuestas en tiendas autorizadas bajo la supervisión del gobierno.

Durante la revolución industrial, las carreras de caballos se convirtieron en un pasatiempo nacional británico, al igual que las apuestas en carreras en establecimientos de juego designados; sin embargo, mientras que el gobierno toleraba tales apuestas entre la aristocracia, el juego entre los pobres todavía se encontraba penalizado.

1.3.3. España

Los romanos difundieron desde el año 200 a.C. en la Península Ibérica su cultura y sus costumbres, entre ellas el gusto por los juegos de azar, especialmente por los dados, con sus numerosas variantes.

En el año 711 la invasión musulmana a la Península Ibérica trajo nuevas formas de juegos de azar que se transmitieron a la población cristiana, entre ellas el "*shatranj*", una variante del ajedrez que a su vez procedía de un milenario juego indio, llamado el "*chaturanga*".

La lotería aparece en España en el año 1763 cuando el marqués de Esquilache, responsable de la Hacienda pública, convenció al Rey Carlos III de establecer una lotería nacional en España que favorecer las arcas del Estado. La ruleta llega a España en los años 1860, momento en que se instaló en diversos casinos españoles.

CAPÍTULO 2: POTENCIAL *ONLINE*

2.1. Introducción

Con una gran variedad de propuestas que van desde el póquer *online* a casino *online*, el sector se ha expandido en los últimos años impulsado por nuevas tecnologías. La divulgación de equipos para acceder *online* (PCs, tablets o smartphones) permiten a prácticamente toda la población acceder al juego *online* y lo que en un principio era un canal delimitado de juego (constituyendo conceptualmente un nuevo juego reservado para iniciados en la tecnología) se ha convertido hoy en día en algo cotidiano a nivel global.

2.2. Globalización y redes supranacionales

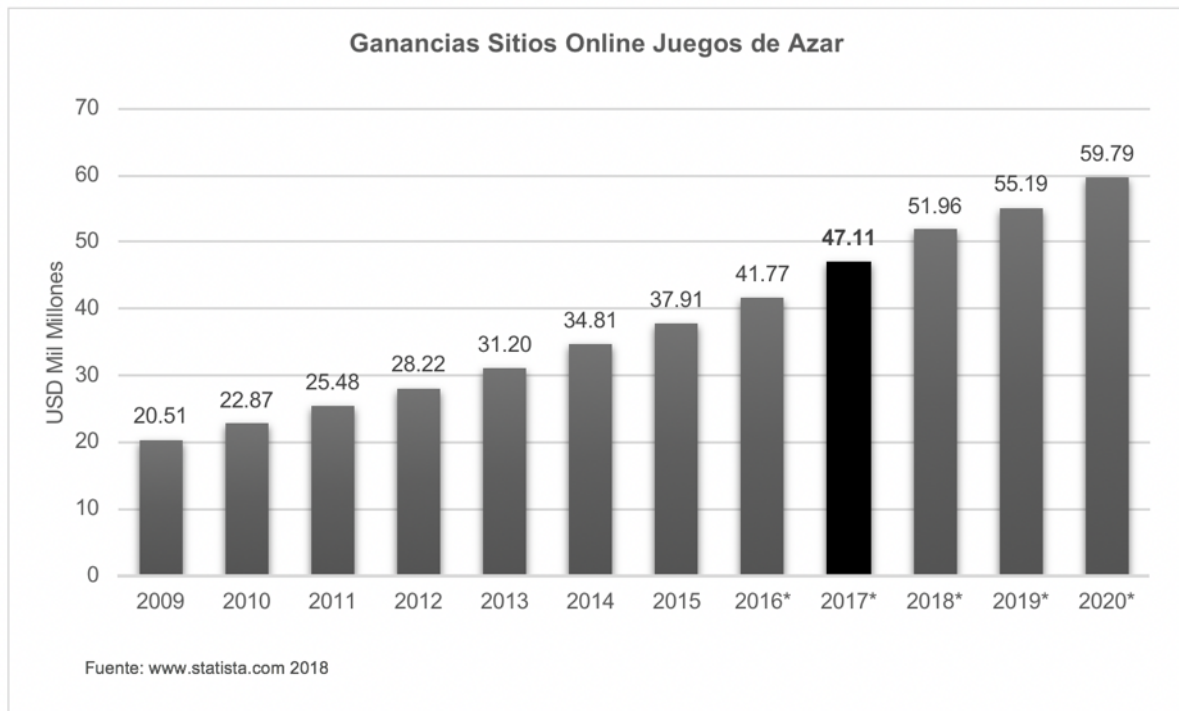
Hoy en día podemos distinguir entre el juego de azar presencial, que se desarrolla en un local público como un casino (juego *brick*), y el juego por Internet (el juego *click*). Ambos conviven en la misma industria de las apuestas y con el tiempo es muy probable que pasen a ser un único juego. Es decir, con las mismas regulaciones aplicadas, será cuestión del canal de accesibilidad al cual el jugador esté apostando.

El auge de los primeros sitios de apuestas *online* comenzó por el año 1994 con la “*Free Trade and Processing Act*” de la isla Caribeña de Antigua y Barbuda, en la cual se autorizó el otorgamiento de licencias a empresas calificadas para la operatoria del juego *online*, con permisos para proveer servicios a jugadores de todo el mundo.

Desde entonces, cientos de jurisdicciones (Curazao, Gibraltar, Malta, Isla de Man, entre otras) comenzaron a regular esta actividad permitiendo así el crecimiento de la industria, la cual, formó parte del crecimiento mundial de las .com y que, hoy en día, cuenta con miles de dominios.

Los primeros casinos *online* fueron bastante limitados en su oferta de juegos (ruleta y póquer inicialmente). Sin embargo, hoy en día, se puede jugar a todos los tipos de juegos posibles, hasta deportes virtuales que se basan en estadísticas de partidos reales con jugadores digitales que actúan en las pantallas. Se estima que estos

dominios a nivel mundial producen ganancias de USD 47,11 mil millones y que para el año 2020, alcancen los USD 59,79 mil millones, según datos de Statista.com.



El desarrollo de la industria también fue condicionado por otros factores, tales como: la penetración de Internet en el mundo, la instauración de los medios de pagos electrónicos *online*, los esfuerzos internacionales para asemejar normativas y las nuevas tecnologías de software y hardware.

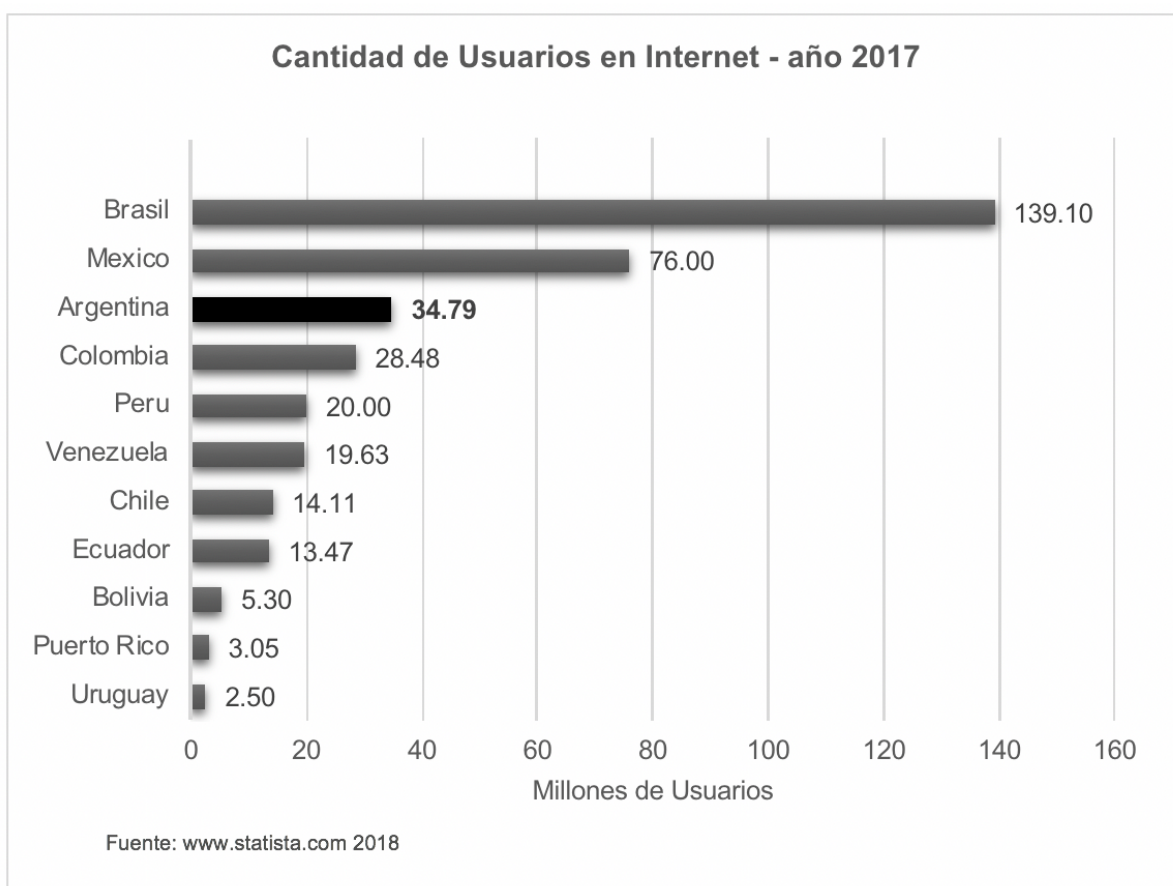
La penetración de Internet en la actualidad en la región latinoamericana continúa su crecimiento con una mejoría sostenida de las comunicaciones tanto en 3G y 4G. La utilización de medios de pagos electrónicos, que ya es parte de las metas de los bancos centrales regionales y habitual en el uso de sitios *online* para la compra de bienes y servicios también contribuyen a esta expansión.

Durante muchos años, las “.com” de juegos de azar irrumpieron en todas las regiones del mundo. Es decir, a través de una .com podían acceder jugadores tanto de Europa como de Asia, América, África, etc. El único obstáculo en aquel entonces fue monetizar las operaciones de los jugadores, tema que fue precariamente resuelto con limitadas opciones de pago y cobro que ofrecían los sitios *online* localmente.

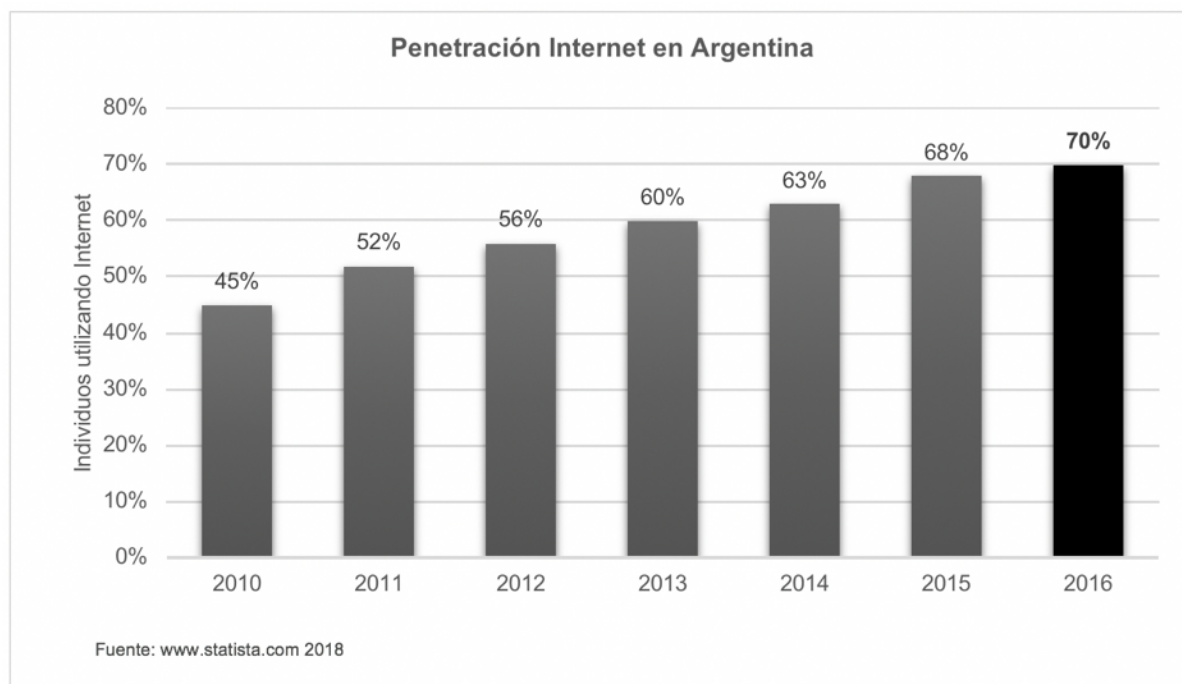
En la actualidad, con la aparición de las billeteras virtuales y las empresas PSP – *Payment Service Provider* globales, esto quedó resuelto, ya que ofrecen infinidad de alternativas de cobranza y pago a los sitios de apuestas *online* tanto a nivel local como internacional.

2.3. Conectividad a Internet

América Latina es la región con mayor crecimiento de usuarios de Internet en el mundo con 350 millones de internautas. A partir de enero de 2017, la población argentina total de internautas ascendió a 34,79 millones de personas, 87% de su población nacional.



En 2016, el 70% de la población argentina accedió a Internet, un crecimiento exponencial en comparación con el 45% en el año 2010.



2.4. Usuarios de redes sociales

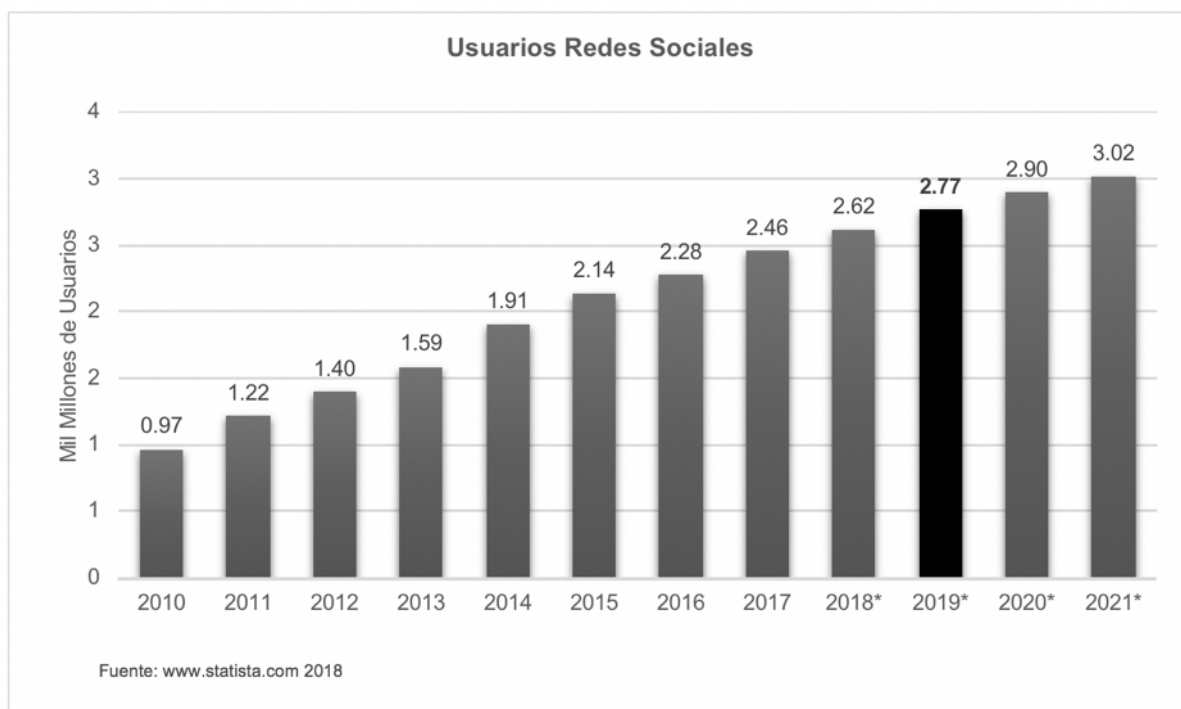
La penetración de la red social en todo el mundo es cada vez mayor. En 2017, el 71% de los usuarios de Internet eran usuarios de redes sociales y se espera que estas cifras crezcan.

Compañías como Facebook, Moovit y WhatsApp son claros ejemplos de este crecimiento regional. Con más de 200 millones de usuarios, Latinoamérica representa cerca del 20% de la base de usuarios de Facebook, para Moovit representa el 30% de su base y para WhatsApp Brasil y México representaron 70 millones de usuarios, el equivalente al 38% de su base de usuarios.

Las redes sociales son una de las actividades *online* más populares, con altas tasas de participación de los usuarios y posibilidades en expansión. El aumento en el uso mundial de teléfonos inteligentes y dispositivos móviles ha abierto las posibilidades de las redes sociales móviles. Las redes sociales no solo permiten a los usuarios comunicarse más allá de las fronteras locales o sociales, sino que también ofrecen la

posibilidad de compartir contenido generado por los usuarios, como fotos y videos, y funciones como juegos sociales y juegos de azar *online*.

Se estima que para el año 2019 habrá alrededor de 2,77 mil millones de usuarios en redes sociales en todo el mundo, frente a los 2,46 mil millones usuarios en 2017.



2.5. Dispositivos móviles

Se espera que América Latina llegue a los 2.500 millones de dispositivos móviles con conexión a Internet para el año 2025.

