



Asociación Española de empresarios
de salones de juego y recreativos

Del relato al dato

**EL JUEGO COMO ENTRETENIMIENTO:
MOTOR ECONÓMICO Y SOCIAL**



06/06/2024

ESTADIO CÍVITAS METROPOLITANO (AV. DE LUJIS ARAGONÉS, 4, 28022 MADRID)

| ÍNDICE

1

**EL SECTOR DEL JUEGO.
DIMENSIÓN Y REALIDAD**

2

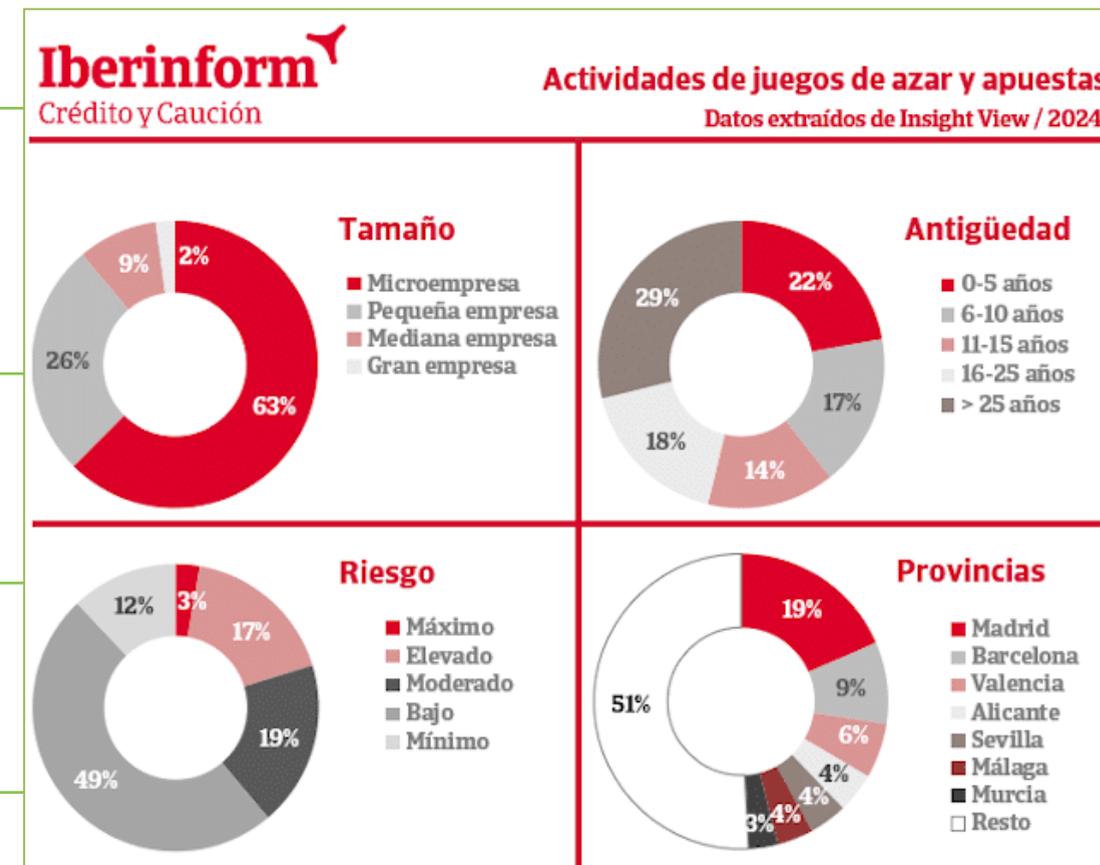
**LOS SALONES DE JUEGO. SU EVOLUCIÓN,
CIFRAS Y CIRCUNSTANCIAS**

3

CÓMO ESTAMOS Y EJES DE TRABAJO

Las empresas del sector del juego (presencial privado). (Iberinform – Insight View 2024)

