



Relatório 4º Trimestre

2017



Atividade do Jogo *Online* em Portugal

4º Trimestre de 2017

ÍNDICE GERAL

1. ANÁLISE GLOBAL	4
2. ANÁLISE DA ATIVIDADE POR CATEGORIA DE JOGOS E APOSTAS <i>ONLINE</i>	5
2.1. Apostas Desportivas à Cota	5
<i>Evolução de janeiro a dezembro de 2017</i>	6
2.2. Apostas Desportivas à Cota por Modalidade Desportiva	6
2.3. Jogos de Fortuna ou Azar	8
<i>Evolução de janeiro a dezembro de 2017</i>	9
2.4. Jogos de Fortuna ou Azar por Tipo de Jogo	10
3. JOGADORES REGISTADOS	11
3.1. Evolução	11
<i>Evolução de janeiro a dezembro de 2017</i>	12
3.2. Distribuição dos Jogadores por Estrutura Etária	12
3.3. Distribuição dos Jogadores por Área Geográfica	13
3.4. Jogadores Autoexcluídos da Prática de Jogos e Apostas <i>Online</i>	15

ÍNDICE DE FIGURAS

Fig. 1	Jogos e Apostas Online, Evolução 1ºT 2017 - 4ºT 2017 (M €).....	4
Fig. 2	Receita Bruta: Apostas Desportivas à Cota, Evolução 1ºT 2017 - 4ºT 2017 (M €).....	5
Fig. 3	Receita Bruta: Apostas Desportivas à Cota, janeiro - dezembro 2017 (M €).....	6
Fig. 4	Apostas Desportivas à Cota por Modalidade (2017)	7
Fig. 5	Apostas Desportivas à Cota por Competição (2017)	7
Fig. 6	Receita Bruta: Jogos de Fortuna ou Azar, Evolução 1ºT 2017 - 4ºT 2017 (M €)	8
Fig. 7	Receita Bruta: Jogos de Fortuna ou Azar, janeiro - dezembro 2017 (M €)	9
Fig. 8	Jogos de Fortuna ou Azar por Tipo de Jogo (2017)	10
Fig. 9	Jogadores - Evolução do Número de Registos	11
Fig. 10	Jogadores - Novos Registos em 2017	12
Fig. 11	Jogadores - Distribuição por Estrutura Etária	13
Fig. 12	Jogadores - Concentração geográfica dos jogadores registados	14
Fig. 13	Jogadores Autoexcluídos.....	15
Fig. 14	Jogadores Autoexcluídos - Evolução 2017	16

1. ANÁLISE GLOBAL

Em 31 de dezembro de 2017, encontravam-se 7 entidades autorizadas a exercer a atividade de exploração de jogos e apostas *online* em Portugal.

Estas entidades são detentoras de 11 licenças assim distribuídas:

- 4 licenças para exploração de apostas desportivas à cota
- 7 licenças para exploração de jogos de fortuna ou azar.

A atividade de jogos e apostas *online* gerou, em 2017, cerca de 122,5 milhões de euros de receita bruta¹. No último trimestre a receita bruta atingiu o valor de 36,5 milhões de euros (mais 7,2 milhões face ao registado no trimestre anterior, correspondendo a um crescimento de quase 25%).

Fig. 1| Jogos e Apostas *Online*,
Evolução 1ºT 2017 - 4ºT 2017 (M €)



¹ Por razões de arredondamento, a soma das parcelas pode não corresponder ao total.

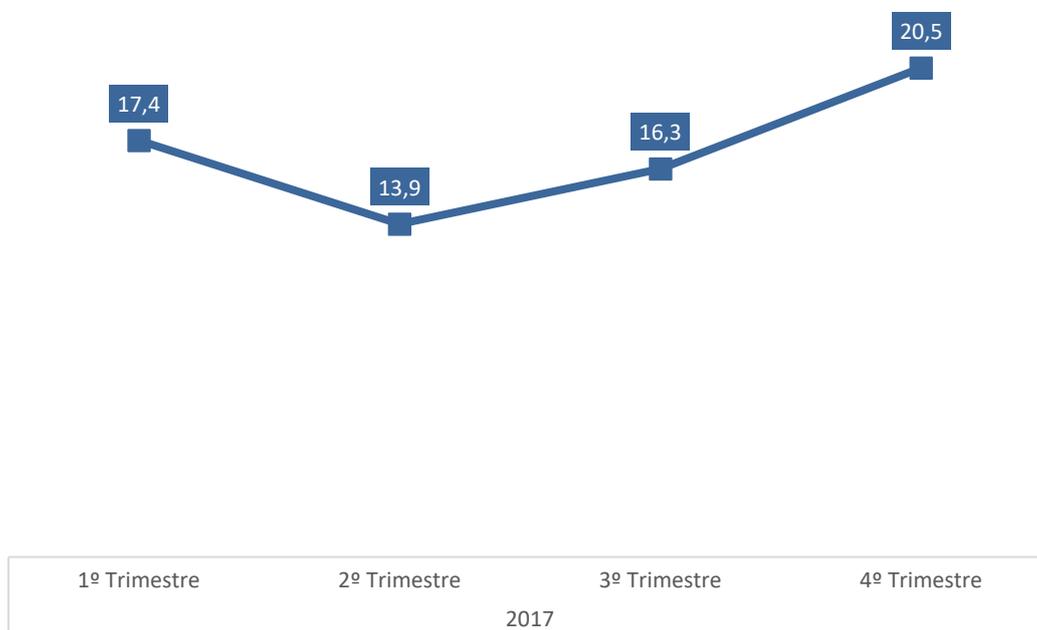
Relativamente à tributação, em 2017, o valor total do IEJO ascendeu a 54,3 milhões de euros².