Un estudio reciente de Frost & Sullivan, solicitado por 5G Americas, reveló que se espera que el ecosistema móvil en América Latina llegue a USD \$ 360 mil millones.³

³ ExchangeWire - LATAM to reach 2.5bn mobile devices by 2025, visitada el 12 de noviembre de 2017 <https://www.exchangewire.com/blog/2017/09/04/latam-to-reach-2-5bn-mobile-devices-until-2025-mexican-digital-ad-market-grows-by-28/>

La conectividad del usuario a Internet a través de dispositivos móviles se manifiesta con los siguientes datos a nivel global:

- El 90% de los adultos tienen sus teléfonos móviles al alcance de la mano 24/7⁴
- Sólo en los EE. UU. los consumidores dedican 5 horas por día a sus teléfonos móviles⁵
- En todo el mundo se gastaron USD 429 mil millones en compras a través de dispositivos móviles en 2016⁶

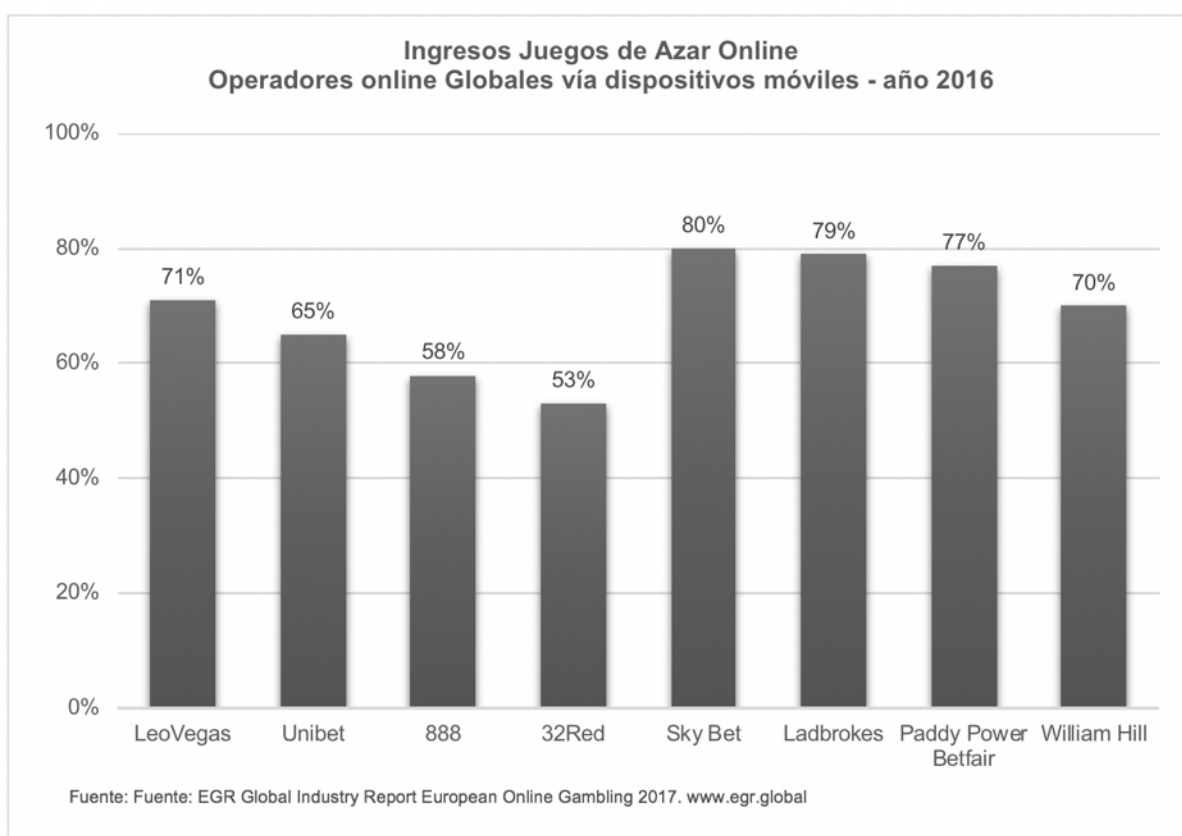
El móvil se está convirtiendo rápidamente en el canal de juego dominante para juegos de azar *online*, con Eilers y Krejcik Gaming estimando que la cuota de mercado total para dispositivos móviles fue del 45% en 2015.

⁴ Forbes - *Over 90% have their phones in arm's reach*, visitada el 18 de noviembre de 2017 <https://www.forbes.com/sites/cherylsnappconner/2013/11/12/fifty-essential-mobile-marketing-facts/#747566f07475>

⁵ TechCrunch - *U.S. consumers now spend 5 hours per day on mobile devices*, visitada el 18 de noviembre de 2017 <https://techcrunch.com/2017/03/03/u-s-consumers-now-spend-5-hours-per-day-on-mobile-devices/>

⁶ Statista - *Global mobile retail commerce revenue from 2012 to 2018 (in billion U.S. dollars)*, visitada el 2 de enero de 2018 <https://www.statista.com/statistics/324636/mobile-retail-commerce-revenue-worldwide/>

Operadores *online* líderes globales (LeoVegas, 888, entre otros) han registrado a finales del año 2016 que más del 50% de su recaudación proviene de dispositivos móviles. Los operadores de apuestas deportivas *online* (Sky Bet, Ladbrokes, entre otros) alcanzaron valores entre 70% y 80% de sus ingresos provenientes de dispositivos móviles.



LeoVegas⁷ es una compañía sueca de juegos móviles y proveedora de servicios de casino *online* y apuestas deportivas, como juegos de mesa, tragamonedas de video, video póquer y apuestas en vivo en varios mercados internacionales. LeoVegas Gaming Ltd. es una filial de LeoVegas AB, una empresa matriz cuyas acciones se cotizan en la lista Nasdaq First North Premier en la Bolsa de Estocolmo.

⁷ Wikipedia, LeoVegas, visitada el 14 de abril de 2018 <https://en.wikipedia.org/wiki/LeoVegas>

Unibet⁸ creó su primer sitio web *online* en el año 1999, luego lanzó un servicio de apuestas en vivo en 2003 e introdujo el sitio móvil en 2004. Unibet es parte de Kindred Group, un operador de juegos de apuestas *online* que se compone de 13 marcas junto con María Casino, Stan James, e iGame. Unibet proporciona una plataforma para apuestas deportivas, casinos, juegos y póquer *online*. Hoy, Unibet tiene 9.5 millones de clientes en más de 100 países y más de 650 empleados.

888 Holdings⁹ es una compañía que opera varios sitios web de juegos de azar. Fue fundada por los empresarios israelíes Avi y Aaron Shaked y Shay y Ron Ben-Yitzhak en mayo de 1997 como Virtual Holdings Limited. Casino-on-Net fue el primer sitio de aquel momento utilizando el centro de operaciones ubicado en Antigua. En el año 2003, trasladaron su centro a Gibraltar, lugar desde donde operan en la actualidad. 888 cotizó por primera vez en la Bolsa de Londres en el año 2005 y hoy es un componente del índice FTSE 250.

32Red¹⁰ es una compañía británica de casinos *online* con licencia en Gibraltar. La empresa está registrada en Alternative Investment Market, una sección de la Bolsa de Londres con el código TTR. Los usuarios del sitio web pueden jugar más de 500 juegos de casino, incluidos el black jack y la ruleta, junto con las apuestas deportivas y el póquer.

Sky Bet¹¹ es la división de apuestas deportivas de Sky Betting & Gaming, con la mayoría de sus operaciones operadas desde Leeds, Inglaterra. La compañía permite apostar a través de su sitio web, teléfono, aplicaciones móviles y televisión interactiva

⁸ Wikipedia, *Unibet*, visitada el 14 de abril de 2018, <https://en.wikipedia.org/wiki/Unibet>

⁹ Wikipedia, *888 Holdings*, visitada el 14 de abril de 2018, https://en.wikipedia.org/wiki/888_Holdings

¹⁰ Wikipedia, *32RED*, visitada el 14 de abril de 2018, <https://en.wikipedia.org/wiki/32Red>

¹¹ Wikipedia, *Sky Betting & Gaming*, visitada el 14 de abril de 2018, https://en.wikipedia.org/wiki/Sky_Betting_%26_Gaming

a través de Sky. En agosto de 2011, Sky Bet lanzó su aplicación para iOS de Apple y todos los mercados también están disponibles a través de dispositivos Android. Sigue siendo una de las pocas compañías de apuestas deportivas en el Reino Unido que no opera tiendas tradicionales a la calle, o sea, es 100% *online*.

Ladbrokes Coral Group¹² es una compañía de apuestas y juegos de azar con base en Londres, Inglaterra. Anteriormente fue propietaria de la marca hotelera Hilton fuera de los Estados Unidos, conocida como Hilton Group, desde 1999 hasta 2006. Participa en la Bolsa de Londres y es miembro del índice FTSE 250, habiendo sido relegada del índice FTSE 100 en junio de 2006. La compañía fue fundada por los señores Schwind y Pennington en 1886, como agentes de comisión para caballos entrenados en Ladbroke Hall en Warwickshire, Inglaterra.

Paddy Power Betfair¹³ es una empresa de apuestas creada por la fusión de Paddy Power y Betfair, cotiza en la Bolsa de Londres y es un componente del índice FTSE 100. Opera bajo varias marcas, incluyendo Betfair, Paddy Power, Sportsbet y TVG. La empresa mantiene marcas separadas en el Reino Unido, Irlanda e Italia. Tiene cuatro divisiones; *online*, minorista, Australia y Estados Unidos.

William Hill¹⁴ es una casa de apuestas con sede en Londres, Inglaterra. Cotiza en la Bolsa de Valores de Londres y es un componente del índice FTSE 250. Fue fundada por William Hill en 1934 en un momento en que el juego era ilegal en Gran Bretaña. La compañía opera en todo el mundo, empleando a aproximadamente 16.600 personas y cuenta con oficinas en el Reino Unido, Irlanda y Gibraltar, ofreciendo

¹² Wikipedia, *Ladbrokes Coral*, visitada el 14 de abril de 2018,
https://en.wikipedia.org/wiki/Ladbrokes_Coral

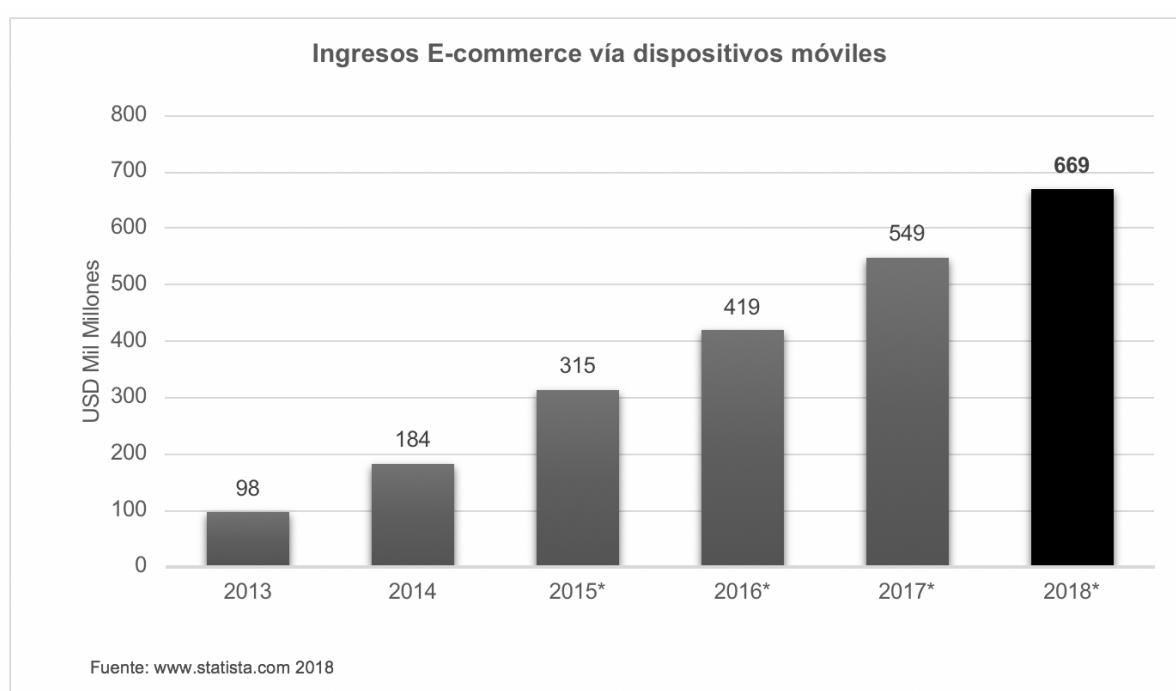
¹³ Wikipedia, *Paddy Power Betfair*, visitada el 14 de abril de 2018,
https://en.wikipedia.org/wiki/Paddy_Power_Betfair

¹⁴ Wikipedia, *William Hill (bookmaker)*, visitada el 14 de abril de 2018,
[https://en.wikipedia.org/wiki/William_Hill_\(bookmaker\)](https://en.wikipedia.org/wiki/William_Hill_(bookmaker))

apuestas por teléfono e Internet junto con sus 2.300 agencias de apuestas en todo el Reino Unido. Son el mayor operador del Reino Unido representando alrededor del 25% del mercado.

2.6. E-commerce

En el año 2014 los ingresos del e-commerce móvil global ascendieron a USD 184 mil millones. Se prevé que alcancen los USD 669 mil millones para el año 2018.



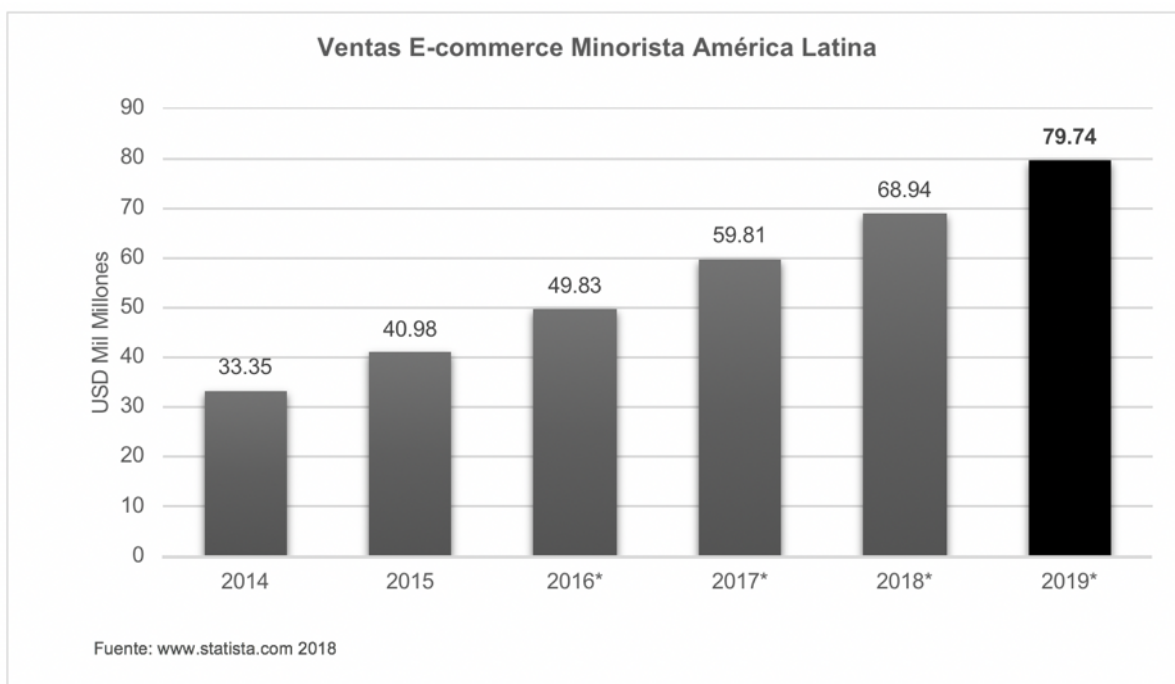
Para el año 2019, se espera que más de 150 millones de personas en América Latina compren bienes y servicios *online*, un aumento aproximado de 121.1 millones en comparación con el año 2016 (datos de Statista.com)¹⁵

Por otro lado, cifras recientes muestran que el mercado de e-commerce de América Latina es aún bastante pequeño en comparación con Asia o EE. UU. Sin embargo,

¹⁵ Statista - E-commerce in Latin America - Statistics & Facts, visitada el 2 de enero de 2018

<https://www.statista.com/topics/2453/e-commerce-in-latin-america/>

las ventas minoristas de e-commerce en América Latina crecerán de USD 49,83 mil millones en 2016 a USD 79,74 mil millones para el año 2019.

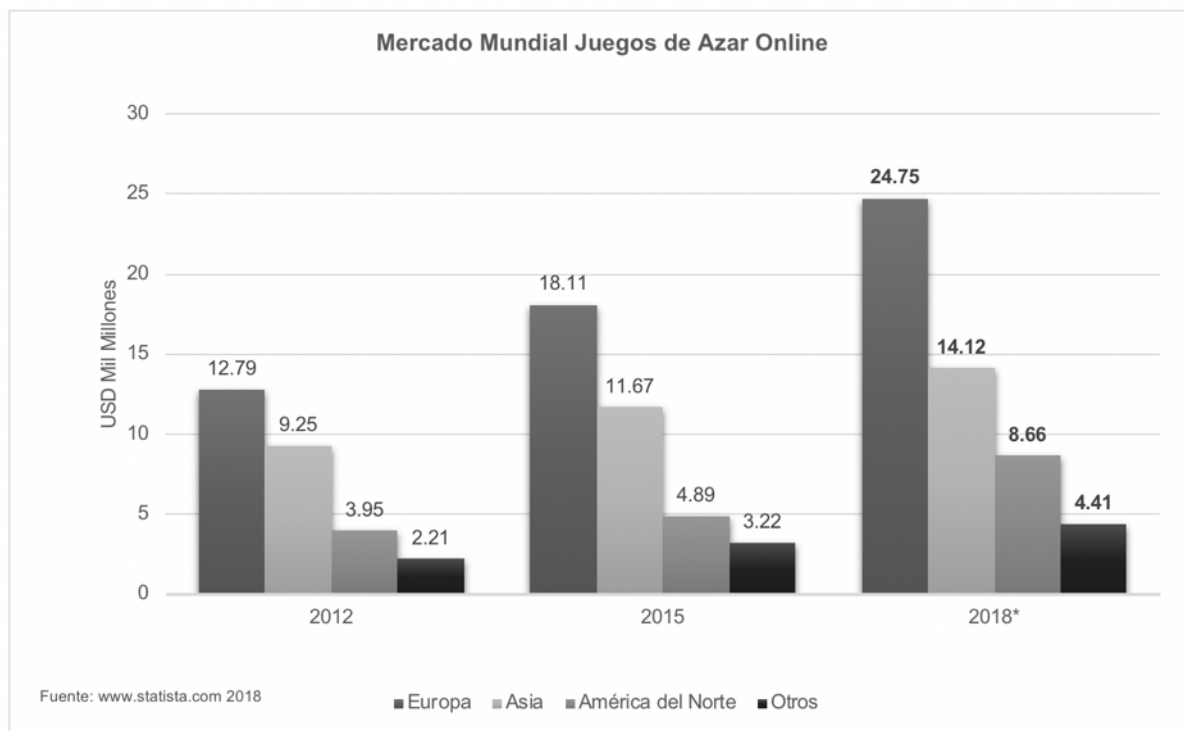


A nivel regional, Brasil es el líder del mercado con más de USD 16,6 mil millones en ventas de e-commerce durante el año 2016, seguido por México con ventas anuales de USD 7 mil millones.

2.7. Proyecciones para el período 2018-2019

Los juegos de azar *online* vienen acompañados de apuestas en dinero. Estos juegos incluyen el póquer, los casinos (donde las personas pueden participar en juegos tradicionales, como la ruleta o el black jack, póquer *online*), apuestas deportivas, el bingo y las loterías. De estos, los juegos de casino y las apuestas deportivas abarcan la mayor parte del mercado.

Se espera que el volumen del mercado de juegos *online* alcance USD 51,94 mil millones en 2018 (Europa, Asia, América del Norte y Otros), cuando en el 2015 el mercado rondaba los USD 37,89 mil millones.