<p>Predominio micro y pequeñas, medianas empresas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 63% microempresa (hasta 10 trabajadores) • 26% (pequeña empresa – menos de 50 trabajadores)
<p>Antigüedad</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 29% más de 25 años • 61% más de 11 años. • Menor riesgo de crédito
<p>Empresa familiar y localizada</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Origen y núcleo de este sector. • Arraigo territorial



Las empresas del sector del juego (presencial privado). (JocPrivat – CREA SGR – Reg. Mercantil)

Datos	<ul style="list-style-type: none"> • 2164 empresas que depositaron cuentas (act. Pendiente) • Epígrafe CNAE 9200 (INE) <ul style="list-style-type: none"> • Menos empresas bajo este epígrafe (9%) • Menos trabajadores
Predominio micro y pequeñas, medianas empresas	<ul style="list-style-type: none"> • 82% microempresa (hasta 10 trabajadores) • 16% (pequeña empresa – menos de 50 trabajadores)
Variables (COVID)	<ul style="list-style-type: none"> • Cifra de negocio (en 2022 recuperación niveles previos) • Cifra de beneficios/pérdidas. (Mejor microempresas). • Nivel de endeudamiento (más en medianas) • Número medio de trabajadores (no se ha recuperado plenamente)

INDICADORES COYUNTURA
INDICADORES COYUNTURA

La lenta, pero progresiva salida de la crisis pandémica a partir de las Cuentas del Registro Mercantil

La pandemia ha marcado profundamente a las empresas que participan operativamente en el sector del juego de entretenimiento de titularidad privada. Tenemos oportunidad de comprobarlo en los diferentes análisis sobre evolución de cada uno de los segmentos (Máquina B, Salón de Juego, Bingo, Casino) que regularmente publica JP. CREA es la sociedad de garantía recíproca (SGR) especializada en las empresas del sector, que gestiona avales y desempeña un papel activo en los procesos financieros de las mismas. El gerente de CREA SGR, Miguel Ángel Bermejo, aportó información contrastada sobre la comprometida coyuntura afrontada por las empresas durante la pandemia (años 2020 y 2021) con datos objetivos del Registro Mercantil. Superado el dramático bienio, Bermejo reporta a los lectores de JP las principales conclusiones relativas al ejercicio 2022, que actúan como ventana al conocimiento real de variables, tales como ingresos, beneficios/pérdidas, endeudamiento, evolución del número de trabajadores... Una excelente foto-fija de la coyuntura sectorial.



Miguel Ángel Bermejo, gerente de CREA SGR, analiza sobre variables objetivas tomadas del Registro Mercantil la situación de las empresas del sector en el ejercicio 2022

LA COYUNTURA EMPRESARIAL DEL SECTOR EN 2022

Son las referencias más actualizadas, aunque el Registro Mercantil sólo ha sido capaz de elaborar un avance. No son definitivos, pero sí muy indicativos de los que finalmente sean presentados cuando culmine el proceso de cierre de información.

Hay una novedad respecto de la información que el Registro publicaba habitualmente. Anteriormente sólo distinguía entre Pequeñas y Medianas empresas, pero a partir de este año las empresas Pequeñas son divididas en dos: Microempresas y Pequeñas empresas, aunque no distorsiona en demasía la comparativa con análisis precedentes. La síntesis del avance de 2022 distingue los datos de tres categorías distintas:

- **Microempresas.** Sociedades con menos de 10 empleados y una cifra de negocios o total con balance inferior a 2 millones de euros
- **Pequeñas Empresas.** Sociedades con menos de 50 empleos y una cifra de negocios o total con balance menor a 10 millones de euros
- **Empresas Medianas.** Sociedades con menos de 250 empleos y una cifra de negocios inferior a 50 millones de euros o un total en el balance por debajo de 43 millones de euros.

Son 2.164 las empresas vinculadas con el sector en sus diferentes segmentos las que depositaron sus Cuentas en el Registro Mercantil, que representan un 84% de las que lo realizaron en 2021. Sobre este total, las Microempresas fueron 1.765 (82% del total), Pequeñas 345 (16% del total) y Medianas Empresas, 54, que captan el 2% del global analizado.