2. ANÁLISE DA ATIVIDADE POR CATEGORIA DE JOGOS E APOSTAS *ONLINE*

2.1. Apostas Desportivas à Cota

A receita bruta das entidades exploradoras de apostas desportivas à cota *online* registou, no ano de 2017, um valor global de cerca de 68,1 milhões de euros.

Fig. 2| Receita Bruta: Apostas Desportivas à Cota, Evolução 1ºT 2017 - 4ºT 2017 (M €)



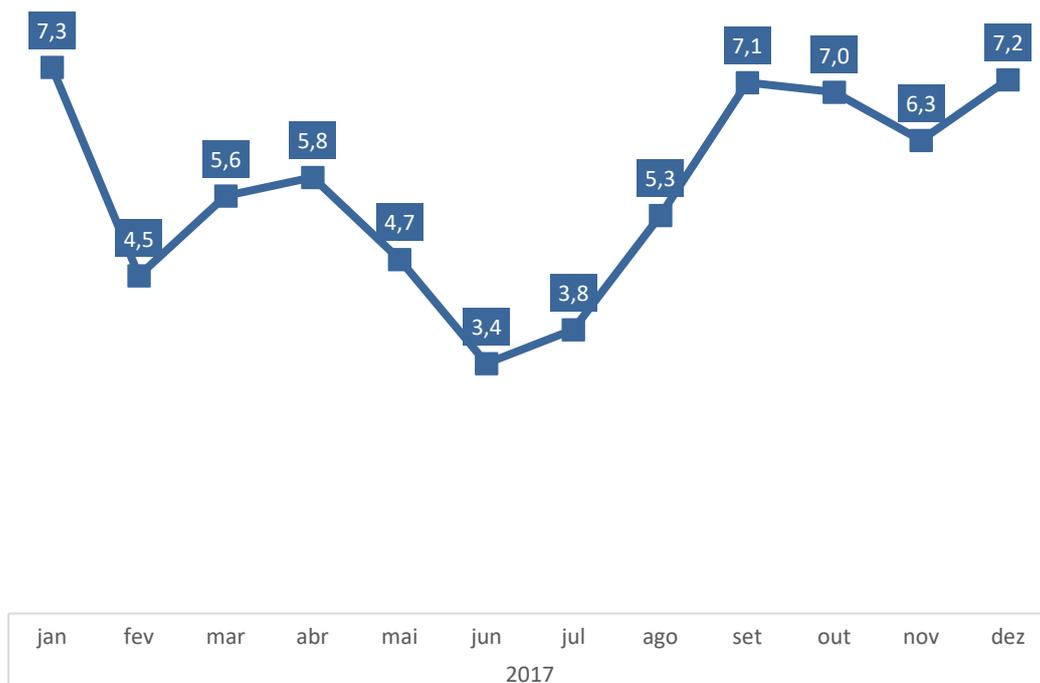
² O valor de IEJO adicional cobrado em janeiro de 2018, mas relativo ao ano de 2017, está refletido, através do princípio da especialização dos exercícios, nos respetivos trimestres a que respeita.

No último trimestre, a receita bruta atingiu os 20,5 milhões de euros, o valor mais elevado do ano em análise, tendo registados um crescimento na ordem dos 26% face ao trimestre anterior, o que se traduziu em mais 4,2 milhões de euros.

Evolução de janeiro a dezembro de 2017

Numa perspetiva mensal, a evolução da receita bruta apresentou flutuações, com algum significado, tendo o valor mais elevado sido observado em janeiro (7,3 milhões de euros), por contraposição ao valor mais baixo registado em junho (3,4 milhões de euros).