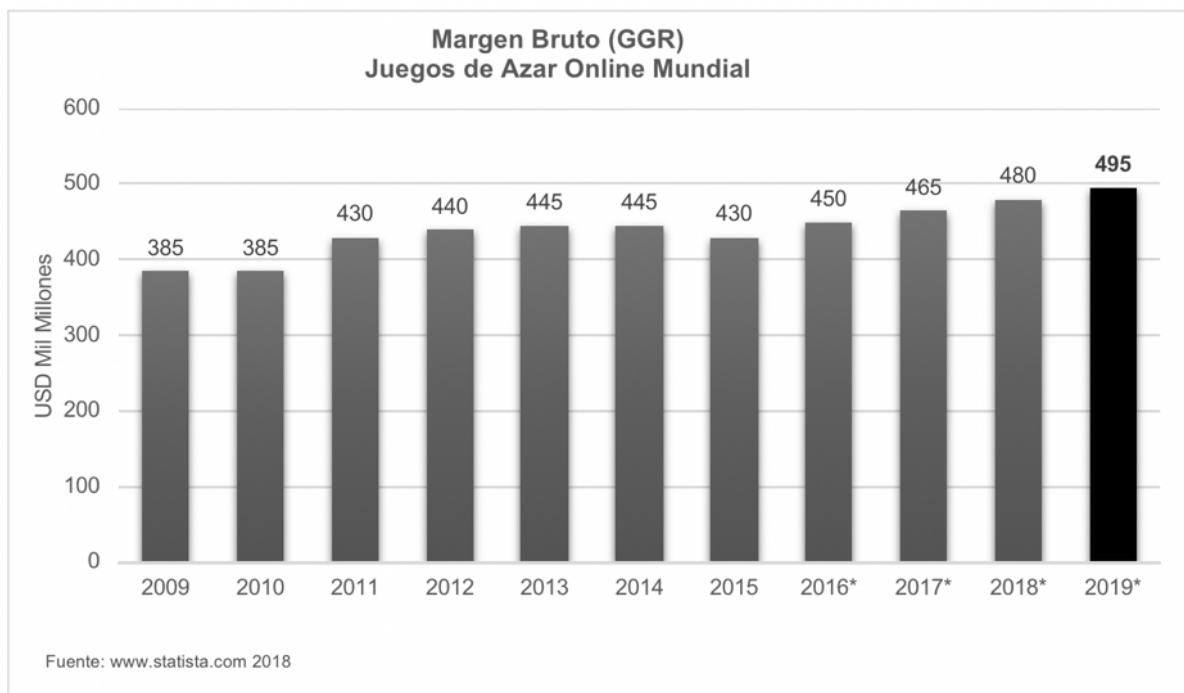


En 2016, los ingresos totales (presenciales y *online*) del mercado de juegos de casino de EE. UU. ascendieron a USD 73,1 mil millones. Las Vegas recibió 42 millones de visitantes en el mismo año.¹⁶

A pesar del rápido crecimiento de los juegos *online*, el juego presencial sigue sobrepasando los números de la actividad de Internet, por el momento.

¹⁶ Statista, *U.S. casino gaming market revenue from 2004 to 2016*, visitada el 14 de abril de 2018, <https://www.statista.com/statistics/271583/casino-gaming-market-in-the-us/>

En 2016, se proyectó que el margen bruto total (Gross Gaming Revenue, GGR, o sea, las cantidades jugadas menos los premios) de los juegos de azar *online* en todo el mundo alcanzaría los USD 450 mil millones y para el año 2019 USD 495 mil millones, lo que representa un crecimiento del 10%.



CAPÍTULO 3: MERCADO APUESTAS *ONLINE*: EUROPA

3.1. Introducción

La falta de reglas homogéneas en los países miembros de la Unión Europea a comienzos del siglo XXI, llevó a plantear la necesidad de una Legislación unificada del juego de azar *online*, otorgando licencias únicas para operar en Europa. Algunos países en América Latina han avanzado sobre los modelos europeos, sin embargo otros demuestran que sus regulaciones locales sobre juegos de azar *online* están retrasadas respecto a la demanda de los jugadores. Presentaremos los casos de juegos de azar en Italia, Reino Unido y España.

3.2. Necesidad de una Regulación *Online*

La industria del juego *online* en la Unión Europea creció en un principio a mediados de los años 90 por medio de una autorregulación por parte de las empresas que desarrollaron dicha actividad. Estas empresas comenzaron recaudando el importe de las apuestas desde servidores situados en paraísos fiscales, con impuestos bajísimos o nulos. Sus reguladores aparentaban ser estrictos, sin embargo, resultaron ser muy liberales a la hora de fiscalizar el movimiento de apuestas.

Las empresas europeas continuaron varios años brindando sus ofertas con independencia de las regulaciones nacionales del juego y, en algún caso, a pesar de dichas regulaciones. Gozaron de ventajas y beneficios relacionados con las limitaciones a la publicidad y promoción del juego, obligaciones de registro de empresas y principales accionistas, limitaciones de juego responsable, limitaciones relacionadas con el blanqueo de capitales, etc.

Así en marzo 2011, nació el *Libro Verde*¹⁷ presentado por el Parlamento Europeo sobre el juego *online* en Europa, donde se fijaban pautas claras y se identificaban los

¹⁷ Parlamento Europeo - *Libro Verde Sobre el juego en línea en el mercado interior*, visitada el 3 de noviembre de 2017

desafíos para las autoridades con relación a las ofertas del juego *online*. En dicha ocasión, se invitó a los Estados miembros, al Parlamento Europeo, al Comité Económico y Social Europeo y a todos los demás interesados a que expongan su punto de vista sobre las sugerencias contenidas en el presente Libro Verde.

Los retos que se planteaban en aquel entonces era la coexistencia de modelos regulados de los distintos Estados miembros de la UE que otorgasen patentes para el desarrollo del mercado *online*, partiendo de un mercado con varios “grises” en materia de regulación, y en muchos casos, ilegales. De los 14.823 sitios de juego en funcionamiento computados en Europa en 2011, más del 85% operaban sin licencia.

En conclusión, se trazó la necesidad de identificar y compartir las mejores prácticas a las herramientas tecnológicas, la protección al apostador y las medidas más eficientes para alcanzar una regulación efectiva.

Hoy en día, la gran mayoría de los estados miembros de la Unión Europea han regulado la actividad de juegos *online*, siguiendo normativas internacionales tales como GLI (normas para los dispositivos de juego y sistemas), ISO 27001 (normas de seguridad en sistemas de información) y PCI DSS (normas de seguridad de datos de la industria de medios de pago).

3.3. Europa

3.3.1. Italia

El juego en Italia es completamente legal desde 2011. Los proveedores de juegos de azar *online*, al igual que aquellos operadores de casinos y agencias de apuestas, deben adquirir una licencia de juego local para operar.

Los operadores de juegos *online* extranjeros también deben obtener una licencia al igual que los operadores locales. El gobierno italiano creó tramos impositivos para las diversas actividades de juego dependiendo de la modalidad:

- 20% sobre las ganancias brutas de los juegos de casino
- 3% sobre el total de inscripciones y recompras en torneos de póquer
- 4,5% sobre los ingresos brutos de juegos en apuestas deportivas
- 11% para el bingo y otros juegos de azar

3.3.2. Reino Unido

El juego y los juegos de azar *online* son legales en el Reino Unido hace varias décadas, sin embargo, las leyes de juegos de apuestas fueron revisadas exhaustivamente en el año 2014, con la promulgación de una nueva la Ley de juegos de azar.

La participación pública en juegos de azar *online* ha alcanzado los 9 millones de jugadores en el año 2017 – el equivalente a 18.3% de la población entre 18 y 75 años, cifra que evidencia un crecimiento sostenido desde el año 2014 cuando un 15.5% de la población jugaba vía *online*.

La Ley introdujo nuevas normas para todo tipo de operadores de juegos de azar *online*, principalmente indicando que los operadores de los juegos de azar *online* debían estar inscriptos en el Reino Unido. Esto reglamentó el mercado y lo abrió a inversores extranjeros.

Los principales cambios de la nueva regulación establecieron lo siguiente:

- Todos los juegos de azar *online* en el Reino Unido deben ser conducidos por operadores que anteriormente obtuvieron una licencia de la Comisión de Apuestas del Reino Unido. Las licencias están disponibles para apuestas deportivas, bingos, juegos de casino, tragamonedas, software de juegos de apuestas y loterías. Asimismo, se requieren distintas licencias para cada tipo de actividad.

- Solo los operadores de juegos de apuestas online registrados en el Reino Unido (o territorios del Reino Unido) pueden publicitar sus productos y servicios en el país y aceptar jugadores del país.
- Se aplica un impuesto de tasa fija del consumo del 15% sobre las ganancias brutas a todo tipo de operadores que ofrecen juegos de azar online en el Reino Unido.

Durante los debates parlamentarios previos a la promulgación del proyecto de esta ley, la Comisión de juegos de azar intentó proponer una posible enmienda que habría otorgado el derecho a exigir a los proveedores financieros que bloquearan las transacciones desde y hacia sitios de juegos de apuestas *online* sin licencia.

Aunque la Cámara Parlamentaria del Reino Unido votó en contra de la enmienda, algunas de las principales corporaciones financieras, incluidas Visa, MasterCard y PayPal, firmaron acuerdos con la Comisión para bloquear voluntariamente las transacciones en cuestión.

La Comisión también intentó dirigirse a los Proveedores de Servicios de Internet (siglas en inglés ISP) para bloquear los sitios de apuestas *online* sin licencia en el Reino Unido, pero al no poseer las órdenes judiciales adecuadas, estos pedidos fueron rechazados.

En la actualidad, los jugadores del Reino Unido pueden registrarse en sitios sin licencia, aunque no se les permite promocionar sus servicios en la vía pública ni *online*. Dado que la mayoría de los principales operadores ya obtuvieron una licencia del Reino Unido, no existen muchos incentivos para que un jugador juegue en sitios ilegales.

Por otro lado, el jugador prefiere jugar en un sitio oficial del Reino Unido para no exponerse ante eventualidades de un operador extranjero sin licencia tales como el no pago de ganancias, fraudes con tarjetas de crédito, o robo de información personal.

El hecho de que el Reino Unido haya decidido abandonar la UE en junio de 2016 (*Brexit*) tuvo un impacto directo en el mercado del juego de azar *online* de toda la UE.

Esto se debe a que los juegos de apuestas de la Comisión de juego del Reino Unido son considerados como una de las listas blancas de mayor confianza en el mundo, y particularmente en países miembros del UE. Se cree que Escocia e Irlanda del Norte, luego del *Brexit*, probablemente intenten separarse y seguir siendo parte de la UE. Si estos países se separan de Gran Bretaña, tendrán que desarrollar sus propias leyes de juego. Todavía no está definido cómo afectará el *Brexit* específicamente a las leyes de juego existentes en el Reino Unido, pero se esperan cambios en los próximos años.

Otro tema relevante será la condición de Gibraltar, anexión al Reino Unido, dado que este territorio es un reconocido centro de apuestas *online* donde sus licencias de juego están en la lista blanca del Reino Unido y donde cientos de sitios web de apuestas *online* están registrados allí, empresas líderes de mercado tales como 888 Holdings, William Hill, Bet365, Betfair, entre otras.

3.3.3. España

Todas las modalidades de juego *online* y presenciales son legales y se encuentran reguladas en España. Según las leyes españolas, los poderes para regular las actividades de juego se distribuyen entre el estado y las autoridades de cada región, o comunidades autónomas.

Existe a nivel nacional una legislación macro que se aplica a los proveedores de juegos de azar que operan a través de las fronteras de las comunidades autónomas (como los juegos de azar *online*), mientras que las agencias de apuestas y los casinos se encuentran bajo la supervisión legislativa de las autoridades regionales.

A nivel nacional, el organismo regulador, supervisor y controlador del juego español, así como la emisión de licencias a los operadores es la Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ), dirección integrada dentro del Ministerio de Hacienda. La ley de juegos de azar más reciente es la Ley N° 13/2011. Existen también otros instrumentos legislativos relacionados con el juego, como un Decreto Real que establece los requisitos técnicos para las actividades de juegos de azar, pero la

legislación nacional se reconoce como el punto de referencia legal general en el ámbito del juego en España.

Todos los operadores de juegos de apuestas *online* en España deben obtener una licencia de las autoridades para poder ofrecer sus servicios en el mercado español. Para ofrecer apuestas *online*, los operadores primero deben adquirir una licencia general, y luego otra licencia específica para el tipo de juego que desean ofrecer.

Actualmente, las licencias están disponibles para operar en apuestas deportivas, apuestas de carreras de caballos, ruleta, punto y banca, black jack, juegos de póquer, de bingo y tragamonedas. La mayoría de las licencias específicas se otorgan por un período de 5 años, con la excepción de las licencias de ruleta, black jack, y punto y banca que se emiten por solo 3 años.

Las autoridades españolas gravan con un impuesto al juego de azar equivalente al 25% sobre el margen bruto de los operadores de juegos *online* (GGR). Cabe aclarar que los márgenes de las empresas son sometidos a estos impuestos, pero no sus beneficios. Más adelante profundizaremos en esta distinción entre margen bruto y beneficio del operador *online*.

Hay juegos de azar donde los márgenes de los operadores son acotados, en torno al 3% y 5% (apuestas deportivas, casinos, salones de juego, etc.) aunque en otros juegos, los márgenes son más elevados. Evidentemente, en el caso de las loterías y la Quiniela existen márgenes del 45% y en torno al 30% en el resto de las loterías.

La DGOJ aplica estrictamente los estatutos de apuestas *online* y bloquea el acceso a sitios extranjeros sin licencia a través de los Proveedores de Servicios de Internet. A pesar de que existen regulaciones vigentes para los operadores de juegos de apuestas en España, jugar en una plataforma extranjera sin licencia no está penalizado para el jugador.

CAPÍTULO 4: SECTOR JUEGOS DE AZAR ARGENTINA

4.1. Introducción

Los juegos de azar han estado presentes en la región de América Latina desde la época colonial, costumbre que no fue desarraigada con la independencia de dichas colonias. Los diversos inmigrantes europeos trajeron sus juegos de azar y la aceptación o rechazo social eran similares a lo experimentado en Europa. Se jugaban en todas las clases sociales y por todas las edades.

A fines del siglo XIX, con el inicio del capitalismo y la progresiva urbanización, los juegos de azar se volvieron populares en todo el continente americano, en particular en varias ciudades de América Latina, donde comenzaban a surgir leyes que buscaban contener el juego clandestino.

Esto se combinó con el auge de las nuevas metrópolis, ciudades que activaban su proceso de industrialización y se masificaban, donde los juegos de azar también mostraban su expansión.

En la actualidad, existen países de América Latina que están comenzando lentamente a aplicar el procedimiento europeo y a regular las apuestas *online*. Es el caso de Bolivia y Brasil donde existen proyectos de ley que se encuentran en el congreso para su aprobación. México y Colombia están a la vanguardia y han legalizado las apuestas *online*.

4.2. Historia de Juegos de Azar *Online*

En Argentina, desde el año 2005 se realizan apuestas en plataformas “.com” a través de empresas extranjeras que desarrollan múltiples estrategias para captar y mantener jugadores. Utilizan torneos de póquer televisados, cruceros con premios de miles de dólares, bonos de descuento y aceptan pesos argentinos como moneda de apuesta con varias opciones, bancarizadas, de cobros y pagos.

Por otro lado, los casinos de Mar del Plata, Tigre y Alta Gracia, entre otros, son claros ejemplos del modelo que estuvo muchos años instaurado en el sector del juego de

azar presencial en la Argentina vinculado al turismo donde el Estado nacional era el único recaudador.

Ya para los años '90, el juego se privatizó y se multiplicó el número de licencias. A partir de allí, el modelo cambió definitivamente: el Estado nacional perdió participación.

Hoy, la regulación del sector está a cargo de cada provincia, donde rige una autonomía en materia de juego por cada estado provincial, por lo tanto, cada provincia puede establecer su marco regulatorio y utilizar los recursos recaudados conforme su carta magna provincial.

Esto es así porque no está incluida dentro de las facultades del Poder Legislativo Nacional establecidas en el artículo 75 de la Constitución, y porque la Corte Suprema de Justicia, en un fallo dictado el 31 de mayo de 1999, resolvió que el régimen en la materia (incluyendo loterías, casinos, bingos y máquinas tragamonedas) y sus posibles infracciones no son una cuestión federal, sino una potestad de cada provincia.

Por lo tanto, las provincias tienen la facultad de admitir el juego o prohibirlo, otorgando en el primer caso concesiones a empresas que prestan sus servicios, a cambio del pago de un canon determinado a Loterías e Institutos Provinciales.

El control provincial también abarca los sorteos promocionales que se realicen dentro de su territorio. Por ejemplo, los sorteos que se realizan a través de SMS a nivel nacional. En ciertos casos las publicidades aclaran que la promoción no será válida en determinadas provincias. Esto sucede para evitar el pago de impuestos excesivamente altos que algunas provincias aplican a los sorteos que no son realizados por sus loterías provinciales.

4.3. Provincias Argentinas Operando Apuestas *Online*

En la actualidad, algunas provincias ya tienen sus propios sitios de apuestas *online*: Misionbet en Misiones, Jugadon en San Luis y Pálpitos²⁴ en Tucumán. Neuquén

(Magic) y Río Negro (Del Río) habilitaron a sus casinos a ampliar sus operaciones de apuestas presenciales y abarcar el mercado de apuestas *online*. Formosa intentó lanzar Formoapuestas en 2006, pero debió cerrar en 2008.

Provincia	Marca	Sitio Online	Autorizado por
Misiones	MisionBet	www.misionbet.com.ar	Instituto Provincial de Lotería y Casino Sociedad del Estado
San Luis	Jugadon	www.jugadon.com	Lotería de San Luis
Tucumán	Palpitos24	www.palpitos24.com.ar	Caja Popular de Ahorros de Tucumán
Río Negro	Del Río	www.delrionline.com	Lotería de Río Negro
Neuquén	Ondiss	www.ondiss.com.ar	Institutuo Prov. de Juegos de Azar del Neuquén

Fuente: En base a elaboración propia e información recabada

Sin embargo, en Argentina la mayoría de las jugadas *online* se realizan a través de páginas webs radicadas y operadas desde el exterior a las que no se les exige el cumplimiento de normativa alguna; lo que ocasiona que ninguna provincia del país reciba algún beneficio impositivo.

Algunas provincias solo aceptan jugadores con domicilio en el distrito, en cambio otras provincias permiten a quienes estén pisando suelo provincial en ese momento operar en sus plataformas *online*. De esta forma, logran disuadir la posibilidad de que otros sitios sean lanzados en provincias vecinas.

Una incógnita peculiar es que casi todos los sitios provinciales aprobados ofrecen juegos de casino (ruleta, black jack, punto y banca, póquer y tragamonedas), pero no se permiten las apuestas deportivas oficiales. La excepción es Pálpitos24 en la provincia de Tucumán, donde un jugador puede acceder a eventos deportivos *online* de todo el mundo, y consecuentemente de todas las ligas argentinas, para realizar una apuesta *online* oficial.

Las apuestas deportivas tienen su controversia en el territorio argentino: en lo que respecta al fútbol estaban hasta hace poco sujetas a la Lotería Nacional y a la Asociación de Fútbol Argentina (AFA), ambas actuando por encima de la potestad de la regulación del juego provincial.

El PRODE fue aprobado en Argentina el 5 de noviembre de 1971, por el presidente Lanusse con el objetivo de obtener recursos para fomentar obras de tipo social bajo la órbita de Lotería Nacional y la AFA.

La primera jugada del pronóstico futbolístico se realizó el 1 de febrero de 1972. El PRODE se discontinuó a principios de 1998, sin embargo, fue reinstaurado inmediatamente en el año 2000. La reciente disolución de la Lotería Nacional y la eliminación del Concurso de Pronósticos Deportivos (PRODE), según lo dispuesto por el decreto 95/2018 publicado en el Boletín Oficial el 2 de febrero de 2018 modificó radicalmente el campo de las apuestas deportivas en la Argentina y se inicia un nuevo capítulo aun por redactar.

Hoy en día existen cada vez más jugadores argentinos que acceden a los sitios de apuestas *online* a través de sus computadoras, además de tabletas y celulares. También se conectan a los propios casinos con sus plataformas *online*.

En la provincia de San Luis, Jugadon (sitio operado por Sirplay, empresa extranjera radicada en Malta) tiene aproximadamente 300 usuarios activos, y representa únicamente el 1% del mercado de apuestas legales de San Luis.