A partir de los datos que referencia el Registro Mercantil y, tomando en consideración el perfil por dimensión de la empresa del sector del Juego en su conjunto, pueden establecerse las siguientes conclusiones que se acompañan con unos gráficos que resultan muy descriptivos a partir de diferentes variables.

CIFRA DE NEGOCIO (INGRESOS)

El gráfico muestra cómo en 2022 las empresas recuperaron los niveles previos a la pandemia. Tomando como base 100 la cifra de negocio en 2019, observamos cómo las Microempresas tocaron fondo en 2021 con una caída cercana al 50%. Este desmoronamiento fue bastante menor en Pequeñas y Medianas Empresas (Pymes): apenas un 15%/10%, respectivamente.

Las empresas Medianas presentaron en 2022 una cifra de negocios un 10% superior a la de 2019; en las Pequeñas fue de un 4% y en las Microempresas no llegó a un 1% más.



Año	Microempresas	Pequeñas	Medianas
2019	100,00	100,00	100,00
2020	87,28	88,14	89,06
2021	56,53	85,99	89,06
Avance 2022	103,50	103,66	109,85

CIFRA DE BENEFICIOS/ PÉRDIDAS

Los beneficios cayeron drásticamente en 2020 hasta niveles muy próximos a cero. De hecho, en las empresas Medianas los beneficios se convirtieron en pérdidas.

En 2021 comenzaron a recuperarse, aunque no fue hasta 2022 cuando se han alcanzado niveles de beneficio superiores a los previos a la pandemia.

Fueron las Microempresas las que en 2022 presentaron un beneficio casi el doble al obtenido en 2019 (pre-pandemia). No sólo fueron las que mejor se adaptaron, sino que además observaron una mejor recuperación, pese a ser las que mayor caída de ingresos soportaron.



Año	Microempresas	Pequeñas	Medianas
2019	100,00	100,00	100,00
2020	6,85	1,45	(10,82)
2021	60,83	71,36	48,53
Avance 2022	195,44	130,28	109,08

Evolución del Endeudamiento



Año	Microempresas	Pequeñas	Medianas
2019	35,05%	52,21%	46,77%
2020	41,14%	61,89%	45,87%
2021	45,12%	61,78%	41,63%
Avance 2022	35,21%	40,03%	41,09%