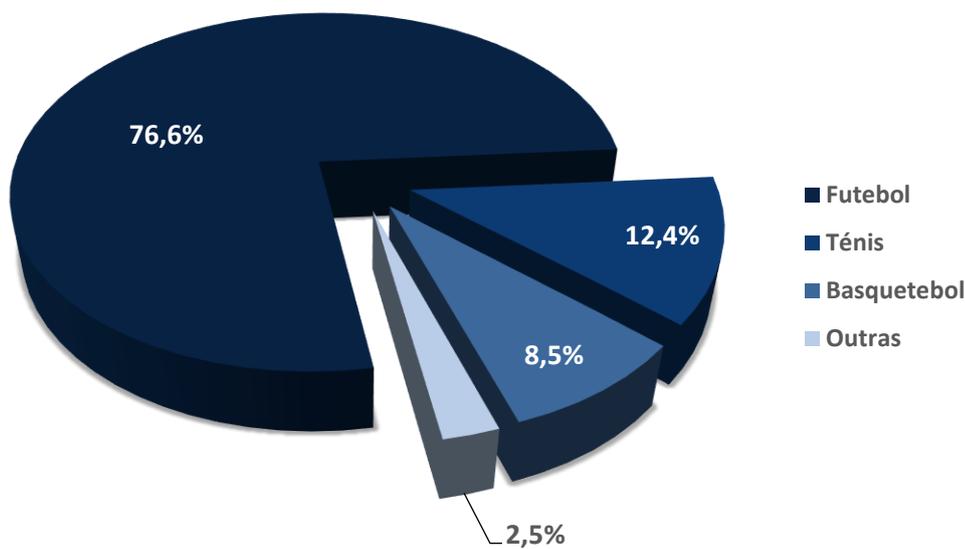
Fig. 3 | Receita Bruta: Apostas Desportivas à Cota, janeiro - dezembro 2017 (M €)



2.2. Apostas Desportivas à Cota por Modalidade Desportiva

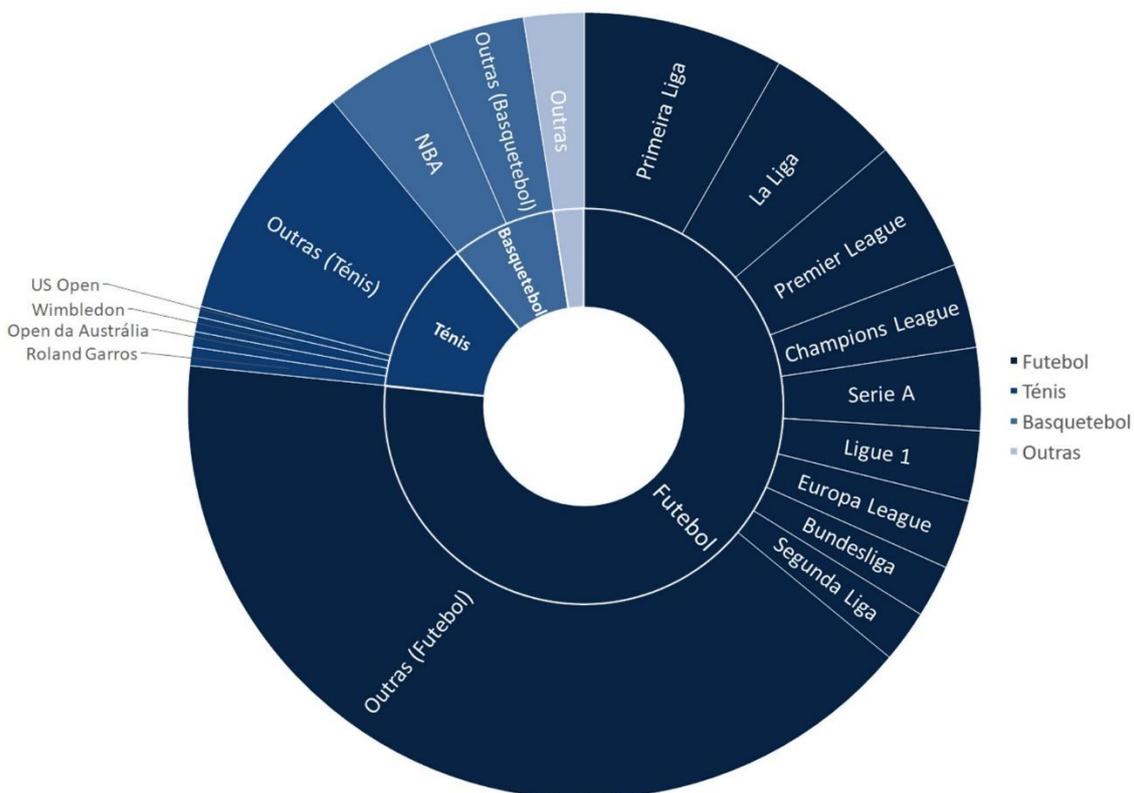
O Futebol foi a modalidade desportiva, em 2017, onde se registou o maior volume de apostas, representando cerca de 76,6% do total de apostas desportivas.