Existen varias empresas extranjeras que se asocian con las provincias para ingresar al mercado argentino y de esa manera quedar preparados para dar el salto a nivel nacional en caso de que se modifique la reglamentación actual en Argentina. Estas empresas están focalizadas en acceder tanto a la Ciudad Autónoma de Buenos Aires como a la provincia de Buenos Aires, mercados altamente codiciados por su densidad poblacional.

Córdoba está analizando contemplar en la Ley de Presupuesto a los juegos *online* y con esa iniciativa el gobierno provincial pretende retener un 10,5% de todas las apuestas que se realicen por Internet. La medida contempla que las tarjetas de crédito operen como agentes de retención. Algunas estimaciones indican que podrían ingresar a las arcas de la provincia ARS \$75 millones por año.

CAPÍTULO 5: MARCO TRIBUTARIO EN ARGENTINA APUESTAS *ONLINE*

5.1. Introducción

Para las autoridades impositivas correspondientes resulta de conocimiento público, que la industria de juego *online* mantiene un buen número de apuestas que se realizan fuera del alcance de la regulación estatal¹⁸. Estas operaciones se concretan a través de empresas extranjeras con licencias *online* que están radicadas en paraísos fiscales, lejos del alcance de los entes recaudadores impositivos del país de residencia del jugador.

En 2017 entró en vigencia en la Argentina un impuesto indirecto sobre apuestas *online* mediante. A la fecha, el Estado Nacional no ha podido recibir fondos a pesar de que siete provincias explotan la modalidad de apuestas *online*

5.2. Impuesto Indirecto

La Administración Federal de Ingresos Públicos (AFIP) estableció en enero de 2017 a través de la Ley 27.346 una alícuota del 2% por cada apuesta realizada *online* con la expectativa de recaudar más de ARS 1.000 millones.¹⁹

La AFIP también modificó los gravámenes establecidos en las demás modalidades de juegos de azar, lo que desencadenó en que la Unión Argentina de Empresarios del Entretenimiento (UADEE) presentara una medida cautelar para frenar las medidas impositivas que afectaron al sector del juego. La UADEE, que reúne a 20 bingos

¹⁸ Ygonet, *La regulación en Latinoamérica y las apuestas ilegales, tema de debate en Juegos Miami*, visitada el 16 de abril de 2018, <http://www.ygonet.com/latinoamerica/noticias/2017/05/12/73345-la-regulacion-en-latinoamerica-y-las-apuestas-ilegales-tema-de-debate-en-juegos-miami>

¹⁹ Boletín Oficial de la República Argentina, Año CXXIV, Número 33.531 (martes 27 de diciembre de 2016) Ley de impuestos a las ganancias, Ley 27.346 Modificación visitada el 16 e abril de 2018 <https://www.boletinoficial.gob.ar/#!DetalleNorma/156610/20161227>

argentinos, reclamó la suspensión de la aplicación de la Ley 27.346, que aparte del impuesto del 2% a las apuestas *online*, también dispuso la suba hasta el 41,5% de la alícuota de Ganancias para las rentas derivadas de los juegos de azar y la creación del Impuesto Específico sobre la Realización de Apuestas.

El juez en lo Contencioso Administrativo Federal, Enrique Lavié Pico, concedió la medida cautelar argumentando que la nueva ley sería confiscatoria, violando así el derecho constitucional de propiedad. La medida cautelar fue decretada el 13 de noviembre de 2017.

Por otro lado, a fines el año 2017 la Legislatura de Buenos Aires adhirió a la ley de Acceso a la Información que obliga a poner en sus sitios web los datos del negocio del juego en tiempo real, para que el público pueda ejercer control a los concesionarios, explotadores, administradores y operadores de juegos de azar y apuestas. La finalidad del Gobierno nacional es extender esta obligación a otras provincias argentinas y va en línea con el plan de formar un consejo que se ocupe de temas del juego bajo el título de “Lotería Federal”.

Uno de los objetivos del proyecto Lotería Federal es extender el registro de los jugadores autoexcluidos por ludopatía a un plano nacional. Otro objetivo es quitar al juego de la órbita de los ministerios de Desarrollo Social provinciales, que es donde se distribuyen las rentas dedicadas a las clases sociales más carenciadas, y transferirlo a los ministerios de Hacienda y Finanzas para que apliquen un régimen fiscal más riguroso.

El proyecto busca guiar a las provincias hacia el ejercicio de buenas prácticas para reducir la actividad en todo el país. La principal controversia continúa siendo que el juego de azar *online* no está regulado a nivel nacional y el juego es competencia de las provincias, por ende, su fiscalización y operación es provincial (siempre y cuando las apuestas se produzcan en su propio territorio).

5.3. Restricciones Provinciales

Otro de los casos más representativos en cuanto a las restricciones provinciales en materia de apuestas *online* es el de Misiones y su sitio de apuestas Misionbet (www.misionbet.com.ar), sitio que fue clausurado en mayo del año 2017 por la Justicia Contravencional de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires a través de la acción llevada a cabo por el Fiscal de la Cámara Martín Lapadú.

Esta causa se inició por una denuncia realizada por Lotería Nacional durante el año 2016 ante la Justicia Contravencional, por aceptar la participación en su sitio *online* de jugadores ajenos a la Provincia de Misiones, infringiendo de esta manera los artículos 116 y 117 del Código de Contravenciones. El Fiscal Lapadú denunció que dicho portal aceptó una apuesta *online* realizada desde la Ciudad Autónoma de Buenos Aires (CABA) y de esta manera procedió a embargar las cuentas bancarias de los responsables del sitio Misionbet, por un monto valuado en USD 28 millones.

Dicho sitio reabrió a fines del año 2017 luego de demostrar que el sistema geo-referencial de Misionbet puede únicamente accederse desde computadoras conectadas dentro del territorio de la provincia de Misiones y bloquear las apuestas realizadas fuera de la provincia, manteniéndose dentro de la potestad provincial de regular y gravar las apuestas. En este caso, el sitio Misionbet debió pagar el precio de haber transparentado y ordenado el juego *online* en su provincia. La provincia de Misiones fue una de las primeras, y la única hasta ahora, en regular esta realidad geo-referencial intra-provincial.

CAPÍTULO 6: APUESTAS PRESENCIALES EN ARGENTINA

6.1. Introducción

El negocio de los juegos de azar presencial (agencias de lotería, casinos, máquinas tragamonedas, hipódromos y bingos) en la Argentina genera aproximadamente ARS 95 mil millones anuales de facturación. En este capítulo haremos una descripción de los programas que tienen las provincias argentinas para dichos juegos de azar.

6.2. Recaudación Nacional y Provincial actual

En el último informe presentado por la Asociación de Loterías Estatales Argentinas (ALEA), correspondiente al año 2015, se señala que las Loterías nacionales y provinciales en la Argentina manejan una caja de ARS 23,4 mil millones al año y que se apuestan ARS 50 mil millones en casinos, máquinas tragamonedas, hipódromos y bingos. Por otro lado, en los casinos y bingos de la Argentina trabajan 159.000 personas.²⁰

Las loterías provinciales reciben ARS 15 mil millones y las empresas concesionarias de las salas recaudan ARS 35.000 millones (que se distribuyen en ganancias, gastos operativos y salarios de los empleados).

También en el 2015, en loterías, quinielas y juegos como el Quini6 o el Loto, los argentinos apostaron ARS 44,1 mil millones, de los cuales se generaron ARS 17,2 mil millones en ganancias para las loterías (39%).

Incluso en provincias como Buenos Aires llega a ser el segundo presupuesto en importancia detrás del asignado al Ministerio de Economía. De ese total, ARS 10,5 mil millones son destinados, según ALEA, en forma directa, a los distintos ministerios

²⁰ Foro de Periodismo Argentino (FOPEA Investigaciones, ¿Quién controla al juego? (2017), Pérez C. y Heurtley R. Visitada el 16 de abril 2018, <http://www.investigacionesfopea.com>

y programas sociales. Aunque según las distintas legislaciones provinciales que regulan el juego, deberían destinarse casi en su totalidad a desarrollo social.

6.3. Planes de Responsabilidad Social de las Loterías

Gran parte de la recaudación de apuestas presenciales se aplica a acciones enmarcadas en el concepto de Responsabilidad Social Empresaria, tales como políticas con impacto directo en el medioambiente y asistencia con recursos financieros, por ejemplo, al Fondo Provincial del Deporte, al Ministerio de Desarrollo Social, a la Caja de Jubilaciones para Amas de Casa, a Salud y al Fondo Provincial de Seguridad, entre otros. Este es el caso del IAFAS de la Provincia de Entre Ríos.

Otro ejemplo sería del IPLyC (Instituto Provincial de Lotería y Casinos Sociedad del Estado) de la Provincia de Misiones, que de acuerdo con la ley que rige su funcionamiento, sus utilidades se destinan en un 10% al fondo de Reserva Legal y Reserva de Banca. Un 45% se distribuye al programa de jubilación de amas de casa; aportes a entidades sin fines de lucro según lo determine el Ministerio de Desarrollo Social, la Mujer y la Juventud; y el Sistema Provincial de Teleducación y Desarrollo (Sipted). El 45% restante se destina al Ministerio de Desarrollo Social, la Mujer y la Juventud; el Ministerio de Educación; el Ministerio de Salud Pública; y para la Dirección de Asuntos Guaraníes.

6.4. Prevención contra la Ludopatía

La ludopatía es el trastorno que una persona sufre cuando pierde el control sobre las apuestas en juegos de azar y continúa con este comportamiento impulsivo a pesar de las consecuencias negativas que le produce. El juego problemático es una enfermedad descrita a partir de 1980 como un desorden mental por la Asociación de Psiquiatría Americana (APA).

Según estudios internacionales acerca de la ludopatía, entre un 0,2% y 7% de la población adulta sufre de este trastorno a nivel mundial. En cambio, en la Argentina, una encuesta reciente realizada sobre 1.000 hogares de la región Metropolitana de Buenos Aires encontró que la ludopatía tiene una incidencia del 0.83% al 1.18%, lo

que podría ser considerado bajo en relación con las mediciones observadas en otros países del mundo (Auguste, 2015).²¹

La principal herramienta con la que cuenta la lucha contra la ludopatía son los programas de autoexclusión, que impiden el ingreso a salas de juego a toda aquella persona que lo solicite. Es un trámite que se realiza en los centros de ludopatía junto a un testigo y genera que por dos años no pueda ingresar a las salas de apuestas.

Existen varios argumentos que dicen que el cierre de casinos no avanza sobre el control de la ludopatía dado que la misma es una adicción que está al alcance de cualquier persona. El caso más claro de esto es el de las apuestas *online*, donde una persona que sufre de ludopatía, si no encuentra un casino físico en su localidad, fácilmente accede a jugar por Internet.

Algunos sitios de apuestas *online* tienen secciones específicas con programas de autoexclusión, que incorpora de manera voluntaria a los ludópatas que aceptan que se les prohíba entrar a los sitios. Sin embargo, requiere de una autodeterminación y acción directa del adicto para ingresar todos sus datos a este programa y confirmar su decisión, lo que resulta algo difícil de lograr.

La mayoría de los pacientes no tienen conciencia de la adicción a las apuestas y muchos creen que pueden manejarlo, entrar y salir cuando quieren, jugando una cantidad de dinero que ellos quieren. Lamentablemente nada de eso ocurre en la realidad. Los tratamientos a los que se someten los pacientes duran entre 3 y 4 años, tiempo durante el cual adquieren recursos y herramientas para enfrentar posibles problemas o recaídas en el futuro.²²

²¹ Auguste S. (2015). *La Ludopatía en Argentina. Informe Final*. Buenos Aires, Argentina. Universidad Torcuato di Tella

²² Yogonet - *El cierre de casinos o bingos no ayuda a combatir la ludopatía* visitada el 3 de noviembre de 2017 <http://www.yogonet.com/latinoamerica/noticias/2018/01/15/75366-el-cierre-de-casinos-o-bingos-no-ayuda-a-combatir-la-ludopatia>

6.5. Lavado de Dinero

La actividad de los juegos de azar, fundamentalmente a través de casinos, es señalada por el Grupo de Acción Financiera Internacional (GAFI) como una actividad propicia para el lavado de activos debido a la gran circulación de dinero en efectivo a través de operaciones diarias cuyos montos en general no son demasiado elevados o demasiado significativos.

Para lavar dinero, las organizaciones ilícitas buscan actividades lícitas que tengan grandes volúmenes de flujo de dinero, en cantidades pequeñas, y que sean difíciles de controlar por el Estado. Los casinos reúnen estos requisitos dado que es muy complejo demostrar cuánta gente entró, salió, apostó, ganó y perdió dentro del establecimiento.

Ciertas empresas han aplicado distintos métodos para lavar activos con fichas de casinos. Por ejemplo, se adquiere de manera anticipada una gran cantidad de fichas con dinero en efectivo, o a través de una cuenta abierta de algún jugador con el establecimiento, se juega poco, para luego volver a cambiar las fichas por un cheque o pedir el depósito de su monto en la misma cuenta o en otra. Con esta operación el jugador sale con su dinero del casino, ahora legal con su origen declarado proveniente de ganancias en apuestas, sin tener que declarar cómo ingresó previamente el dinero al casino.

Otra modalidad de lavado es la de tomar deuda para adquirir fichas del casino. En este caso se toma la deuda con dinero en efectivo y luego cambian las fichas por un cheque. Estas operaciones ocurren en casinos con sedes en varios países. Los jugadores juegan en un lugar y piden que los montos acreditados estén disponibles en otra jurisdicción, para poder retirarlos mediante cheques o a través de transferencias bancarias.

Además, una mecánica común es la del asiento contable distinto al real alterando los estados contables del casino. La compra de fichas queda en un asiento contable donde se pueden asentar compras de cierta cantidad de fichas, cuando en realidad,

fue muy inferior. En ese caso aparecen grandes ganancias o ingresos para el casino, que representan el lavado de dinero.

También se lava dinero comprando premios obtenidos lícitamente por un jugador. En estos casos, se paga una comisión por encima del valor del premio, para que el dinero ilícito, se pueda justificar con un premio lícito.

La solución para acabar con el lavado de dinero, además de fiscalizar el origen de los fondos que ingresan a los casinos, también debería ser la de analizar la administración de los fondos que realizan los gobiernos de cada jurisdicción provincial. Dado que la gestión no es nacional, el control es de la lotería provincial. Bajo esta estructura surgen riesgos ya que no hay quien fiscalice al que fiscaliza. La propia lotería provincial controla dentro de su propia lógica.

6.6. Oficial vs. No-Oficial (Clandestino)

Las actividades y salas de juego ilegales ponen en peligro la explotación legal de toda la industria de apuestas. Infelizmente, el juego ilegal es tolerado socialmente en muchos países en los que la gente no es consciente de los riesgos involucrados. Esta realidad perjudica económicamente a las actividades legales y reduce los ingresos que cualquier Estado federal, provincial, o municipal podría recaudar vía impuestos destinados a atender necesidades sociales.

El juego no-oficial, o clandestino, debería prohibirse en el ámbito municipal, provincial, nacional para impedir que se establezcan operadores de juego en aquellas áreas en las que no se lucha contra esta modalidad. Lotería Nacional estima que el juego *online* en Argentina alcanza el 20% del volumen total de dinero que mueve el azar en el país.

CAPÍTULO 7: CASO MODELO DE APUESTAS *ONLINE*: ESPAÑA

7.1. Introducción

A través del siguiente análisis exhaustivo sobre el caso del mercado de apuestas *online* español identificaremos promedios y medias del mismo, comportamiento y rango etario de los jugadores, sumas involucradas en apuestas, condiciones para el otorgamiento de licencias, gravámenes aplicados a los operadores *online* para fijar las pautas de la hipótesis de esta tesis.

7.2. Resumen Sector Apuestas *Online*

La Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ) es el órgano del Ministerio de Hacienda y Función Pública de España que, bajo la dependencia de la Secretaría de Estado de Hacienda, ejerce las funciones de regulación, autorización, supervisión, control y, según corresponda, de sanción de las actividades de juego de orden estatal, aplicable tanto a casinos presenciales como a sitios de apuestas *online*.

El anuario del juego en España 2016/2017, publicado por el DGOJ, indica que el juego ha contribuido a las arcas públicas con EUR 1.674 millones de euros en impuestos, creando más de 4.300 puestos de trabajo netos y alcanzando los 83.870 empleos directos (algo más del 53% en el sector privado) y los 160.000 empleos indirectos.

En 2016 se jugaron en España EUR 8.886 millones en juego real (GGR, o sea, las cantidades jugadas menos los premios), lo que equivale a cerca del 1% del Producto Interno Bruto (PIB), de los cuales, EUR 8.442 se desarrollaron bajo la modalidad de juegos presenciales y un 5% en juegos *online*, EUR 429 millones.

El juego *online* representa una porción reducida de lo que se juega en España, un 5%, pero su presencia está aumentando. Ese monto corresponde al dinero que gastaron los jugadores en distintos sitios de apuestas *online*. Según la DGOJ, esos

datos constituyen un incremento del 23% en relación con el trimestre anterior y un aumento del 37% en la comparación interanual 2016/2017.²³

Por otro lado, observamos que el juego de casino *online* no ha canibalizado clientes a los casinos tradicionales, y estos últimos han mantenido sus márgenes estables durante los últimos 6 años, momento en el que se reguló el mercado *online* en España, año 2011 (Gráfico1)

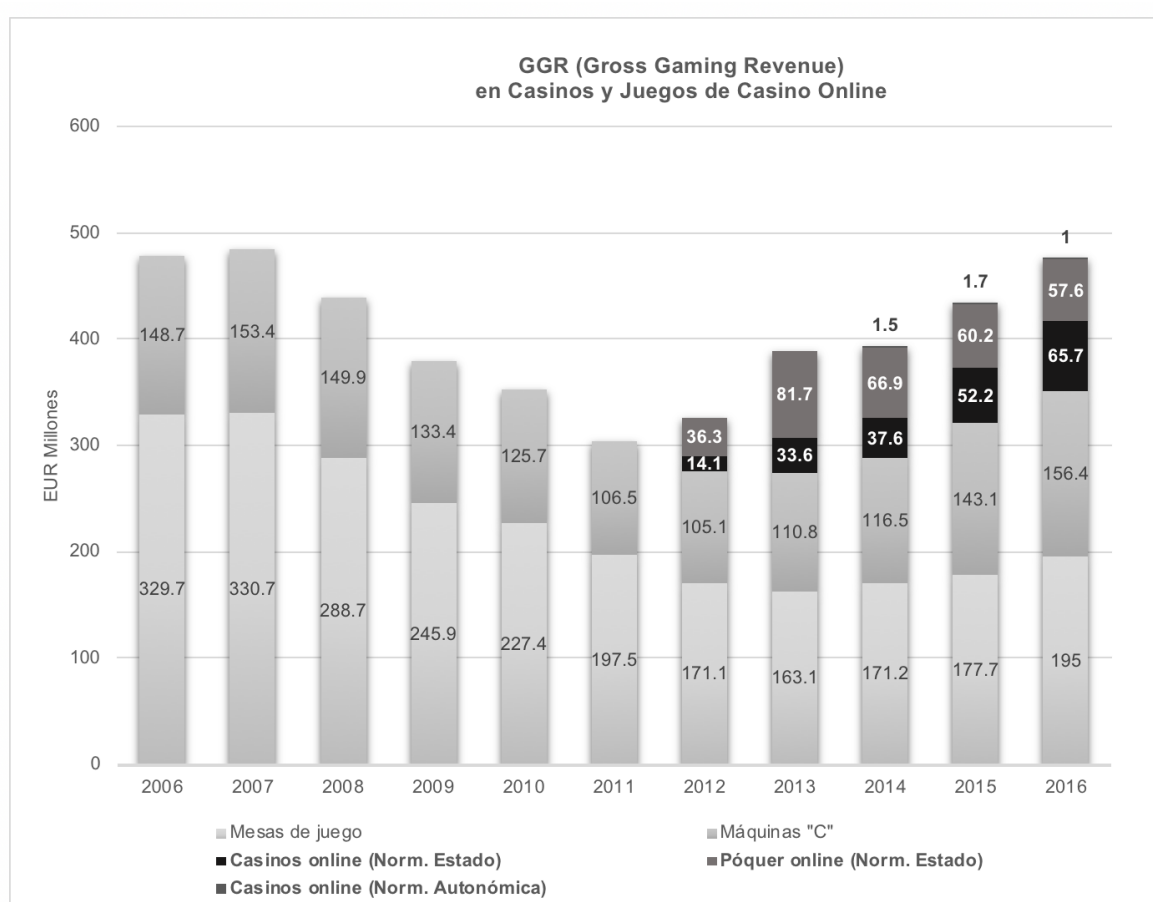


Gráfico 1 – Fuente DGOJ: Análisis del perfil del jugador online (2015 y 2016) Madrid

²³ Yagonet - España: lanzan una consulta pública sobre el juego online, visitada el 2 de noviembre de 2017 <http://www.yagonet.com/latinoamerica/noticias/2018/03/02/75706-espana-lanzan-una-consulta-publica-sobre-el-juego-online>

7.3. Volumen Mercado Apuestas *Online*

Los montos jugados en España en la modalidad de juegos de azar *online* alcanzaron en el año 2016 aproximadamente EUR 11 mil millones. Durante el primer semestre el año 2017, se registraba EUR 6,5 mil millones jugados en el *online*.