NIVEL DE ENDEUDAMIENTO DE LA EMPRESA

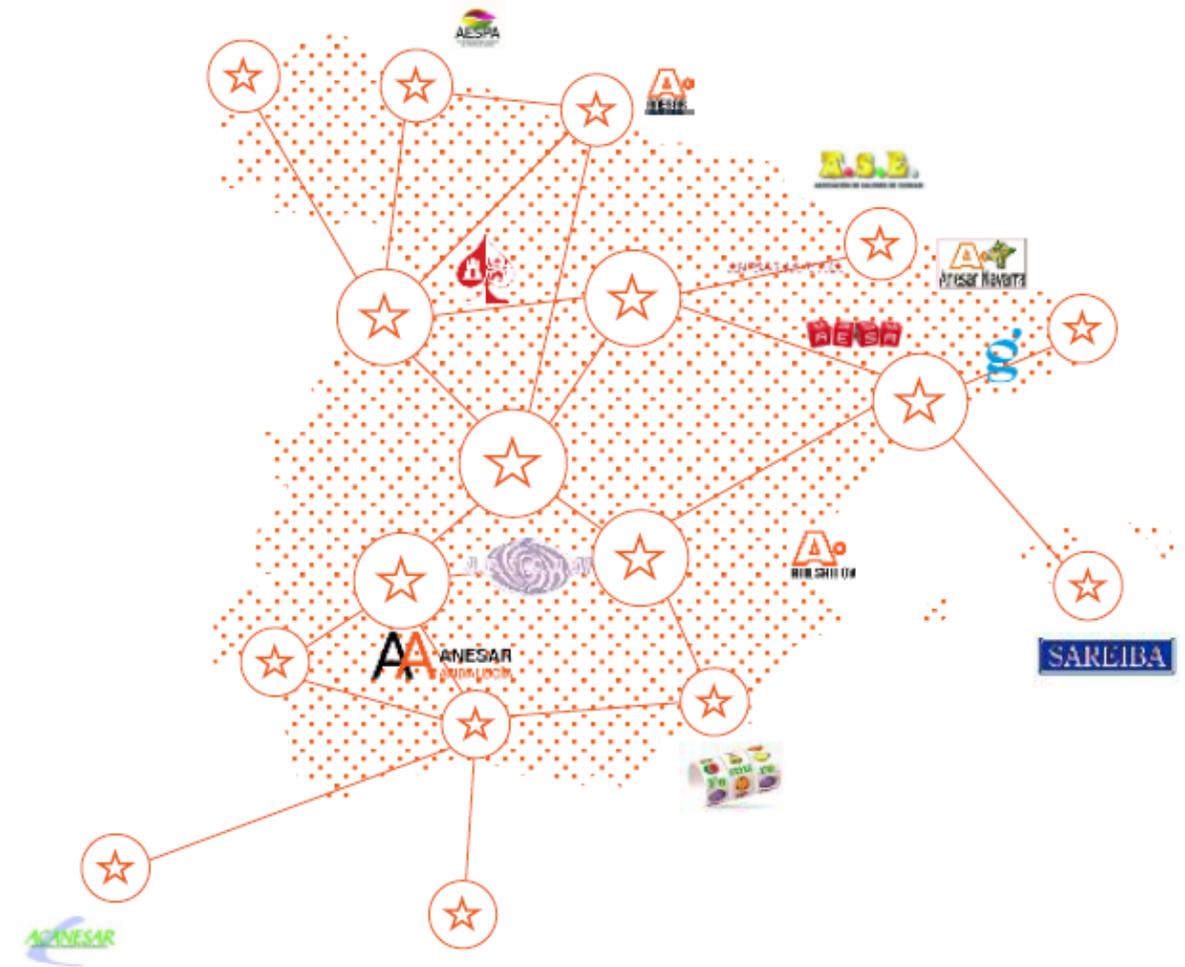
Durante la pandemia las empresas fueron receptoras de importante financiación "avalada por la Administración Pública" en tanto préstamos bancarios garantizados por el Instituto de Crédito Oficial (ICO), cuya finalidad era que pudieran soportar mejor los efectos negativos de la pandemia sanitaria en razón de falta de liquidez preferentemente. Fueron préstamos concedidos principalmente en los ejercicios 2020 y 2021.

A tenor del gráfico adjunto, comprobamos que las empresas de mayor tamaño (Medianas) fueron las más endeudadas con un incremento en 2020 de más de 15 puntos, que se mantuvo durante 2021. Sin embargo, en 2022 no sólo

103
103

Las empresas del sector del juego (presencial privado). Otras características

Sector muy “asociativo”	<ul style="list-style-type: none">• Asociaciones sectoriales y transversales• Asociaciones nacionales y territoriales. Federaciones• Pertenencia a las grandes confederaciones nacionales (CEOE, CEPYME) y autonómicas• Representativo de empresas de todo tamaño.
Sector con características singulares	<ul style="list-style-type: none">• Tenemos nuestra propia fiscalidad• Tenemos nuestra propia “policía” e inspección• Tenemos controles de acceso a nuestros establecimientos• Autolimitaciones al acceso• Etc.
Sector muy regulado	<ul style="list-style-type: none">• Intensidad y evolución normativa (hacia la restricción)• Estructura “filosófica” normativa es estable (Ley, reglamentos sectoriales)



¿CÓMO SON LOS SALONES DE JUEGO?. Sus empresas. Tamaño y localización



CARACTERÍSTICAS COMUNES

Tamaño variado de empresas. Conviven grandes empresas con muchas pequeña y medianas

Arraigadas en su localización de origen

- En ciudades / poblaciones medias
- Ubicaciones comerciales
- Locales de 200-250m2 de media
- 10 máquinas (permisos) de media
- La máquina de juego como “cuore” del negocio
- Complemento AADD + hostelería



EJEMPLO: ANDALUCÍA

3,5 SALONES DE MEDIA POR EMPRESA (260 EMPRESAS)

49% DE LAS EMPRESAS TIENEN UN SOLO SALÓN

5% DE LAS EMPRESAS TIENEN MÁS DE 10 SALONES

87% DE LAS EMPRESAS EXPLOTAN SALONES EN UNA SOLA PROVINCIA

¿CÓMO SON NUESTROS EMPLEADOS?