Fig. 4| Apostas Desportivas à Cota por Modalidade (2017)



O Ténis e o Basquetebol foram as 2ª e 3ª modalidades que, no ano em análise, foram objeto de maior volume de apostas, representando 12,4% e 8,5%, respetivamente, do total das apostas desportivas.

Fig. 5| Apostas Desportivas à Cota por Competição (2017)



Por competição desportiva, a Primeira Liga portuguesa foi a que registou maior volume de apostas em 2017, representando 10,7% do valor total de apostas efetuadas na modalidade de Futebol, seguida da *La Liga* espanhola e da *Premier League* inglesa com 7,2% e 7,1%, respetivamente.

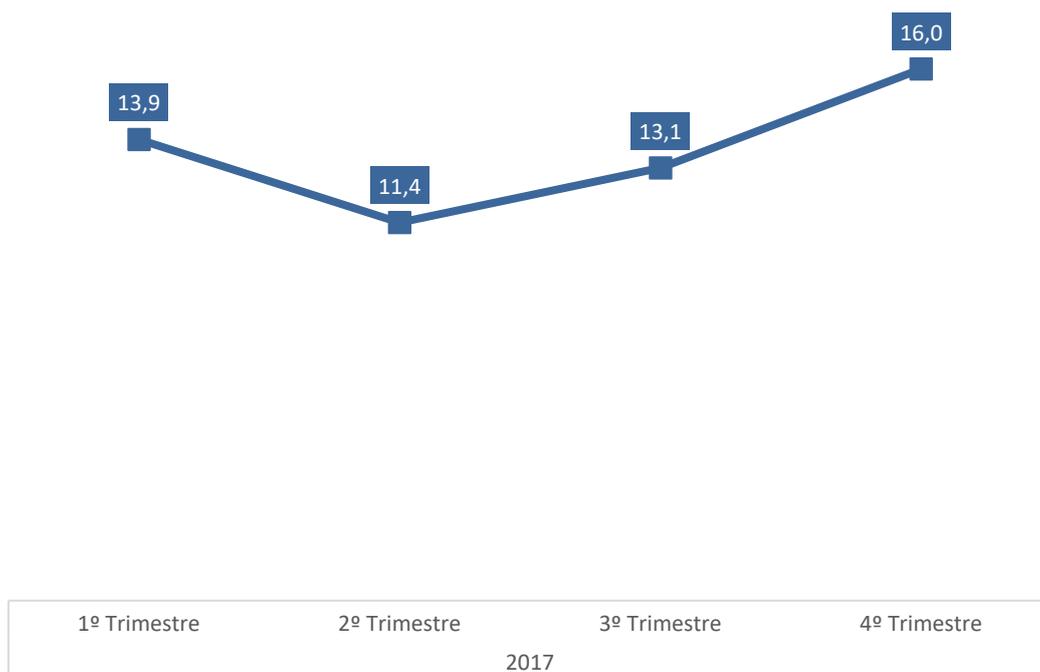
Quanto ao Ténis, os torneios do *Grand Slam* (*Roland Garros*, *Open da Austrália*, *Wimbledon* e *US Open*) foram aqueles que atingiram maior expressão, agregando aproximadamente 20% do total do volume de apostas nesta modalidade.

Relativamente ao Basquetebol, a terceira modalidade mais representativa, a competição norte-americana NBA foi responsável, em 2017, por mais de metade do total das respetivas apostas (i.e., 53,6%).

2.3. Jogos de Fortuna ou Azar

O valor da receita bruta obtida pelas entidades exploradoras de jogos de fortuna ou azar, em 2017, atingiu os 54,4 milhões de euros.

Fig. 6| Receita Bruta: Jogos de Fortuna ou Azar, Evolução 1ºT 2017 - 4ºT 2017 (M €)



No último trimestre do ano registou-se o valor mais elevado, 16 milhões de euros, que comparativamente ao trimestre anterior, se traduziu num crescimento de quase 23%, ou seja, cerca de mais 3 milhões de euros.

Evolução de janeiro a dezembro de 2017

Mensalmente, a receita bruta das entidades exploradoras de jogos de fortuna ou azar não apresentou oscilações muito significativas, com uma média mensal de 4,5 milhões de euros, atingindo o seu valor mais baixo e mais alto em abril e dezembro, respetivamente.