Jugadas Totales (€)	Juegos de Azar Online					
	2012	2013	2014	2015	2016	(Ene-Jun) 2017
Concursos	9.141.196	10.248.022	6.055.197	5.632.699	8.346.793	2.557.386
Bingo	30.392.026	60.505.657	67.499.947	66.074.160	71.248.461	42.552.919
Máquinas de juego (tragamonedas)	-	-	-	401.298.329	1.331.356.692	1.050.013.982
Póquer	1.165.129.777	2.273.103.802	2.135.741.966	1.783.168.381	1.579.699.690	788.059.483
Otros Juegos de Casino	511.832.030	1.280.289.030	1.457.102.559	2.126.455.805	2.784.721.180	180.381
Apuestas Deportivas	1.009.675.243	2.010.350.816	2.894.925.668	4.180.079.623	5.110.264.281	2.799.310.629
Total Jugadas España (€)	2.726.170.272	5.634.497.327	6.561.325.337	8.562.708.997	10.885.636.957	6.505.374.780

Fuentes:
 DGOJ: Analisis del perfil del jugador online (2015 y 2016) Madrid
 DGOJ: Analisis Global del Mercado Nacional de Juego Online, Abril-Junio 2017

Evidentemente nos encontramos ante montos siderales, pero no es exactamente la mejor manera de medir la actividad de juegos de azar *online*.

El indicador de Jugadas Totales es la cantidad de dinero circulante entre los juegos, lo que se llama en la industria como *handle*. Por otro lado, el saldo entre las cantidades cambiadas a la entrada y salida de los casinos se le denomina *drop*. Son maneras distintas de medir el flujo de dinero. En esas cantidades existe mucho dinero que se “rejuega”, o sea, las ganancias de una partida que se apuestan en la siguiente partida. Por lo tanto, terminan siendo un indicador poco certero.

El mejor medidor de juego *online* “real” a utilizar es el margen neto de juego o GGR (*Gross Gaming Revenue*), llamado también el “juego real” y se calcula registrando las cantidades arriesgadas (apuestas) menos los premios (pagos) realizados a los jugadores.

EL GGR en España alcanzó en el año 2016 los EUR 429,2 millones y durante el primer semestre de 2017 registraba los EUR 248 millones, con pronósticos que alcanzaría los EUR 500 millones anuales.

Juegos De Azar *Online*: Una Nueva Fuente De Recaudación Impositiva Para Las Provincias Argentinas

Juego Real (GGR) (€)	Juegos de Azar Online					(Ene-Jun)
	2012	2013	2014	2015	2016	2017
Concursos	6.702.375	7.057.746	4.378.215	4.188.039	6.902.988	2.052.711
Bingo	4.742.924	7.486.403	8.044.563	7.731.354	9.072.020	5.600.000
Póquer	36.327.791	68.393.137	67.071.825	60.168.779	57.564.008	29.590.276
Máquinas de juego (tragamonedas)	0	0	0	15.539.280	51.837.674	39.083.191
Otros Juegos de Casino	14.184.132	33.947.203	37.631.429	52.171.957	65.772.460	41.218.409
Apuestas Deportivas	53.448.289	113.071.013	137.498.682	179.787.493	238.114.305	130.746.012
Total Juego Real GGR (€)	115.405.511	229.955.502	254.624.714	319.586.902	429.263.455	248.290.599
Impuesto (Estimación sobre la base del 25% del GGR)	28.851.378	57.488.876	63.656.179	79.896.726	107.315.864	62.072.650

Fuentes:
 DGOJ: Analisis del perfil del jugador online (2015 y 2016) Madrid, España
 DGOJ: Analisis Global del Mercado Nacional de Juego Online (Abril-Junio 2017) Madrid, España

Al margen del operador de juegos de azar *online* (GGR) se le aplica una alícuota del 25% de impuesto sobre los juegos *online* (alícuota estimada dado que depende de la modalidad del juego de azar el impuesto aplicado), o sea, la recaudación para el estado español para el año 2016 fue de en el orden de EUR 107 millones.

En el ámbito del juego *online*, se estima en 2,4 millones – el equivalente a 7% de la población entre 18 y 75 años – el número total de jugadores activos a finales de 2016.

	Población		Juegos de Azar Online
	Total	Edad de 18 a 75 años	Jugadores online (7%)
España	46.549.045	34.133.635	2.413.137

Fuente: INE. Instituto Nacional de Estadística Español, Ene-2017
 DGOJ: Analisis del perfil del jugador online (2015 y 2016) Madrid
 DGOJ: Analisis Global del Mercado Nacional de Juego Online, Abril-Junio 2017
 Proyección en base a elaboración propia e información recabada

7.4. Perfil Del Jugador *Online*

El Informe de Análisis del Perfil del Jugador *Online* 2015, publicado por la DGOJ, ha sido sumamente útil para definir al jugador *online* en España, dado que ofrece una visión integrada y global de los jugadores, de sus operaciones de juego, sus preferencias y hábitos de consumo. Para la elaboración de este informe se han utilizado los datos del SCI (Sistema de Control Interno) de los operadores de juego

habilitados en España, tal cual indica el marco del sistema de monitorización de las actividades de juego *online* por la DGOJ.

En resumen, la mayoría de los jugadores *online* en España son hombres, el 83,3%. El 86,8% de los jugadores tiene entre 18 y 45 años y durante 2015 han participado en los juegos, al menos una vez, 985.333 jugadores.

El tiempo medio de actividad ha sido de 4,63 meses y el 28,3% de los jugadores ha jugado únicamente un mes. El 60,5% ha jugado cuatro meses o menos.

El medio de pago preferido por los jugadores *online* es la tarjeta de crédito, seguido por el monedero electrónico. Los juegos más solicitados son las apuestas deportivas y la mayoría de los jugadores (un 90,5%) juega a tres o menos juegos.

El perfil de jugador más representativo es un hombre de edad comprendida entre 26 y 35 años. En el Bingo una mujer entre 36 y 45 años. Los hombres juegan en promedio un 34% más que las mujeres (EUR 8.992 los hombres y EUR 6.734 las mujeres).

La participación por jugador es creciente con la edad, siendo la participación media de EUR 8.614. El retorno al jugador en premios medio es del 95,1%.

Dicho informe también indica que la cantidad de usuarios *online* registrados en España ha crecido de 3.985.320 al 1 de enero de 2015 a 5.448.532 al 31 de diciembre, lo que representa un aumento del 36,7%. La cantidad de jugadores *online* ha alcanzado la marca de 2.414.137 (Gráfico 2).

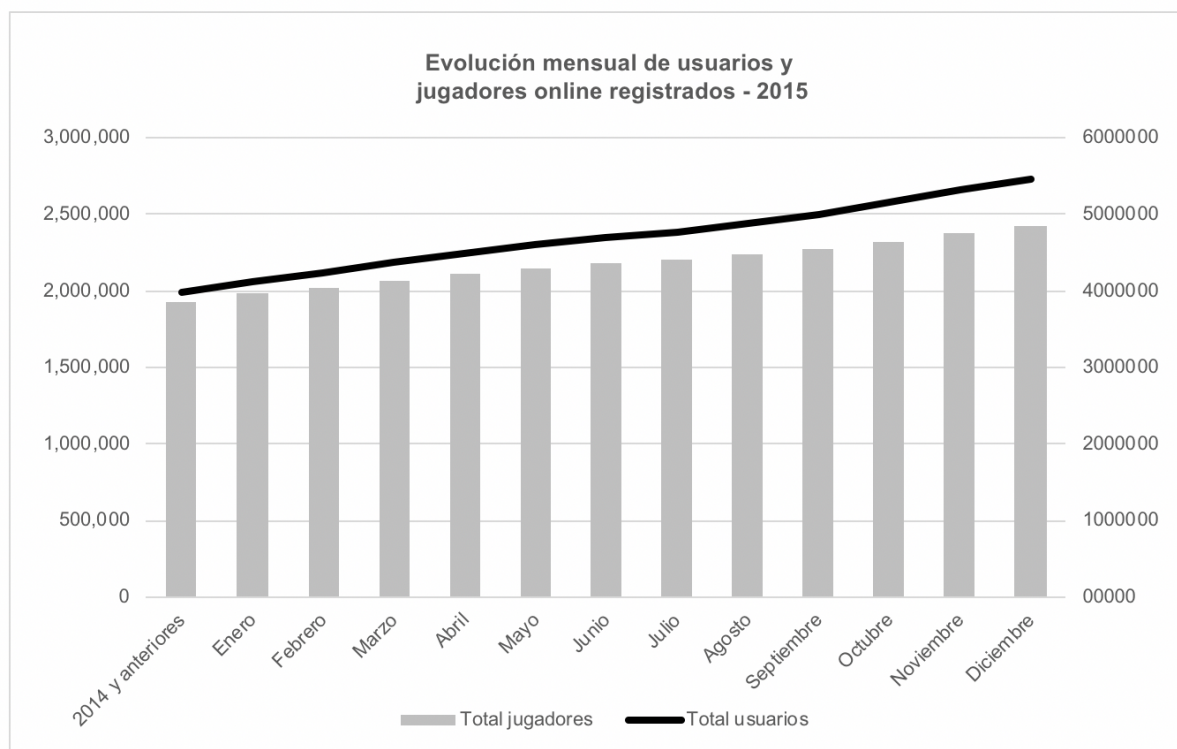


Gráfico 2 – Fuente DGOJ: Análisis del perfil del jugador online (2015 y 2016) Madrid

Debemos también considerar, que un mismo usuario puede estar registrado con varios operadores *online*, para lo cual debemos identificar a los usuarios a través del documento de identidad para obtener la cantidad de jugadores únicos.

Dicho número ha crecido de 1.925.401 al comienzo del 2015, a 2.413.137 jugadores únicos para finales del 2015, un aumento de un 25,3%. Durante ese año, España ha observado una media de 1.336 jugadores *online* nuevos al día o de 40.645 jugadores al mes. La proporción entre usuarios / jugadores, o sea la relación entre el número usuarios y el número de jugadores, ha sido de 2,26 para el año 2015.

Todos los usuarios registrados en las plataformas de juego *online* deben estar identificados por su nombre, apellidos y número personal de identificación (DNI en el

caso de ciudadanos españoles y NIE en el caso de ciudadanos no nacionales residentes, pasaporte u otro documento de identificación personal). Los usuarios deben luego cumplir con la correcta verificación de datos de identidad por el operador *online* para que su cuenta quede en estado de verificada.

La ocurrencia del juego problemático, la ludopatía, se mantiene en el 0,3% de la población entre 18 y 75 años, lo que en números absolutos significa menos de 100.000 personas. Este porcentaje reducido muestra que en España el juego problemático no representa un inconveniente social, y por lo tanto las políticas públicas de prevención deben ser más individualizadas y no tan generalistas.

7.5. Jugadores y Número de Operadores

El número de usuarios perteneciente a una misma persona física indica el número de operadores en los que el jugador está registrado. Como se observa en la tabla a continuación, la mayoría de los jugadores se registran en 1 (57,7%) o 2 operadores (19,2%).

Distribución de jugadores multioperadores

Número de operadores	Hombres	% Hombres / Total jugadores	Mujeres	% Mujeres / Total jugadores	Total	% Total / Total jugadores
1	1.088.552	45,1%	304.825	12,6%	1.393.377	57,7%
2	374.802	15,5%	88.216	3,7%	463.018	19,2%
3	184.726	7,7%	37.703	1,6%	222.429	9,2%
4	101.412	4,2%	19.979	0,8%	121.391	5,0%
5	58.522	2,4%	11.698	0,5%	70.220	2,9%
6 o más	113.874	4,7%	28.828	1,2%	142.702	5,9%
Total	1.921.888	79,6%	491.249	20,4%	2.413.137	100,0%

Fuente: DGOJ Análisis del perfil del jugador online (2015 y 2016) Madrid

Si quisiéramos analizar el nivel de actividad de los jugadores activos, o sea, aquellos que han realizado al menos una participación durante 2015, encontramos que, 1.541.241 jugadores realizaron al menos una participación sobre el número total de 985.333.

Comparativa usuarios y jugadores activos . 2015 vs. 2014

Jugadores activos	2014	2015	% Variación interanual
Usuarios activos	1.257.479	1.541.241	22,6%
Jugadores activos	824.026	985.333	19,6%

Fuente: DGOJ Análisis del perfil del jugador online (2015 y 2016) Madrid

Por otro lado, se observa cierta estacionalidad en los jugadores *online*. El número de jugadores activos en cada uno de los meses del año es menor en los meses de junio a agosto, sin embargo, se mantiene más o menos estable en torno al valor medio mensual de 379.883. Los valores son mayores a la media en los meses de septiembre a mayo (Gráfico 3)

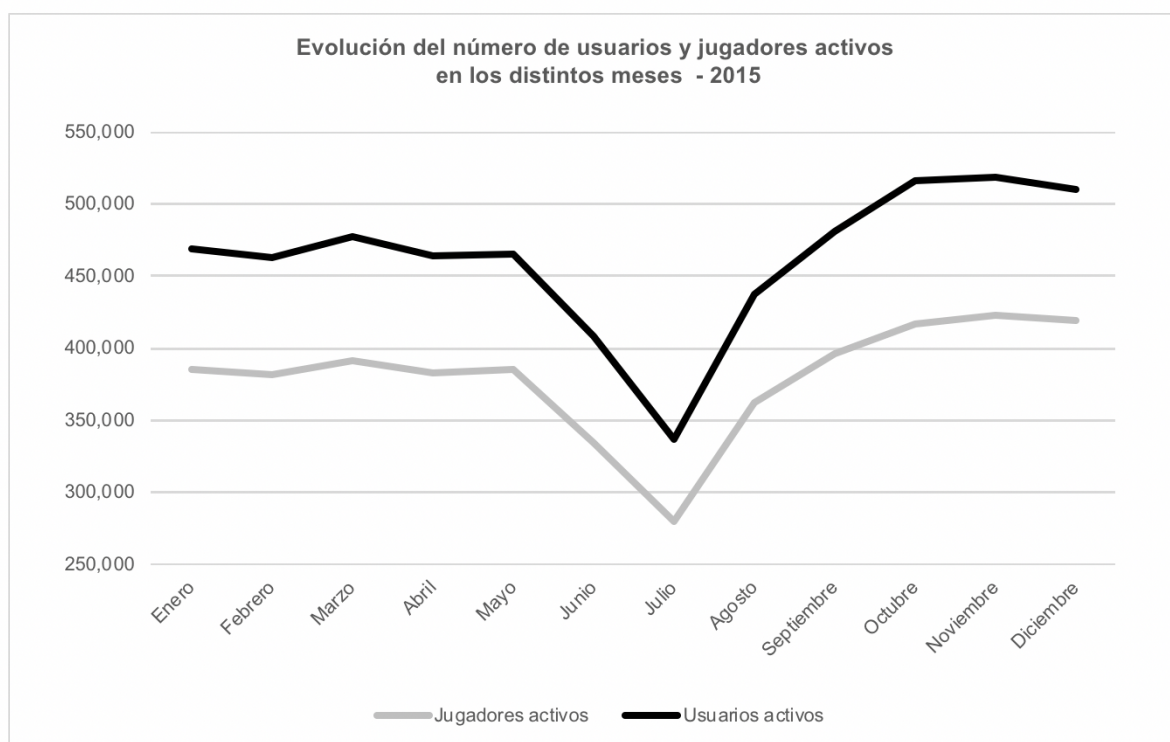


Gráfico 3 – Fuente DGOJ: Análisis del perfil del jugador online (2015 y 2016) Madrid

Profundizando el análisis demográfico de los jugadores *online* activos en España, se observa que los jugadores son principalmente hombres (83%) y menores de 46 años (el 87%). El rango etario más representativo para el jugador *online*, tanto en hombres como en mujeres, se ubica entre 26 y 35 años, representando el 37% del total. El

perfil de jugador más representativo es un hombre de edad entre 26 y 35 años; que representa el 32% del total de los jugadores *online* activos.

Distribución de jugadores por género y edad

N° jugadores	De 18 a 25 años	De 26 a 35 años	De 36 a 45 años	De 46 a 55 años	De 56 a 65 años	De más de 65 años	Totales por género
Hombres	249.099	312.782	167.016	62.276	21.606	7.567	820.346
% Hombres (del total)	25,3%	31,7%	17,0%	6,3%	2,2%	0,8%	83,3%
Mujeres	41.625	52.100	33.089	24.320	9.588	4.265	164.987
% Mujeres (del total)	4,2%	5,3%	3,4%	2,5%	1,0%	0,4%	16,7%
Total por Edad	290.724	364.882	200.105	86.596	31.194	11.832	985.333
% Total (del total)	29,5%	37,0%	20,3%	8,8%	3,2%	1,2%	100,0%

Fuente: DGOJ Análisis del perfil del jugador online (2015 y 2016) Madrid

7.6. Transacciones Monetarias del Jugador *Online*

En lo que respecta al comportamiento de los jugadores *online* en España, podemos observar transferencias hacia y desde la plataforma de juego a través de lo que se denomina en la industria como pasarelas de pago (tarjeta, transferencia bancaria, monedero electrónico, etc.). Estas transacciones monetarias incluyen depósitos y retiros de los usuarios *online*. El monedero electrónico y las transferencias bancarias son los siguientes medios preferidos por los jugadores *online* españoles.