PERFIL MEDIO (España)
38% hombres
62% mujeres
4-5 años de antigüedad
36 años de media de edad
Muchas nacionalidades Residencia cercana al local



Nivel de satisfacción (UK)
73% Feliz / Satisfecho
72% la recomendarían para trabajar
40% cree que sus salarios son mejores 33% cree que son similares
41% se siente orgulloso
20% se avergüenza de trabajar en el sector

¿CÓMO SON LOS CLIENTES DEL JUEGO?



Porcentaje de población que juega a cada segmento de juego/juego

Segmento	Todos	Presencial	Online
+ Lotería	97,26 %	98,16 %	63,59 %
+ Apuestas	12,52 %	11,35 %	38,23 %
+ Cartas	2,24 %	1,65 %	14,51 %
+ Bingo	5,05 %	4,97 %	8,18 %
+ Máquinas de azar	4,04 %	3,87 %	9,77 %
+ Ruleta	2,74 %	2,46 %	11,26 %
+ Otros	0,62 %	0,31 %	5,18 %

Media de horas por sesión/episodio

Media de horas	Presencial	Online	Total
Menos de 1 hora	96,61%	82,58%	95,72%
Entre 1 y 3 horas	2,93%	13,16%	3,58%
Entre 4 y 5 horas	0,41%	2,79%	0,57%
Entre 6 y 8 horas	0,01%	1,04%	0,08%
Más de 8 horas	0,03%	0,43%	0,05%