Fig. 7 | Receita Bruta: Jogos de Fortuna ou Azar, janeiro - dezembro 2017 (M €)



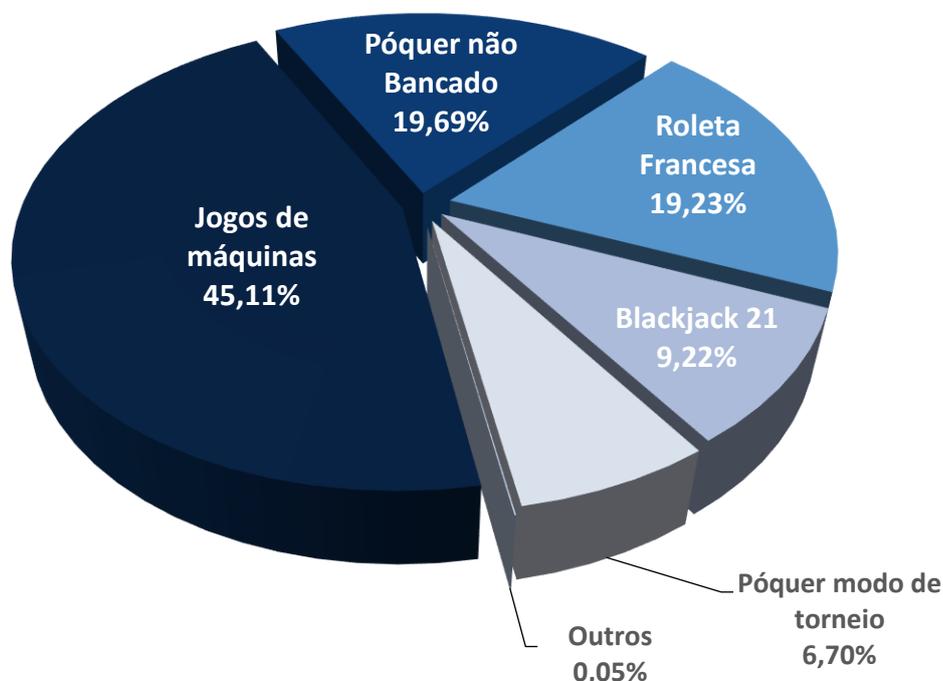
2.4. Jogos de Fortuna ou Azar por Tipo de Jogo

As apostas em jogos de máquinas registaram, em 2017, uma predominância relativamente a apostas em outros tipos de jogos de fortuna ou azar *online*³, representando, no final do ano, mais de 45% do total das apostas nesta categoria de jogos (superior em cerca de 3 p.p. face ao apurado no final do trimestre anterior).

O aumento do volume das apostas em jogos de máquinas, teve como contrapartida a redução da representatividade de outros tipos de jogos de fortuna ou azar, nomeadamente nas apostas em jogos de póquer “não bancado” e póquer em “modo de torneio”. Neste sentido, aquelas reduziram o seu peso, em mais de 3 p.p., no total das apostas em jogos de fortuna ou azar do 3º para o 4º trimestre de 2017 (29,64% que compara com 26,40%, respetivamente).

As apostas na roleta francesa mantiveram-se, ao longo de 2017, próximo dos 20% do total das apostas em jogos de fortuna ou azar *online*.

Fig. 8| Jogos de Fortuna ou Azar por Tipo de Jogo (2017)



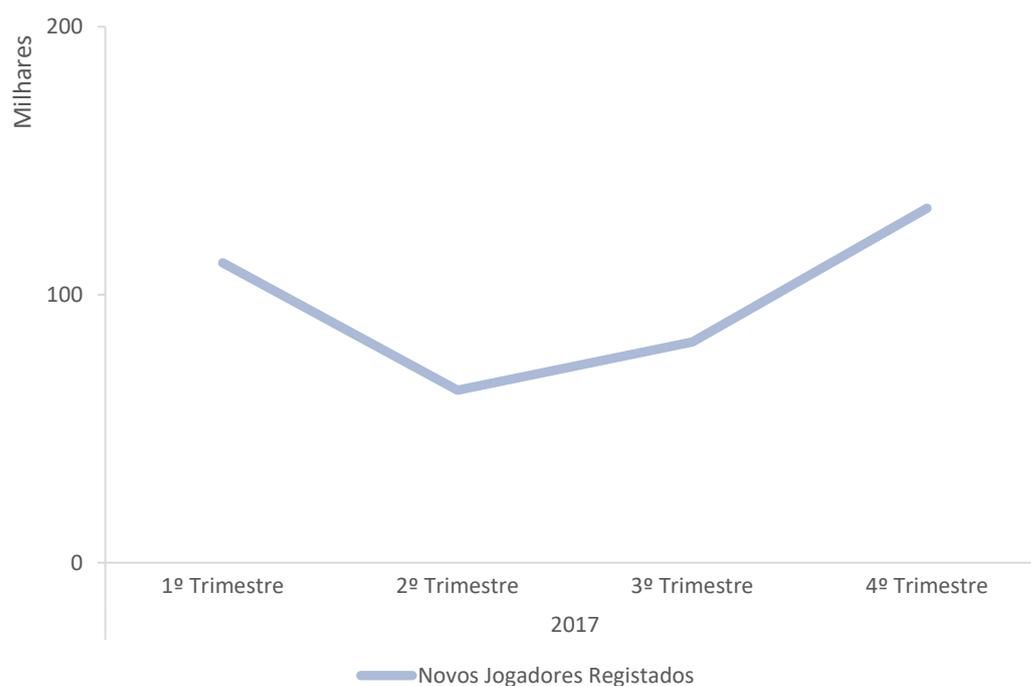
³ No âmbito dos jogos de fortuna ou azar e ao abrigo das licenças emitidas, podem ser disponibilizados os seguintes tipos de jogos: Bacará ponto e banca/Bacará ponto e banca Macau; Blackjack/21; Jogos de máquinas; Póquer em modo de torneio; Póquer não bancado, nas variantes «omaha» e «hold'em»; Roleta americana e Roleta francesa