Medios de pago empleados en las operaciones de depósito y retiro

Medio de pago	N° de depósitos	Importe depósitos	N° de retiros	Importe retiros
Tarjeta	13.510.276	556.446.031	1.311.517	235.490.002
Monedero Electrónico	2.393.498	135.894.450	625.115	120.391.270
Prepago	4.047.695	91.316.999	16.250	2.224.716
Transferencia Bancaria	117.306	16.684.045	301.698	74.409.961
Giros Postales	34.995	9.814.339	216.747	60.571.599
Servicios de Tesorería	341.662	19.914.627	104.007	27.520.129
Resto	293.644	18.889.963	113.591	30.434.705
Total	20.739.076	848.960.454	2.688.925	551.042.382

Fuente: DGOJ Análisis del perfil del jugador online (2015 y 2016) Madrid

Medios de pago empleados en las operaciones de depósito y retiro en %

Medio de pago	% N° de dep. / Total	% Importe dep. / Total	% N° de retiros / Total	% Importe retiros / Total
Tarjeta	65,1%	65,5%	48,8%	42,7%
Monedero Electrónico	11,5%	16,0%	23,2%	21,8%
Prepago	19,5%	10,8%	0,6%	0,4%
Transferencia Bancaria	0,6%	2,0%	11,2%	13,5%
Giros Postales	0,2%	1,2%	8,1%	11,0%
Servicios de Tesorería	1,6%	2,3%	3,9%	5,0%
Resto	1,4%	2,2%	4,2%	5,5%

Fuente: DGOJ Análisis del perfil del jugador online (2015 y 2016) Madrid

El número de operaciones de depósito para el año 2015 ha sido de 20.739.076 y el de retiros de 2.688.925. El volumen total de transacciones alcanzó EUR 848.960.454 en concepto de depósitos y EUR 551.042.382 en concepto de retiros durante el año 2015. Los depósitos fueron realizados por 823.129 jugadores, lo que representa un 84% de los jugadores activos; y los retiros por 323.504 jugadores, un 33% de la base de jugadores activos.

Partiendo de la base de total de estas transacciones monetarias, el total de jugadores activos y del importe total de operaciones, se obtuvo una media anual de 21 depósitos por un importe medio de EUR 40,9 por jugador activo. Por otro lado, se obtuvo una media anual de 2,7 retiros, por un importe medio de EUR 204,9.

1. Número total de operaciones anuales	20.739.076	2.688.925
2. Promedio de operaciones diarias	56.819	7.367
3. Promedio anual de operaciones por jugador activo (*)	21	2,7
4. Importe total de operaciones (EUR)	848.960.454	551.042.382
5. Número de jugadores activos con operaciones	823.129	323.504
6. Importe medio de la operación (EUR)	40,9	204,9

(*) Calculada sobre el n° de jugadores activos, no sobre n° de jugadores que han realizado depósitos

Fuente: DGOJ Análisis del perfil del jugador online (2015 y 2016) Madrid

7.8. Distribución Jugadores Y Grupos De Edades

El grupo con más cantidad de jugadores es el comprendido entre los 26 y 35 años, mientras que el de participación media más elevada es el de 36 a 45 años.

Participación sobre el total del mercado por segmento de edad

Mercado	% Participación / Total mercado						Total
	De 18 a 25 años	De 26 a 35 años	De 36 a 45 años	De 46 a 55 años	De 56 a 65 años	Más de 65 años	
Total	15,8%	39,2%	28,0%	11,2%	4,2%	1,7%	1,7%

Fuente: DGOJ Análisis del perfil del jugador online (2015 y 2016) Madrid

Desde el punto de vista de la cuota de participación, el grupo con la cuota más elevada corresponde al de la edad de 26 y 35 años. A partir de esta edad la cuota de participación descende gradualmente.

Todos los segmentos de juego (apuestas deportivas, casino, póquer, tragamonedas y bingo) representan las mismas estadísticas, el grupo mayoritario de jugadores está compuesto por aquellos jugadores de 26 y 35 años, seguido por el grupo de 18 y 25 años. A partir de los 36 años el número de jugadores desciende paulatinamente conforme avanza la edad del jugador.

La combinación del número de jugadores y participación media en EUR, hace que se concentren las mayores proporciones de participación en todos los segmentos de juegos de azar *online* dentro de la franja de edad entre los 26 y los 35 años, salvo el Bingo, cuya mayor participación se encuentra en el tramo de edad de 36 a 45 años. (Gráfico 4)

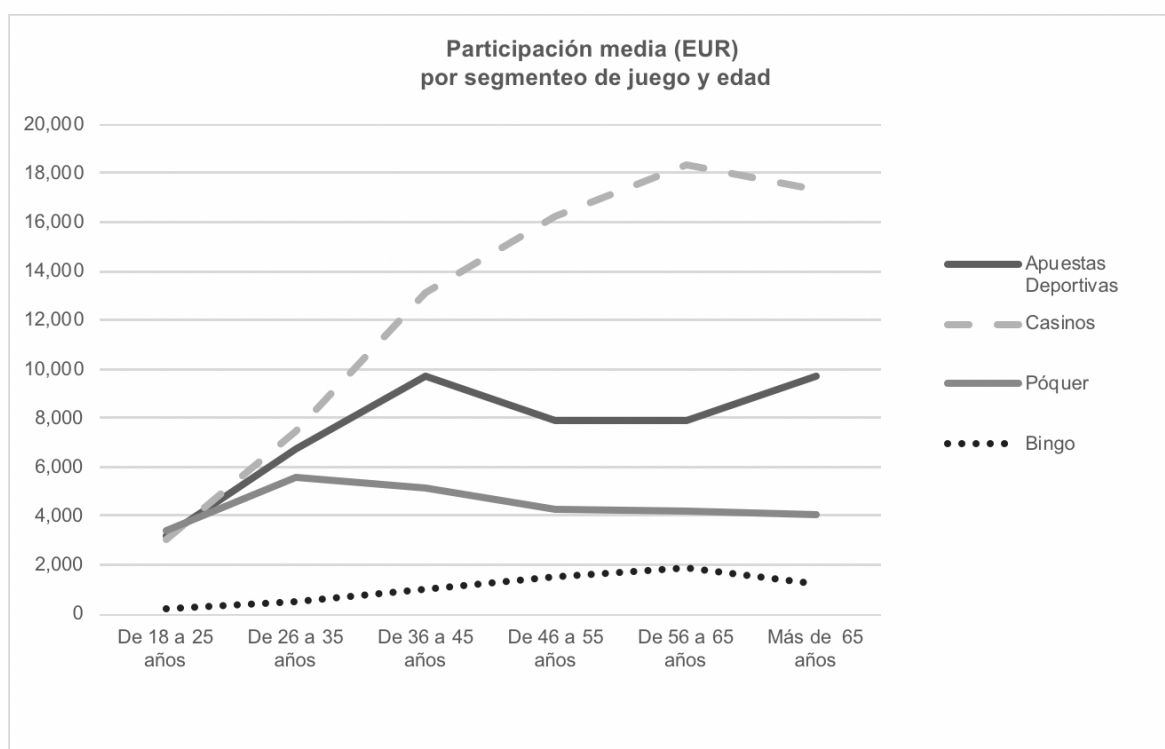


Gráfico 4 – Fuente DGOJ: Análisis del perfil del jugador online (2015 y 2016) Madrid

7.9. Gasto por Jugador

El gasto medio anual por jugador *online* para el año 2015 (Anexo 1), o sea el GGR para el operador de juego, fue de EUR 293 durante el año 2015, un incremento del

20,6% respecto al gasto medio del año 2014. Esto varía entre el gasto medio anual de los hombres (EUR 322) ya que es más del doble que el gasto medio anual de las mujeres (EUR 146).

Gasto medio anual por género y edad

Segmento	% Jugadores / Total			Gasto medio (EUR)		
	Hombres	Mujeres	Total	Hombres	Mujeres	Total
De 18 a 25 años	25,3%	4,2%	29,5%	113	15	99
De 26 a 35 años	31,7%	5,3%	37,0%	311	160	290
De 36 a 45 años	17,0%	3,4%	20,4%	552	237	500
De 46 a 55 años	6,3%	2,5%	8,8%	537	159	431
De 56 a 65 años	2,2%	1,0%	3,2%	438	246	379
Más de 65 años	0,8%	0,4%	1,2%	510	225	407
Total	83,3%	16,8%	100,1%	322	146	293

Fuente: DGOJ Análisis del perfil del jugador online (2015 y 2016) Madrid

Si continuamos nuestro análisis según el género, observamos claramente que en todas las franjas de edad el gasto medio de los hombres supera al de las mujeres.

Este incremento ha sido mayor en la población masculina 23,37% que en la femenina 18,7% y mayor en los jugadores menores de 45 años que en jugadores de edades superiores. (Gráfico 5)

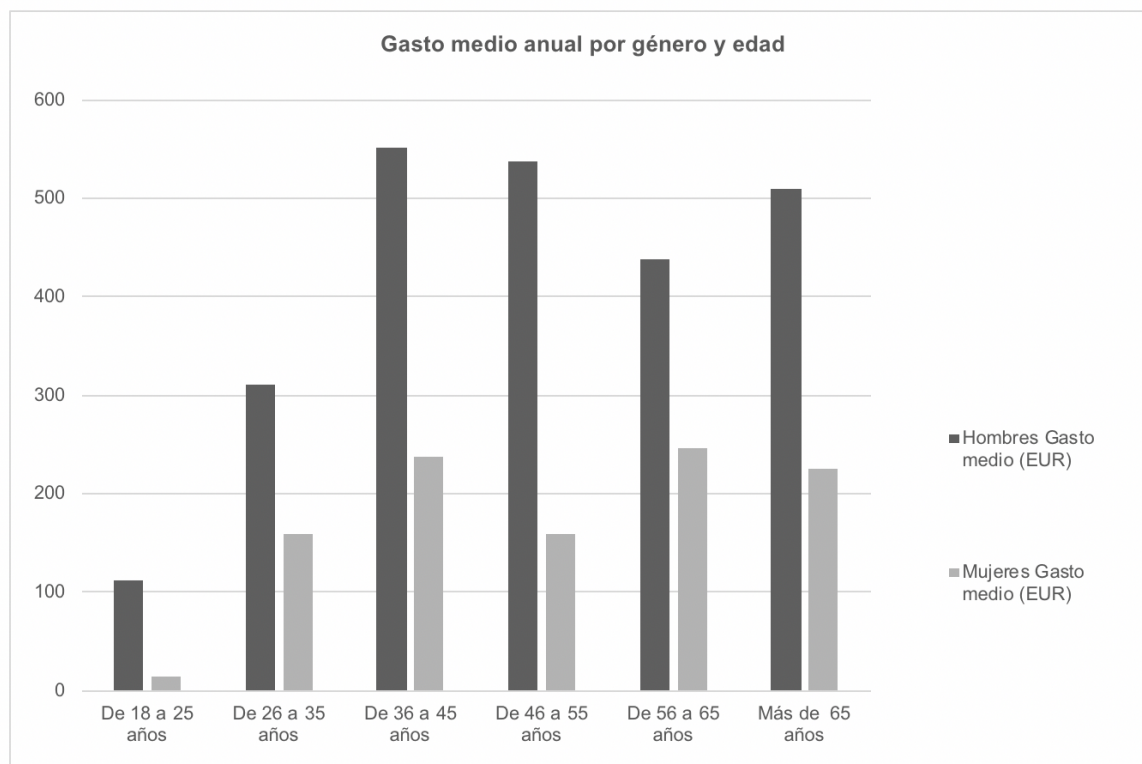


Gráfico 5 – Fuente DGOJ: Análisis del perfil del jugador online (2015 y 2016) Madrid

El gasto es ascendente hasta la franja de los 36 a 45 años, y a partir de ahí se estabiliza. Los hombres a partir de los 36 años mantienen un nivel de gasto superior a los EUR 500 salvo una leve bajada en la franja de los 56 a 65 años. Las mujeres a partir de los 36 años mantienen un nivel de gasto superior a los EUR 200, salvo en la franja de los 46 a 55 años.

7.10. Distribución por Juego Online

Las apuestas deportivas, con un crecimiento del 34,4% interanual 2014/2015, continúan siendo el segmento en el que participa la mayor cantidad de jugadores. El casino, presenció un crecimiento del 80,4% interanual, y es el segmento que ha experimentado mayor evolución en cantidad de jugadores pasando de 169.804 en 2014 a 306.397 jugadores en 2015. La cantidad de jugadores en bingo creció un 37,64% entre 2014 y 2015. Sin embargo, el número de jugadores en póquer disminuyó un 2,1% respecto al año anterior.

Comparativo n° jugadores por segmento - 2015 vs. 2014

Jugadores activos por segmento	2014	2015	Distribución 2014	Distribución 2015	% Variación interanual
Apuestas Deportivas	497.717	668.869	60,4%	67,9%	34,4%
Casinos	369.214	361.409	44,8%	36,7%	-2,1%
Póquer	169.804	306.397	20,6%	31,1%	80,4%
Bingo	64.837	89.242	7,9%	9,1%	37,6%
Total	824.026	98.533			19,6%

Fuente: DGOJ Análisis del perfil del jugador online (2015 y 2016) Madrid

7.11. Totales de jugadores y usuarios

El número total de usuarios registrados ha pasado de 3.985.320 a comienzos del 2015 a 5.448.5325 al 31 de diciembre 2015. Partiendo de la información de los usuarios en los distintos operadores y usando los datos de identidad se obtiene la información de jugadores únicos, cuyo número total ha alcanzado a 2.413.137 para el 2015.

7.12. Impuestos Juego *Online*

En lo que respecta a la carga tributaria, los impuestos que gravan la actividad de las empresas de juegos españolas están en el orden del 27% y el 30% de sus márgenes. A estos se deben sumar los tradicionales impuestos para el resto de las empresas: sociedades, Impuesto sobre Actividades Económicas (IAE), Impuesto sobre Bienes Inmuebles (IBI), cotizaciones sociales de sus empleados, etc.

Por lo tanto, se puede estimar que entre el 33% y el 37% de los márgenes de las empresas de juego (sus ingresos reales) se destinan al pago de impuestos.

Es relevante señalar que las empresas de juego no intervienen en el Impuesto al Valor Agregado (IVA) sobre sus clientes, por ende, lo absorben como un gasto más sin poder compensar los IVAs retenidos a sus proveedores y cargados sobre sus consumidores. En cambio, existe una carga tributaria específica para los juegos de azar *online*, del 25% al 7% dependiendo del tipo de juego aplicado al GGR del operador *online*.

Impuesto sobre el juego online (%)	
	Alicuota
Tipo de apuestas	
Apuestas deportivas	25%
Apuestas hípcas	15%
Otros apuestas mutuas	15%
Rifas	20%
Rifas declaradas de utilidad pública	7%
Concursos	20%

Fuente: DGOJ: Analisis del perfil del jugador online (2015 y 2016) Madrid
Según Ley 23/2011 de regulación del juego

CAPÍTULO 8: APUESTAS *ONLINE* PROVINCIAS ARGENTINA

8.1. Introducción

En base a la información recabada, y del análisis exhaustivo del mercado de apuestas *online* español, podemos realizar una aproximación sobre el potencial volumen de recaudación impositiva para el juego de azar *online* en las provincias argentinas.

8.2. Pautas para la Estimación de Apuestas *Online*

Primero debemos fijar ciertos parámetros, para eso utilizaremos los datos de la población y composición de potenciales jugadores en el ámbito del juego *online* español, estimándose en 2,4 millones – el equivalente a 7% de la población entre 18 y 75 años – el número total de jugadores activos.

También tomaremos la referencia del gasto medio anual por jugador *online* en España de EUR 293 al año, o sea el GGR para el operador de juego por jugador. Replicando la relación entre el gasto medio anual por jugador *online* y el PBI per cápita en España (1:82), trasladándola al PBI per cápita en Argentina, podríamos afirmar que el potencial jugador *online* en Argentina gastaría en el orden de EUR 135 al año.

Gasto medio anual por jugador online (EUR)	España Argentina	
	España	Argentina
Producto Bruto Interno (EUR)	1.113.851.000.000	442.904.000.000
Población (Habitantes)	46.549.045	40.117.096
PBI per cápita (EUR)	23.929	11.040
Gasto medio anual por jugador online (EUR)	293	135
Relacion PBI per cápita / Gasto Medio	82	82

Fuente: INE. Instituto Nacional de Estadística Español, 2016
 INDEC. Censo Nacional de Población, Hogares y Viviendas 2010
 Tipo de Cambio EUR/USD Banco Central de la República Argentina 14/03/2018 1 EUR = 1,2375 USD
 DGOJ: Analisis del perfil del jugador online (2015 y 2016) Madrid
 Proyección en base a elaboración propia e información recabada

Con estos supuestos, estableceremos las siguientes pautas para los cálculos en las provincias argentinas:

- la base de la población adulta con edad suficiente para participar de juegos de azar y realizar apuestas (edades de 18 a 75 años)

- un potencial mercado de jugadores *online* de 7% del grupo de edades 18 a 75 años preseleccionados
- un gasto medio anual por jugador *online* de EUR 135 (ARS 3.380)²⁴
- GGR anual para el operador de juego (gasto medio anual por jugador *online* x jugadores *online*)
- alícuota del 25% como impuesto al juego de azar *online*, aplicado al GGR anual del operador de juego *online* (recaudación impositiva para las provincias argentinas)
- un tipo de cambio oficial informado el día 14 de marzo de 2018 por el Banco Central de la República Argentina de ARS 25,03 por EUR 1.

²⁴ Tipo de Cambio EUR/ARS Banco Central de la República Argentina 14/03/2018

8.3. Potencial Recaudación Impuesto *Online*

La franja de mercado potencial de jugadores en edad de participar de un juego de azar *online* (18 a 75 años) estaría en el orden de los 25.425.767 habitantes. Aplicando el 7% observado en el mercado español *online*, alcanzamos un potencial mercado de 1.779.804 jugadores *online* para todo el territorio argentino.

Luego llevamos la media del gasto anual por jugador *online* de EUR 135 a la cantidad de jugadores *online*, lo que arroja un GGR anual para el operador de juego *online* de EUR 240 millones. Esta sería la base imponible para que las provincias apliquen el impuesto al juego de azar *online*.

Provincia	Población		Juegos de Azar Online		
	Total	Edad de 18 a 75 años	Jugadores online (7%)	Gasto medio anual por jugador online (EUR)	GGR anual operador de juego online (EUR)
Total	40.117.096	25.425.767	1.779.804	135	240.273.502
Ciudad Autónoma de Buenos Aires	2.890.151	2.061.671	144.317	135	19.482.795
Buenos Aires	15.625.084	10.024.116	701.688	135	94.727.894
Catamarca	367.828	219.550	15.369	135	2.074.748
Chaco	1.055.259	617.506	43.225	135	5.835.435
Chubut	509.108	323.798	22.666	135	3.059.895
Córdoba	3.308.876	2.130.628	149.144	135	20.134.436
Corrientes	992.595	589.057	41.234	135	5.566.585
Entre Ríos	1.235.994	772.959	54.107	135	7.304.464
Formosa	530.162	302.625	21.184	135	2.859.806
Jujuy	673.307	403.726	28.261	135	3.815.211
La Pampa	318.951	203.549	14.248	135	1.923.540
La Rioja	333.642	203.325	14.233	135	1.921.421
Mendoza	1.738.929	1.097.521	76.826	135	10.371.577
Misiones	1.101.593	623.880	43.672	135	5.895.664
Neuquén	551.266	350.823	24.558	135	3.315.281
Río Negro	638.645	405.598	28.392	135	3.832.899
Salta	1.214.441	702.348	49.164	135	6.637.189
San Juan	681.055	412.860	28.900	135	3.901.527
San Luis	432.310	266.180	18.633	135	2.515.397
Santa Cruz	273.964	172.944	12.106	135	1.634.321
Santa Fe	3.194.537	2.075.830	145.308	135	19.616.592
Santiago del Estero	874.006	500.234	35.016	135	4.727.213
Tierra del Fuego, Antártida e Islas del Atlántico Sur	127.205	81.671	5.717	135	771.793
Tucumán	1.448.188	883.367	61.836	135	8.347.818

Fuente: INDEC. Censo Nacional de Población, Hogares y Viviendas 2010
Proyección en base a elaboración propia e información recabada

Juegos De Azar Online: Una Nueva Fuente De Recaudación Impositiva Para Las Provincias Argentinas

Las estimaciones muestran que el volumen de recaudación impositiva a los juegos de azar *online* para todas las provincias en un conjunto impactaría en EUR 60 millones anuales. Este monto se distribuye entre las provincias argentinas según su población en edad de participar en los juegos de azar *online* y potencial jugadores *online*.

Provincia	Juegos de Azar Online	Recaudación Impositiva	
	GGR anual operador de juego online (EUR)	Impuesto 25% anual operador de juego online (EUR)	Impuesto 25% anual operador de juego online (ARS)
Total	240.273.502	60.068.375	1.503.787.753
Ciudad Autónoma de Buenos Aires	19.482.795	4.870.699	121.935.993
Buenos Aires	94.727.894	23.681.974	592.868.736
Catamarca	2.074.748	518.687	12.985.118
Chaco	5.835.435	1.458.859	36.521.948
Chubut	3.059.895	764.974	19.150.811
Córdoba	20.134.436	5.033.609	126.014.391
Corrientes	5.566.585	1.391.646	34.839.306
Entre Ríos	7.304.464	1.826.116	45.716.086
Formosa	2.859.806	714.952	17.898.526
Jujuy	3.815.211	953.803	23.878.068
La Pampa	1.923.540	480.885	12.038.763
La Rioja	1.921.421	480.355	12.025.503
Mendoza	10.371.577	2.592.894	64.912.072
Misiones	5.895.664	1.473.916	36.898.898
Neuquén	3.315.281	828.820	20.749.184
Río Negro	3.832.899	958.225	23.988.775
Salta	6.637.189	1.659.297	41.539.840
San Juan	3.901.527	975.382	24.418.292
San Luis	2.515.397	628.849	15.742.991
Santa Cruz	1.634.321	408.580	10.228.642
Santa Fe	19.616.592	4.904.148	122.773.381
Santiago del Estero	4.727.213	1.181.803	29.585.973
Tierra del Fuego, Antártida e Islas del Atlántico Sur	771.793	192.948	4.830.381
Tucumán	8.347.818	2.086.955	52.246.072

Fuente: INDEC. Censo Nacional de Población, Hogares y Viviendas 2010
Proyección en base a elaboración propia e información recabada
Tipo de Cambio EUR/ARS Banco Central de la República Argentina 14/03/2018

Según el tipo de cambio oficial informado el día 14 de marzo de 2018 por el Banco Central de la República Argentina de ARS 25,03 por EUR 1, el monto de recaudación impositiva estaría en el orden de los ARS 1,5 mil millones anuales.

Claramente, los mercados más significativos en base a la densidad de población son, la Provincia de Buenos Aires (EUR 23,7 millones), la Provincia de Córdoba (EUR 5 millones), la Provincia de Santa Fe (EUR 4,9 millones) y la Ciudad Autónoma de Buenos Aires (EUR 4,9 millones). En cualquier caso, su magnitud es relevante y da cuenta de la pérdida de ingresos que le ocasiona al estado provincial el hecho de no regular los juegos de azar *online*.

8.4. Apuestas Presenciales vs. Apuestas *Online*

Si quisiéramos comparar el potencial de recaudación impositiva de los juegos de azar *online* de las provincias argentinas, con la recaudación provincial actual proveniente del juego presencial (loterías y casino físicos), se observaría en un primer análisis que los números del mundo *online* son poco alentadores. Sin embargo, son números observados en los países europeos, donde la modalidad *online* estaría en el orden del 5% de lo jugado, y los juegos de azar presencial en el 95% restante.

Provincia	Recaudación Juegos de Azar	
	Juego Presencial (ARS)	Impuesto 25% anual operador de juego online (ARS)
Total	13.666.814.191	797.880.151
Buenos Aires	6.767.138.307	592.868.736
Chaco	155.823.367	36.521.948
Entre Ríos	5.637.991.849	45.716.086
Santa Fe	1.105.860.668	122.773.381

Fuente: Prov. de Buenos Aires - Ley 14807- Presupuesto General de la Provincia de Buenos Aires - Ejercicio 2016 Información al 31/12
 Prov. De Chaco - Ministerio de Hacienda y Finanzas Públicas - Lotería Chaqueña - Ejercicio 2016 Información al 31/12
 Prov. De Entre Ríos - Contaduría General - Cuenta General del Ejercicio 2016 Información al 31/12
 Prov. De Santa Fe - Caja de Asistencia Social - Ejercicio 2016 Información al 31/12
 Proyección en base a elaboración propia e información recabada

Un argumento válido sería que en el caso de la recaudación del juego presencial para la Provincia de Buenos Aires (Anexo 2), la misma proviene de Quiniela, Bingo, Casinos, Quini-6, Club Keno, Loto, Telekino, Hipódromos, etc. juegos de azar que datan desde comienzos del siglo XIX en la cultura argentina, por lo cual, es de entenderse que sean números siderales que ingresan a las arcas públicas de la Provincia de Buenos Aires.

Por otro lado, la recaudación del juego presencial incluye en algunos casos ingresos provenientes de operaciones correspondientes a la participación de juegos de origen Nacional, como es el caso de la Provincia de Entre Ríos (Anexo 3), donde notamos que el 84% de la recaudación resulta de operaciones procedentes a la participación de juegos de origen Nacional.

Muchos de estos números del juego presencial (Anexos 4 y 5) son de inexacta procedencia donde el registro de lo realmente jugados es difícil de medir. Claramente, en la modalidad de juegos de azar *online*, todo movimiento queda registrado y fácilmente puede ser auditado.

CONCLUSIÓN

Desde enero del año 2017 entró en vigencia en la Argentina el impuesto indirecto sobre apuestas *online* mediante el cual se gravó con una alícuota del 2% cada apuesta que se hiciera en sitios de Internet.

A la fecha, el Estado Nacional no ha podido recibir fondos de agentes de retención de este impuesto (tarjetas de crédito principalmente) a pesar de que siete provincias explotan la modalidad de apuestas *online*.

Las empresas de tarjetas de crédito y débito deberían haber sido los agentes de retención, a la hora de implementar el cobro de la alícuota referida, para perseguir la reducción del déficit fiscal y compensar parte de las deducciones creadas en diciembre de 2016 sobre el impuesto a las ganancias.

En un momento, las autoridades estimaban recaudar a través de ese impuesto más de USD 50 millones aproximadamente. El inconveniente ha sido que el impuesto indirecto sobre apuestas *online* nunca llegó a reglamentarse, esencialmente porque viola la potestad de regular y gravar el juego a cargo de las provincias.

Por otro lado, es cierto que siempre aparecen alternativas de pago en Internet, sobre todo, billeteras virtuales como PayPal, Paysafe, Skrill o Neteller, lo que impide que actúen como agentes de retención por ser empresas radicadas en el exterior.

En contrapuesto, el juego de azar *online* regulado en las provincias de Tucumán, Misiones, Chaco, San Luis, Neuquén, Río Negro, y Entre Ríos ya se maneja con tarjetas prepagas físicas y virtuales. Estas tarjetas se venden dentro de cada territorio provincial en agencias de loterías oficiales y comercios adheridos, ocasión donde podrían haber actuado como agentes de retención.

En cambio, las provincias han adoptado posturas opuestas sobre el juego *online*: aquellas que consideran las apuestas *online* actividades no reguladas y, en consecuencia, una forma de juego clandestino; o aquellas que han decidido salir a competir en el mercado informal con plataformas propias y/o licitadas a terceros.

Este constituye el centro del debate político vital en la Asociación de Loterías, Quinielas y Casinos Estatales de Argentina (ALEA), que agrupa a muchos institutos de Lotería provinciales. Por un lado, existen miembros de ALEA que se resisten a regular la actividad porque implica aumentar la oferta de juego en detrimento de los juegos de azar presencial tradicionales (lotería, casino, etc.). Por el otro, miembros que consideran que el juego *online* continuará creciendo con o sin regulación y que en definitiva el Estado nacional debería intervenir y financiarse con estos nuevos recursos.

Lo cierto es que, a la fecha, el impuesto permanece en cero de recaudación, y el futuro del juego *online* sigue siendo una gran incógnita a los ojos de los operadores locales e internacionales.

Por otro lado, los softwares de los sistemas de juego *online* actuales poseen las herramientas necesarias y suficientes que permiten definir todos los impuestos, porcentajes y tributos que sean requeridos para las apuestas según su origen. Estos sistemas mantienen un registro de cada apuesta realizada en el sitio *online* de todas las modalidades de juegos de azar *online*.

En cambio, dentro de los casinos, las apuestas presenciales tienen sistemas que registran las operaciones de apuestas, aunque sólo es aplicable a limitados juegos de azar como los tragamonedas conectados en red dentro del casino. Este registro del detalle de la jugada rara vez ocurre en una mesa de ruleta o mesa de black jack de un establecimiento.

Actualmente, las plataformas y sistemas técnicos de juegos *online* están preparados también para cumplir con todas las medidas contra la ludopatía, minoridad, prevención de lavado de activos de origen delictivo y financiación del terrorismo. Hasta tienen registro de cada jugada de los jugadores con tipo de juego, horario, moneda, resultado y grabaciones de lo ocurrido.

Luego de tomar las referencias del mercado de juegos de azar español durante los años 2014 a 2016, se puede cuantificar el potencial de recaudación para las Provincias Argentinas mediante de un impuesto del 25% aplicado a los operadores

online. En este caso las provincias podrían recaudar un monto estimado en el orden de USD 60 millones al año, a través de aproximadamente 1,8 millones de jugadores *online* en toda la Argentina.

Las provincias argentinas deberían imitar aquellos acuerdos que han firmado países en Europa de co-regulación (acuerdo de cooperación multilateral) para formar una gran red de juegos de azar *online*, y aprovechar los beneficios de la conectividad a Internet.

En conclusión, se deben trazar la necesidad de identificar y compartir las mejores prácticas a las herramientas tecnológicas, la protección al apostador y las medidas más eficientes para alcanzar una regulación efectiva a nivel provincial. Esto no solo logrará que el juego *online* clandestino disminuya, sino que también representa una nueva fuente de recursos para financiar programas sociales en las provincias.

BIBLIOGRAFÍA

Libros

Amoroso D., Harris J., Mora-Donatto C., Nelson Rose I., Ramon Romero J. & Ruiz Martinez F.J. (2014). *Homo Ludens. The Public Dimension of Gaming*. Pamplona, España: Aranzadi SA.

Kilby J., Fox J. & Lucas A.F. (2005). *Casino Operations Management*. Hoboken, New Jersey, EE. UU.: John Wileys & Sons.

Vaughn Williams L. & Siegel D.S. (2013). *The Oxford Handbook of The Economics of Gambling*. New York, NY, EE. UU.: Oxford University Press.

Informes

Cases Méndez J.I., Gómez Yáñez J.A., Gusano Serrano G. & Lalandá Fernández C. (2017). *Anuario del juego en España. La actividad del juego, cifras y datos socio-económicos*. Madrid, España. Estudios sobre Juego de la Fundación Codere

Cases Méndez J.I., Gómez Yáñez J.A., Gusano Serrano G. & Lalandá Fernández C. (2017). *Percepción social sobre el juego de azar en España 2017*. Instituto de Política y Gobernanza de la Universidad Carlos III de Madrid. Madrid, España

Matus González M. (2017). *Diagnóstico del Marco Normativo y Tributario de los juegos con Apuestas*. Universidad Nacional Autónoma de México - Instituto de Investigaciones Jurídicas. Fundación Codere. México

Benchmark of Gambling Taxation and License Fees in Eight European Member States. (2013). H2 Gambling Capital

Industry Report European Online Gambling. (2017). EGR Global Ámsterdam, Holanda

Informe Análisis del Perfil del Jugador Online. (2015). Dirección General de Ordenación del Juego. Madrid, España

Informe Trimestral Mercado de Juego Online en España. (2017). Dirección General de Ordenación del Juego. Madrid, España

Nota a zero sum game. Why online gambling can be an opportunity, not a threat, for the 'brick and mortar' industry. (2017). PwC Global Gaming & Betting Centre of Excellence. Londres, Reino Unido

Online Gaming. A Gamble or a Sure Bet? (2010). KPMG

Papers

Auguste S. (2015). *La Ludopatía en Argentina. Informe Final.* Buenos Aires, Argentina. Universidad Torcuato di Tella

Hörnle J. (2010). *Online Gambling in the European Union: a Tug of War without a Winner?* Queen Mary University of London, School of Law Legal Studies Research Paper No. 48/2010

Hurt C. *Protecting Gamblers or Protecting Gambling? The Economic Dimension of Borderless Online Speech.* Brigham Young University. Reuben Clark School of Law. Rex J. and Maureen E. Rawlinson Professor of Law

Análisis Del Mercado De Juego Ilegal En Argentina. (2016). Facultad de Ciencias Económicas Escuela de Negocios. Universidad Católica Argentina

La Industria de Juegos de Azar en la Provincia de Buenos Aires, Orlando J Ferreres & Asociados Cámara Argentina de Salas de Bingos y Anexos

Sitios Web:

Ancient Origins - *Gambling in ancient civilizations*, visitada el 17 de octubre de 2017 <http://www.ancient-origins.net/ancient-places-europe/gambling-ancient-civilizations-00931>

Parlamento Europeo - *Libro Verde Sobre el juego en línea en el mercado interior*, visitada el 3 de noviembre de 2017

[http://www.europarl.europa.eu/meetdocs/2009_2014/documents/com/com_com_m\(2011\)0128_/com_com\(2011\)0128_es.pdf](http://www.europarl.europa.eu/meetdocs/2009_2014/documents/com/com_com_m(2011)0128_/com_com(2011)0128_es.pdf)

Yogonet - *España: lanzan una consulta pública sobre el juego online*, visitada el 2 de noviembre de 2017

<http://www.yogonet.com/latinoamerica/noticias/2018/03/02/75706-espana-lanzan-una-consulta-publica-sobre-el-juego-online>

Yogonet - *El cierre de casinos o bingos no ayuda a combatir la ludopatía*, visitada el 3 de noviembre de 2017

<http://www.yogonet.com/latinoamerica/noticias/2018/01/15/75366-el-cierre-de-casinos-o-bingos-no-ayuda-a-combatir-la-ludopatia>

Yogonet - *El regulador colombiano espera contar con 20 operadores online autorizados* – visitada el 3 de noviembre de 2017

<http://www.yogonet.com/latinoamerica/noticias/2017/12/06/75132-el-regulador-colombiano-espera-contar-con-20-operadores-online-autorizados>

Yogonet - *Colombia: el potencial de jugadores podría llegar al 75%*, visitada el 16 de octubre de 2017

http://www.yogonet.com/latinoamerica/noticias/2017/12/18/75208-colombia-el-potencial-de-jugadores-podria-llegar-al-75por_ciento

ExchangeWire - *LATAM to reach 2.5bn mobile devices by 2025*, visitada el 12 de noviembre de 2017 <https://www.exchangewire.com/blog/2017/09/04/latam-to-reach-2-5bn-mobile-devices-until-2025-mexican-digital-ad-market-grows-by-28/>

Forbes - *Over 90% have their phones in arm's reach*, visitada el 18 de noviembre de 2017

<https://www.forbes.com/sites/cherylsnappconner/2013/11/12/fifty-essential-mobile-marketing-facts/#747566f07475>

TechCrunch - *U.S. consumers now spend 5 hours per day on mobile devices*, visitada el 18 de noviembre de 2017 <https://techcrunch.com/2017/03/03/u-s-consumers-now-spend-5-hours-per-day-on-mobile-devices/>

Statista - *Global mobile retail commerce revenue from 2012 to 2018 (in billion U.S. dollars)*, visitada el 2 de enero de 2018 <https://www.statista.com/statistics/324636/mobile-retail-commerce-revenue-worldwide/>

Statista - *E-commerce in Latin America - Statistics & Facts*, visitada el 2 de enero de 2018 <https://www.statista.com/topics/2453/e-commerce-in-latin-america/>

Wikipedia, *LeoVegas*, visitada el 14 de abril de 2018 <https://en.wikipedia.org/wiki/LeoVegas>

Wikipedia, *Unibet*, visitada el 14 de abril de 2018, <https://en.wikipedia.org/wiki/Unibet>

Wikipedia, *888 Holdings*, visitada el 14 de abril de 2018, https://en.wikipedia.org/wiki/888_Holdings

Wikipedia, *32RED*, visitada el 14 de abril de 2018, <https://en.wikipedia.org/wiki/32Red>

Wikipedia, *Sky Betting & Gaming*, visitada el 14 de abril de 2018, https://en.wikipedia.org/wiki/Sky_Betting_%26_Gaming

Wikipedia, *Ladbrokes Coral*, visitada el 14 de abril de 2018, https://en.wikipedia.org/wiki/Ladbrokes_Coral

Wikipedia, *Paddy Power Betfair*, visitada el 14 de abril de 2018, https://en.wikipedia.org/wiki/Paddy_Power_Betfair

Wikipedia, *William Hill (bookmaker)*, visitada el 14 de abril de 2018, [https://en.wikipedia.org/wiki/William_Hill_\(bookmaker\)](https://en.wikipedia.org/wiki/William_Hill_(bookmaker))

Statista, *U.S. casino gaming market revenue from 2004 to 2016*, visitada el 14 de abril de 2018, <https://www.statista.com/statistics/271583/casino-gaming-market-in-the-us/>

Yogonet, *La regulación en Latinoamérica y las apuestas ilegales, tema de debate en Juegos Miami*, visitada el 16 de abril de 2018, <http://www.yogonet.com/latinoamerica/noticias/2017/05/12/73345-la-regulacion-en-latinoamerica-y-las-apuestas-ilegales-tema-de-debate-en-juegos-miami>

Foro de Periodismo Argentino (FOPEA Investigaciones, *¿Quién controla al juego?* (2017), Pérez C. y Heurtley R. Visitada el 16 de abril 2018, <http://www.investigacionesfopea.com>

Boletín Oficial de la República Argentina, Año CXXIV, Número 33.531 (martes 27 de diciembre de 2016) Ley de impuestos a las ganancias, Ley 27.346 Modificación visitada el 16 e abril de 2018 <https://www.boletinoficial.gob.ar/#!DetalleNorma/156610/20161227>

ANEXOS

1. Infografía Dirección General de Ordenación del Juego España - Año 2015

op https://www.ordenacionjuego.es/sites/ordenacionjuego.es/files/images/Perfil_Jugador_Online_diptico_2015.jpg

QUIÉN JUEGA

En 2015 han participado en los juegos al menos una vez.

JUGADORES
985.333
2015
824.026
2014

Respecto al año anterior, un incremento de un 19,6% ↑

83%
De los jugadores activos son hombres.

87%
Tiene entre 18 y 45 años.

70%
De los jugadores está registrado en un solo operador.



Mujeres
36-45



Hombres
26-35



La media mensual de jugadores activos es de 379.883
ha aumentado un 16,2%



4,6 meses
Es el tiempo medio de actividad en 2015.

60,5 %

28,3 %

Ha jugado solo un mes.
Ha jugado cuatro meses o menos.