3. JOGADORES REGISTRADOS

3.1. Evolução

Até 31 de dezembro de 2017, o número de registos de jogador no conjunto das diferentes entidades exploradoras situava-se nos 800 mil⁴, sendo que, no 4º trimestre, se observaram 132,3 mil novos registos, resultando em mais 50 mil do que no trimestre anterior.

Fig. 9| Jogadores - Evolução do Número de Registos

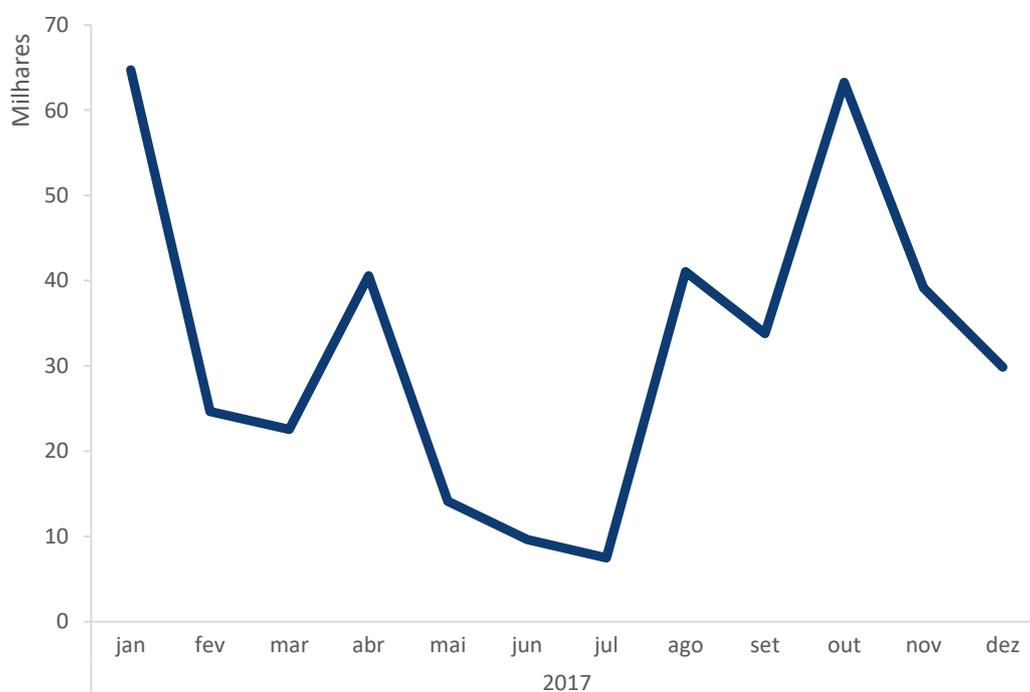


⁴ Um mesmo indivíduo pode estar registado em uma ou mais entidades exploradoras.

Evolução de janeiro a dezembro de 2017

Não obstante a tendência registada para o crescimento do número de novos registos de jogador, a análise numa perspetiva mensal revela uma evolução irregular durante o ano em análise. Neste contexto, registaram-se picos de crescimento nos meses de abril, agosto e outubro, que contrapõem com uma desaceleração, significativa, em outros meses, em particular junho e julho.

Fig. 10| Jogadores - Novos Registos em 2017

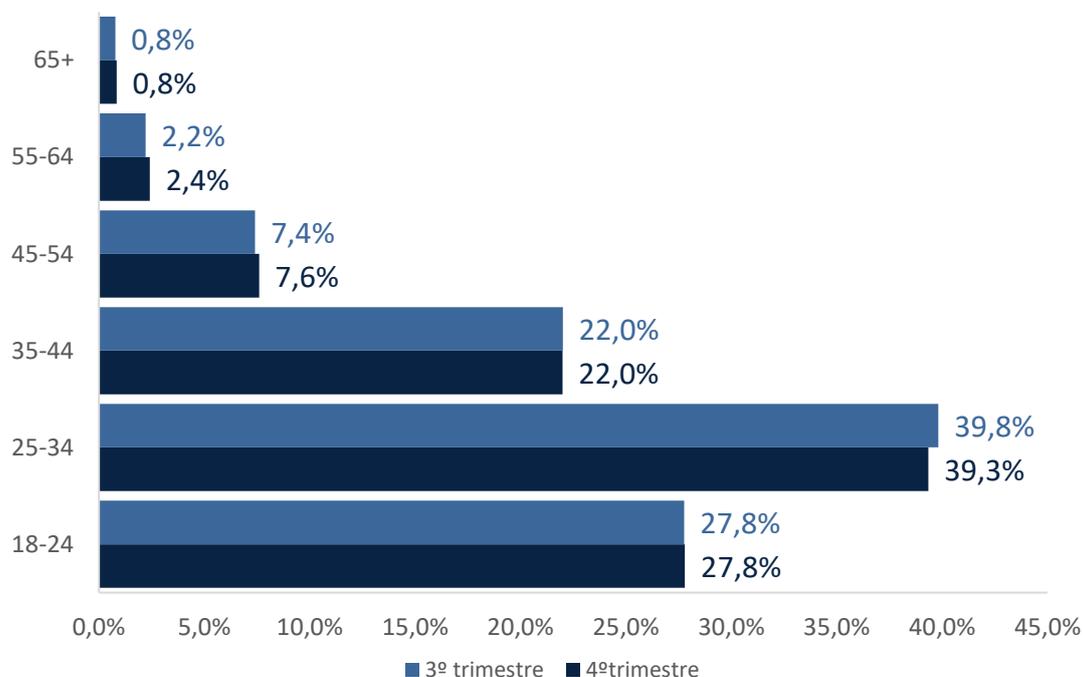


3.2. Distribuição dos Jogadores por Estrutura Etária

Em 31 de dezembro de 2017, os jogadores com idades compreendidas entre os 25 e 44 anos representavam 61,3% do total de jogadores registados, mantendo-se como predominante o grupo dos 25 aos 34 anos.

Na mesma data, os indivíduos entre os 18 e os 24 anos representavam 27,8% do total de jogadores registados.

Fig. 11| Jogadores - Distribuição por Estrutura Etária



3.3. Distribuição dos Jogadores por Área Geográfica ⁵

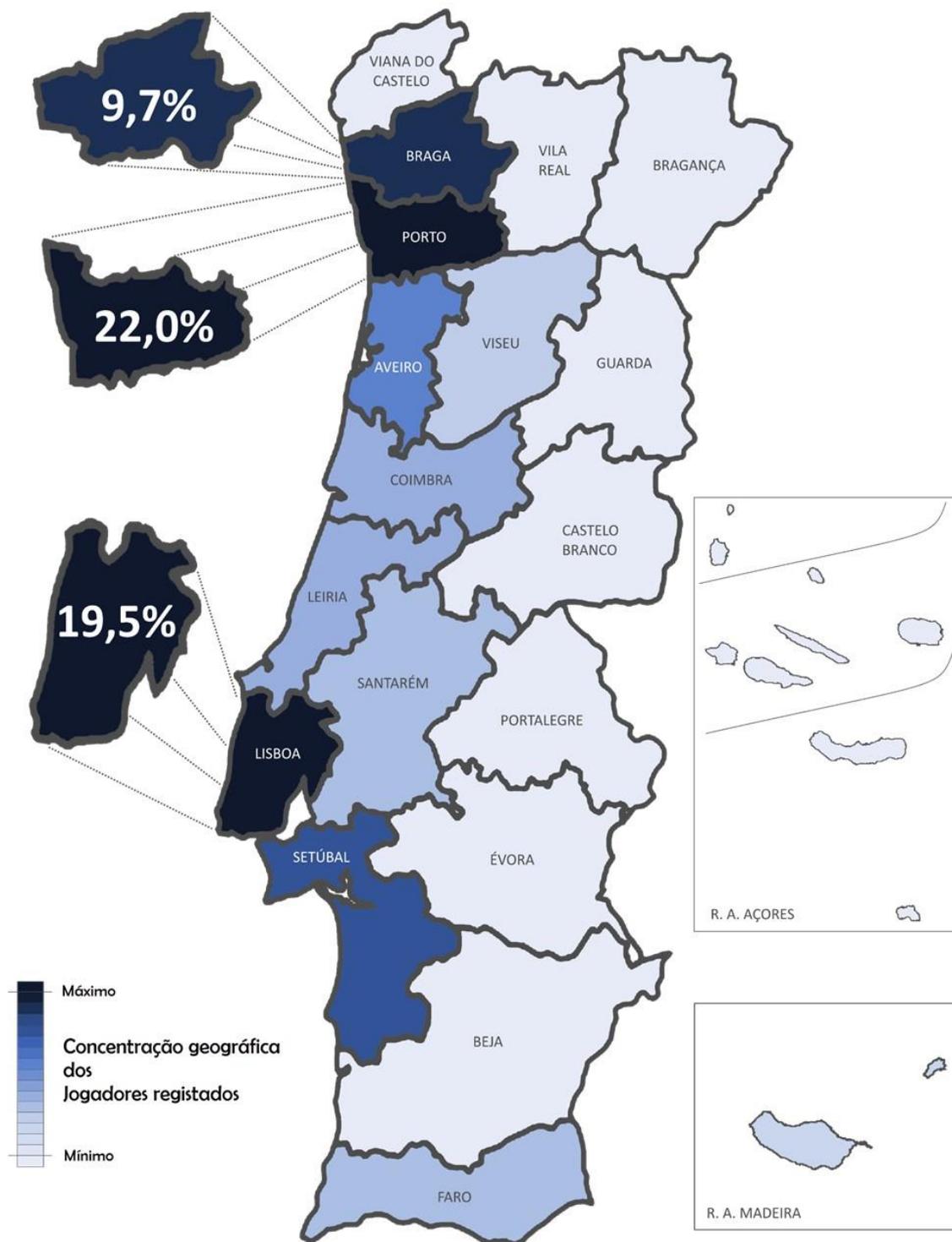
O litoral de Portugal apresenta a maior concentração de jogadores, com mais de metade dos jogadores registados a residirem nos distritos do Porto, de Lisboa e de Braga (22,0%, 19,5% e 9,7%, respetivamente).