A QUÉ SE JUEGA

Cantidad de jugadores por segmento:

BINGO:
89.242 — 2015
64.837 — 2014

APUESTAS:
668.869 — 2015
497.717 — 2014
CASINO:
306.397 — 2015
169.804 — 2014
POQUER:
361.409 — 2015
369.214 — 2014

CUÁNTO SE JUEGA

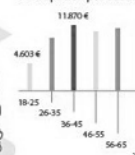
Variación de la participación media:

8.614€ 2015
7.769€ 2014

Participación hombres:
8.992€ 2015
8.165€ 2014

Participación mujeres:
6.734€ 2015
5.128€ 2014

Participación por edad:



CUÁNTO SE GASTA

Medio de pago preferido por el jugador:

66%

Tarjeta bancaria:

293€

Gasto medio por jugador:

Gasto medio:
322€ hombres
146€ mujeres

16%

Monedero electrónico:

11%

Tarjeta de prepago:

Quién gasta más y quien gasta menos:



2. Ingresos No Tributario, Lotería y Casinos de la Provincia de Buenos Aires

Ley 14807- Presupuesto General de la Provincia de Buenos Aires - Ejercicio 2016 Información al 31/12

ESTADO DE EJECUCION DEL CALCULO DE RECURSOS
Ley 14807- Presupuesto General de la Provincia de Buenos Aires - Ejercicio 2016
Información al 31 de Diciembre

CONCEPTO	ADMINISTRACIÓN PÚBLICA NO FINANCIERA				
	RECURSOS CALCULADOS			RECURSOS RECAUDADOS	DIFERENCIA
	CALCULADO	MODIFICACIONES	DEFINITIVO	TOTAL	
	(1)	(2)	(3) = (1 + 2)	(6) = (4 + 5)	(7) = (6 - 3)
RECURSOS	338,428,496,918.00	45,185,452,950.00	383,613,949,868.00	394,097,352,071.28	10,483,402,203.28
INGRESOS CORRIENTES	332,114,588,022.00	43,287,477,613.00	375,402,065,635.00	386,061,881,073.87	10,659,815,438.87
INGRESOS TRIBUTARIOS	247,516,535,335.00	20,179,857,570.00	267,696,392,905.00	267,040,736,448.62	-655,656,456.38
DE ORIGEN PROVINCIAL	147,367,509,268.00	11,853,850,998.00	159,221,360,266.00	159,221,360,243.91	-22.09
IMPUESTOS DIRECTOS	25,804,222,167.00	4,276,539,963.00	30,080,762,130.00	30,080,762,127.78	-2.22
SOBRE EL PATRIMONIO	25,804,222,167.00	4,276,539,963.00	30,080,762,130.00	30,080,762,127.78	-2.22
Inmobiliario Rural	2,881,000,000.00	686,407,898.00	3,567,407,898.00	3,567,407,897.90	-0.10
Inmobiliario Urbano	5,550,901,300.00	886,647,338.00	6,437,548,638.00	6,437,548,637.90	-0.10
Inmobiliario Baldío Ley 14.449	142,099,000.00	8,182,162.00	150,281,162.00	150,281,162.00	0.00
Automotores	9,897,576,000.00	2,435,360,189.00	12,332,936,189.00	12,332,936,188.10	-0.90
Contribución Especial Imp. Automotores	979,424,000.00	101,064,859.00	1,080,488,859.00	1,080,488,858.90	-0.10
Contrib. Fdo Pcial de la Vivienda	200,285,000.00	90,197,748.00	290,482,748.00	290,482,747.90	-0.10
Contrib. Fdo Pcial de Educación	332,778,567.00	42,850,784.00	375,629,351.00	375,629,350.48	-0.52
Plan de Regularización Ley 11253	5,229,000,000.00	206,380,133.00	5,435,380,133.00	5,435,380,133.00	0.00
Transmisión Gratuita de Bienes	591,158,300.00	-180,551,148.00	410,607,152.00	410,607,151.60	-0.40
IMPUESTOS INDIRECTOS	121,563,287,101.00	7,577,311,035.00	129,140,598,136.00	129,140,598,116.13	-19.87
SOBRE LA PRODUCCION, CONSUMO Y TRANSACCIONES	121,563,287,101.00	7,577,311,035.00	129,140,598,136.00	129,140,598,116.13	-19.87
Ingresos Brutos	107,849,106,800.00	5,376,447,616.00	113,225,554,416.00	113,225,554,415.44	-0.56
Ingresos Brutos - Descentralización Adm. Tributaria	1,707,893,201.00	-241,925,564.00	1,465,967,637.00	1,465,967,636.13	-0.87
Sellos	11,283,000,000.00	1,630,827,243.00	12,913,827,243.00	12,911,074,150.42	-2,753,092.58
DEL GOBIERNO PROVINCIAL	6,501,804,624.00	93,418,524.00	6,595,223,148.00	6,767,138,307.48	171,915,159.48
Quiniela	597,527,582.00	-17,098,040.00	580,429,542.00	580,429,541.50	-0.50
Bingo	177,685,802.00	-29,144,290.00	148,541,512.00	157,456,211.87	8,914,699.87
Casinos	807,341,869.00	-173,495,472.00	633,846,397.00	738,325,002.01	104,478,605.01
Quini-6	293,339,601.00	5,860,544.00	299,200,145.00	299,200,141.88	-3.12
Club Keno	557,222.00	-49,394.00	507,828.00	507,826.62	-1.38
Loto	138,301,452.00	16,079,597.00	154,381,049.00	154,381,047.17	-1.83
Suñin	714,498.00	-175,975.00	538,524.00	588,523.68	49,999.68

Telekino	11,399,426.00	11,017,068.00	22,416,494.00	22,416,493.80	-0.20
Lotería	0.00	8,766,087.00	8,766,087.00	8,766,086.08	-0.92
Hipódromos	9,567,702.00	2,735,798.00	12,303,500.00	19,021,540.40	6,718,040.40
Superávit Inst. Pcial. Lotería y Casinos	0.00	22,785.00	22,785.00	22,784.68	-0.32
Prode	1,965,154.00	-1,148,596.00	816,558.00	816,567.23	0.77
Premios Prescritos de Quiniela	84,849,153.00	-672,775.00	84,176,378.00	84,176,377.51	-0.49
Otros Juegos de Azar	4,083,851,243.00	285,629,072.00	4,369,480,315.00	4,417,200,376.88	47,720,061.88
Mono Bingo	152,317.00	63,844.00	216,161.00	216,160.92	-0.08
Fdo Fiduciario Ley 12.511 Afectaciones al Consejo de Administ	836,100.00	0.00	836,100.00	181,438.62	-654,661.38
Casinos - Cumplimiento Art. 7° Inc. C) Ley 11536 y su modificatoria Ley 13163	105,592,616.00	13,253,584.00	118,846,200.00	118,846,199.05	-0.95
Quiniela Plus	23,954,068.00	1,123,007.00	25,077,075.00	25,077,074.74	-0.26
Cánon Ext. Bingos Dec. 3198/06	160,451,790.00	-33,180,700.00	127,271,090.00	131,122,092.20	3,851,002.20
1 en 10- Poc Milón - Megabola	487,028.00	26,946.00	513,974.00	513,972.80	-1.20
Cumplimiento Ley 14037 Fdo Especial del Teatro Independiente	3,230,000.00	3,755,424.00	6,985,424.00	7,872,847.84	887,423.84

3. Lotería de la Provincia de Entre Ríos

Contaduría General - Cuenta General del Ejercicio 2016 Información al 31/12



Provincia de Entre Ríos
Contaduría General

Cuenta General del Ejercicio 2016

ESTADO DE EJECUCION PRESUPUESTARIA AL 31-12-2016

CONCEPTO	CONSOLIDADO TOTAL								
	TOTAL		RENTAS GENERALES				RENTAS AFECTADAS		
	CRÉDITO	EJECUCIÓN	CRÉDITO	EJECUCIÓN			CRÉDITO	EJECUCIÓN	
Recursos No Tributarios	1.322.805.933	840.092.904	64%	235.683.495	214.233.945	91%	1.087.122.438	625.858.959	58%
Regalías	499.910.000	134.960.580	27%	0	0	0%	499.910.000	134.960.580	27%
Ing. Varios Repart. Descentralizadas	340.675.933	326.673.398	96%	170.406.495	169.046.516	99%	170.269.438	157.626.882	93%
Otros	482.220.000	378.458.925	78%	65.277.000	45.187.428	69%	416.943.000	333.271.497	80%
Contribuciones	11.347.320.012	11.056.599.018	97%	307.591.295	307.591.295	100%	11.039.928.717	10.749.007.723	97%
A La Seguridad Social	8.898.020.012	8.678.369.509	98%	307.591.295	307.591.295	100%	8.590.428.717	8.370.778.214	97%
Ley 4.035	877.741.295	692.185.676	79%	307.591.295	307.591.295	100%	570.150.000	384.594.382	67%
Aportes Patronales Y Pers.	8.020.278.717	7.986.183.833	100%	0	0	0%	8.020.278.717	7.986.183.833	100%
AJOSFER	2.449.500.000	2.378.229.509	97%	0	0	0%	2.449.500.000	2.378.229.509	97%
Aportes Patronales Y Pers.	2.164.000.000	2.149.511.055	99%	0	0	0%	2.164.000.000	2.149.511.055	99%
Coseguros	285.500.000	228.718.454	80%	0	0	0%	285.500.000	228.718.454	80%
Ingresos De Operaciones	5.908.792.919	5.637.991.849	95%	0	0	0%	5.908.792.919	5.637.991.849	95%
Casinos	721.994.599	729.870.041	101%	0	0	0%	721.994.599	729.870.041	101%
Quini 6	155.023.000	156.126.525	101%	0	0	0%	155.023.000	156.126.525	101%
Otros Juegos De Azar	5.031.775.320	4.751.995.282	94%	0	0	0%	5.031.775.320	4.751.995.282	94%
Partic. Juegos Orig. Nac.	0	0	0%	0	0	0%	0	0	0%
Transferencias Corrientes	3.019.562.243	2.718.977.903	90%	1.134.301.935	1.134.301.934	100%	1.885.260.308	1.584.675.969	84%
Del Sector Público Nacional	3.015.862.311	2.717.717.632	90%	1.134.301.935	1.134.301.934	100%	1.881.560.376	1.583.415.697	84%
Incentivo Docente	622.183.192	622.183.192	100%	0	0	0%	622.183.192	622.183.192	100%
Aporte Nac. Salario Docente	66.254.000	0	0%	0	0	0%	66.254.000	0	0%
Aportes No Reintegrables	1.193.123.184	961.232.505	81%	0	0	0%	1.193.123.184	961.232.505	81%
ANES	1.125.066.540	1.125.066.540	100%	1.125.066.540	1.125.066.540	100%	0	0	0%
Otros	9.215.395	9.215.395	100%	9.215.395	9.215.395	100%	0	0	0%
De Provincias Y Municipios	0	0	0%	0	0	0%	0	0	0%
Del Sector Externo	1.949.932	655.584	34%	0	0	0%	1.949.932	655.584	34%
Del Sector Privado	1.750.000	604.688	35%	0	0	0%	1.750.000	604.688	35%
Ingresos Pendientes De Imputación	0	0	0%	0	0	0%	0	0	0%
Venta De Bienes Y Servicios	494.273.661	366.202.932	74%	2.000.000	1.459.910	73%	492.273.661	364.743.021	74%
Rentas De La Propiedad	7.607.720	1.149.993	15%	810.000	0	0%	6.797.720	1.149.993	17%
Gastos Corrientes	40.822.277.644	59.428.508.679	98%	37.378.724.810	37.349.063.659	100%	23.443.552.854	22.059.445.020	94%
Personal	27.507.996.504	27.245.049.318	99%	22.736.492.504	22.732.910.823	100%	4.771.504.001	4.512.138.495	95%
Bienes De Consumo	1.149.076.276	990.220.826	86%	735.824.842	735.824.842	100%	413.251.433	254.395.984	62%
Servicios No Personales	5.406.683.143	5.008.344.941	93%	1.779.766.371	1.779.459.049	100%	3.626.916.772	3.228.885.892	89%
Transferencias	21.342.689.387	20.808.547.276	97%	10.827.052.740	10.821.280.592	100%	10.515.636.647	9.987.266.684	95%
S. Priv. P/Gtos. Ctes.	15.940.112.102	15.477.160.834	97%	5.673.228.944	5.672.718.631	100%	10.266.883.198	9.804.442.203	95%
Jubilaciones Y Pensiones	11.944.284.213	11.876.262.733	99%	3.481.188.351	3.480.833.488	100%	8.463.095.843	8.395.429.245	99%
A Inst. De Enseñanza Y Univ. Nac.	2.274.282.866	2.269.060.554	100%	1.918.278.797	1.918.123.347	100%	356.004.070	350.937.207	99%
Otros	1.721.545.022	1.331.837.548	77%	273.761.797	273.761.797	100%	1.447.788.226	1.058.075.751	73%

Pag 17



4. Lotería Chaqueña de la Provincia de Chaco

Ministerio de Hacienda y Finanzas Públicas - Lotería Chaqueña - Ejercicio 2016
Información al 31/12

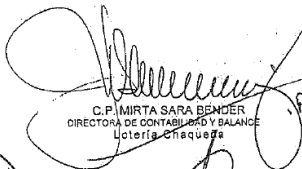


Ministerio de Hacienda
y Finanzas Públicas
Lotería Chaqueña
GUAYMAS - 46 RESISTENCIA
PROVINCIA DEL CHACO

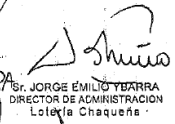
"DONAR ORGANOS ES SALVAR VIDAS"



ESTADO DE RESULTADOS EJERCICIO 2016			
Con Datos del ejercicio al 31 / 12 / 2016 Comparativo con el Ejercicio Anterior			
DETALLE DE LAS ACTIVIDADES DEL EJERCICIO		Actual Al 31/12/2016	Anterior Al 31/12/2015
		\$	\$
Ingresos Brutos			
Quiniela		2.184.637.491,16	1.588.062.680,98
Casinos		989.725.348,77	879.888.805,53
Otros		820.965.738,96	802.066.177,48
Total		4.004.348.578,89	3.070.027.923,99
Menos			
Costos Directos- Comercializacion (-)			
Quiniela		(1.854.434.781,92)	(1.306.105.745,51)
Casinos		(841.301.839,88)	(770.394.057,89)
Otros		(862.721.710,45)	(473.519.277,92)
Total		(3.358.458.332,05)	(2.550.019.081,12)
Ganancia (Pérdida) Bruta			
Quiniela		330.202.709,24	281.957.135,47
Casinos		146.423.509,09	109.474.807,84
Otros		167.264.028,51	128.576.899,58
Total		645.890.246,84	520.008.842,87
Menos			
Gastos de administración		(161.366.679,22)	(104.379.093,44)
Gastos Operativos		(322.203.956,14)	(309.711.932,25)
Otros Gastos		(6.498.244,03)	(7.505.605,48)
GANANCIA DEL EJERCICIO		155.823.367,45	98.412.211,70



C.P. MIRTA SARA BENDER
DIRECTORA DE CONTABILIDAD Y BALANCE
Lotería Chaqueña



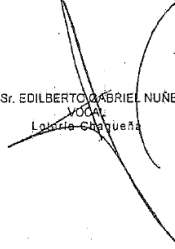
Sr. JORGE EMILIO YBARRA
DIRECTOR DE ADMINISTRACION
Lotería Chaqueña



C.P. SILVIA BEATRIZ NAVARRO
GERENTE FINANCIERO CONTABLE
Lotería Chaqueña



Sr. CARLOS ALBERTO TORRES
VOCA
Lotería Chaqueña



Sr. EDILBERTO GABRIEL NUÑEZ
VOCA
Lotería Chaqueña



C.P. OSCAR RUBEN BRUGNOLI
PRESIDENTE
Lotería Chaqueña



C.P. JUAN CARLOS TOTARO ESCUDER
GERENTE GENERAL
Lotería Chaqueña

5. Provincia de Santa Fe - Caja de Asistencia Social – Lotería

Ejercicio 2016 Información al 31/12

Provincia de Santa Fe
Caja de Asistencia Social-Lotería

Santa Fe, "Cuna de la Constitución Nacional"

CAJA DE ASISTENCIA SOCIAL DE LA PROVINCIA DE SANTA FE - LOTERÍA

ESTADO DE RESULTADOS

POR EL EJERCICIO FINALIZADO EL 31/12/2016 COMPARATIVO CON EL EJERCICIO ANTERIOR

	Año 2016	Año 2015
Recaudación Juegos de Azar de la C.A.S. (Anexo 1 a 5)	6.734.271.075,28	5.101.063.456,30
Menos:	-5.933.457.562,46	-4.461.589.688,43
Comisiones Agentes Oficiales (Anexo 1 a 5)	1.127.782.347,80	849.963.649,97
Premios a Pagar (Anexo 1 a 5)	4.369.926.834,77	3.282.782.250,80
Premios Especiales (Anexo 1 a 4)	435.748.379,89	328.843.787,66
SUBTOTAL	800.813.512,82	639.473.767,87
Más:		
Otros Ingresos Juegos de Azar C.A.S. (Anexos 1 a 5)	166.671.550,46	139.934.184,93
Premios Prescriptos (Anexo 1 a 5)	49.020.346,90	51.578.626,60
Pozo para Premios Especiales (Anexo 2)	3.325.818,00	2.512.165,00
Otros Ingresos Quini 6 (Anexo 3)	110.922.109,13	82.976.449,75
Serv. Administr. Cobrados Brinco (Anexo 4)	3.403.276,43	2.866.943,58
- Utilidad Juegos de Azar de la C.A.S. (Anexo 1 a 5)	967.485.063,28	779.407.952,80
- Utilidad Otros Juegos (Anexo 6 a 8)	25.930.926,42	21.420.449,05
- Recaudación Bruto Explotación Casinos (Anexo 9)	702.167.503,69	542.037.259,58
RESULTADO BRUTO EXPLOTACIÓN JUEGOS	1.695.583.493,39	1.342.865.661,43
Ingresos Varios (Nota Nro.1)	6.654.796,19	3.126.936,14
Menos:		
Gastos de Administración	-581.410.179,94	-415.715.160,12
Remuneraciones al Personal	128.926.439,44	103.002.108,30
Bienes de Consumo	1.659.062,23	1.548.029,32
Servicios No Personales	450.799.838,27	311.144.322,50
Transferencias Sector Privado - A.L.E.A.	24.840,00	20.700,00
RESULTADO ANTERIOR A LA CONSTITUCION DE RESERVA	1.120.828.109,64	930.277.437,45
Menos:		
Fondo de Reserva Juego Quiniela	-14.967.441,04	-10.226.756,71
RESULTADO FINAL	1.105.860.668,60	920.050.680,74

SANTA FE, 12.2. MAY 2017

CPN DANIEL BARZAGHI
Jefe Departamento Contable y
Caja de Asistencia Social-Lotería

CPN PATRICIA B. BENITEZ
Subdirectora General
Económico Financiera, etc.
Caja de Asistencia Social-Lotería

CPN LILIANA ABBA
Directora General
Económico Financiera, etc.
Caja de Asistencia Social-Lotería

SANTA FE, 12.2. MAR 2017

CPN D. J. GARZAHI
Jefe Departamento Contable y
Caja de Asistencia Social - Lotería

CPN PATRICIA B. BENITEZ
Directora General
Económico Financiera - a/c
Caja de Asistencia Social-Lotería

C.P.N. LILIANA ABBA
Directora General
Económico Financiera - a/c
Caja de Asistencia Social-Lotería