Os jogadores residentes nos distritos de Aveiro e Setúbal representam, no seu conjunto, mais de 15% do total de jogadores.

Portalegre era o distrito que, no final de 2017, apresentava o menor número de jogadores registados (menos de 1% face ao total). Bragança, embora se mantendo como um dos distritos com menor número de registos de jogadores, apresentou, no final de 2017, um ligeiro aumento na proporção do total dos jogadores registados em todo o país, ultrapassando a casa do 1%.

⁵ Esta análise tem por base os dados de residência declarados pelos jogadores no ato de registo.

Fig. 12| Jogadores - Concentração geográfica dos jogadores registados

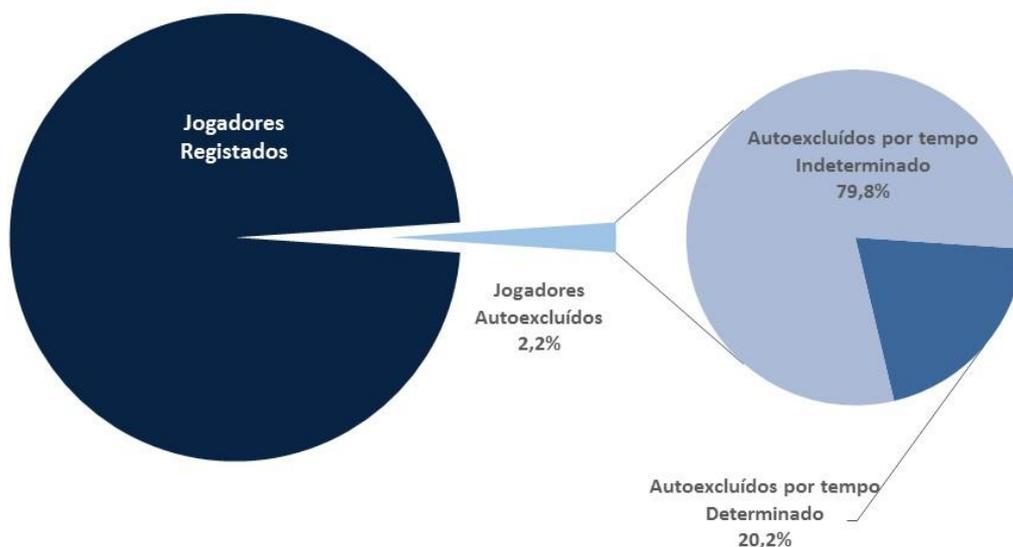


3.4. Jogadores Autoexcluídos da Prática de Jogos e Apostas *Online*

Em 31 de dezembro de 2017, e no conjunto das 7 entidades exploradoras, encontravam-se autoexcluídos da prática de jogos e apostas *online* 17,6 mil jogadores⁶, valor superior em 4,6 mil face ao registado no final do 3º trimestre.

Os jogadores autoexcluídos representavam assim cerca de 2,2% dos jogadores registados, o que revela um acréscimo de 0,2 p.p. comparativamente ao trimestre anterior.

Fig. 13| Jogadores Autoexcluídos



No último trimestre de 2017, autoexcluíram-se cerca de 6,4 mil jogadores, número superior em mais 2,3 mil do que o apurado no trimestre anterior. Por outro lado, no mesmo período deixaram de estar autoexcluídos⁷ 1,9 mil jogadores (que compara com 2,5 mil no 3º trimestre).

⁶ Um mesmo jogador pode encontrar-se autoexcluído em mais do que uma entidade exploradora.

⁷ Seja por ter terminado o prazo inicialmente fixado, seja por antecipação do termo por iniciativa do jogador

Fig. 14| Jogadores Autoexcluídos - Evolução 2017