Media de horas a la semana

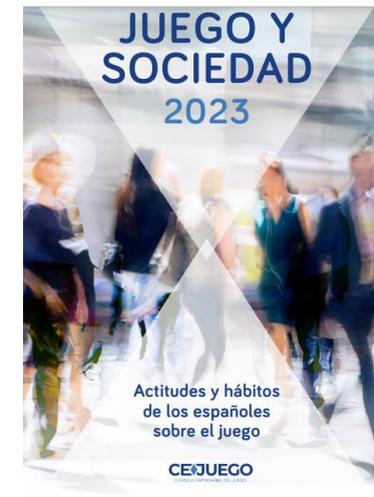
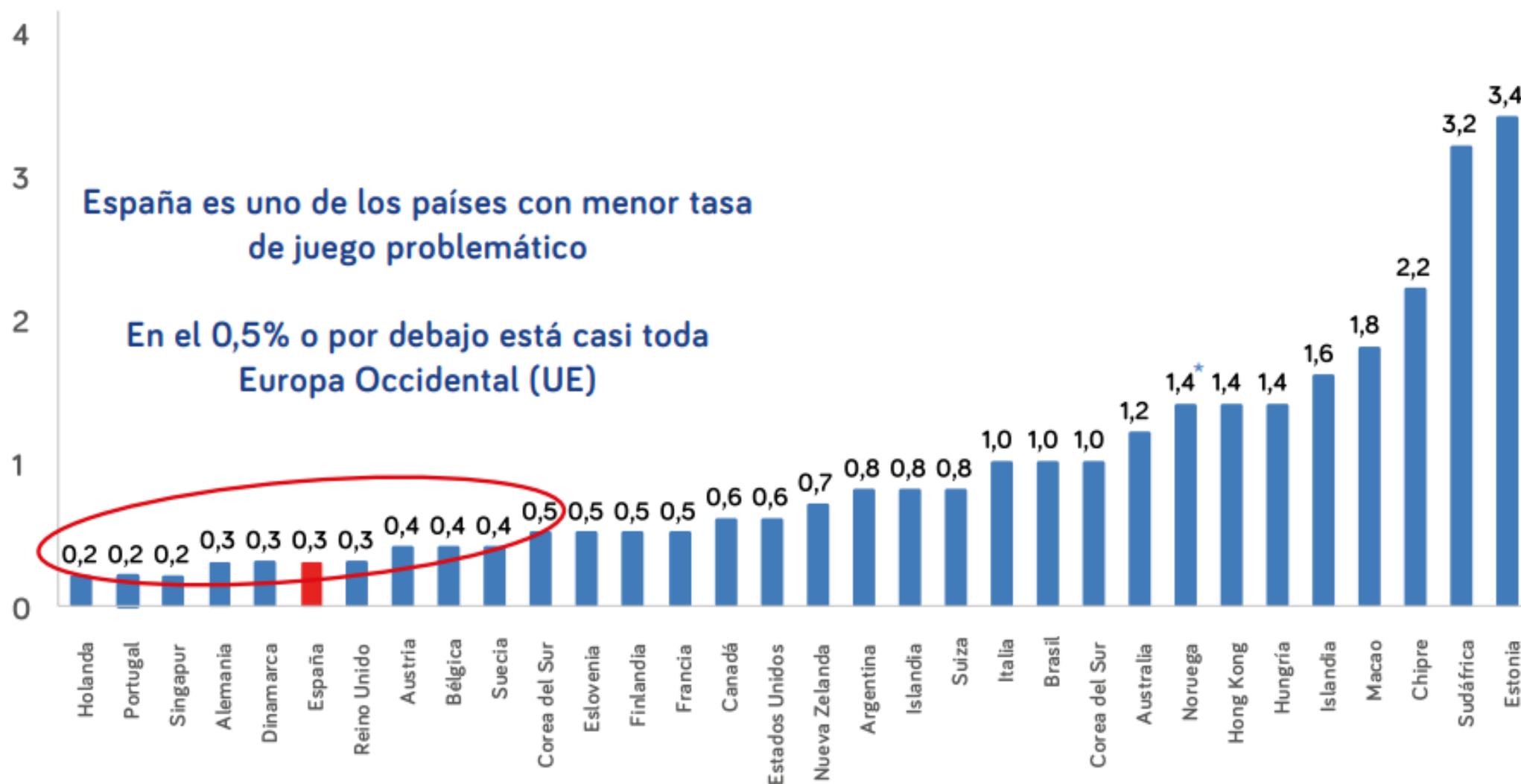
Media de horas	Presencial	Online	Total
Menos de 1 hora	96,46%	78,16%	95,30%
Entre 1 y 3 horas	2,84%	14,18%	3,56%
Entre 4 y 5 horas	0,41%	3,26%	0,59%
Entre 6 y 10 horas	0,16%	2,25%	0,30%
Entre 11 y 20 horas	0,08%	1,14%	0,15%
Más de 20 horas	0,05%	1,00%	0,11%

Gasto mensual

Gasto	Presencial	Online	Total
Menos de 10 €	62,20%	51,77%	61,54%
Entre 10 y 50 €	32,87%	32,43%	32,85%
Entre 50,01 y 100 €	4,15%	10,22%	4,53%
Entre 100,01 y 300 €	0,63%	3,92%	0,84%
Entre 300,01 y 500 €	0,08%	0,28%	0,09%
Mas de 500€	0,07%	1,38%	0,15%

GRÁFICO 2 TASAS DE JUEGO PROBLEMÁTICO ENTRE LA POBLACIÓN ADULTA EN DIVERSOS PAÍSES

DATOS MÁS RECIENTES DISPONIBLES EN MAYO DE 2023 (%)



¿CÓMO SON LOS CLIENTES DE LOS SALONES?



GRÁFICO 17 CLIENTES DE SALONES DE JUEGO
(PERFIL SOCIOLÓGICO) (% MEDIA DE LOS TRES ÚLTIMOS AÑOS)

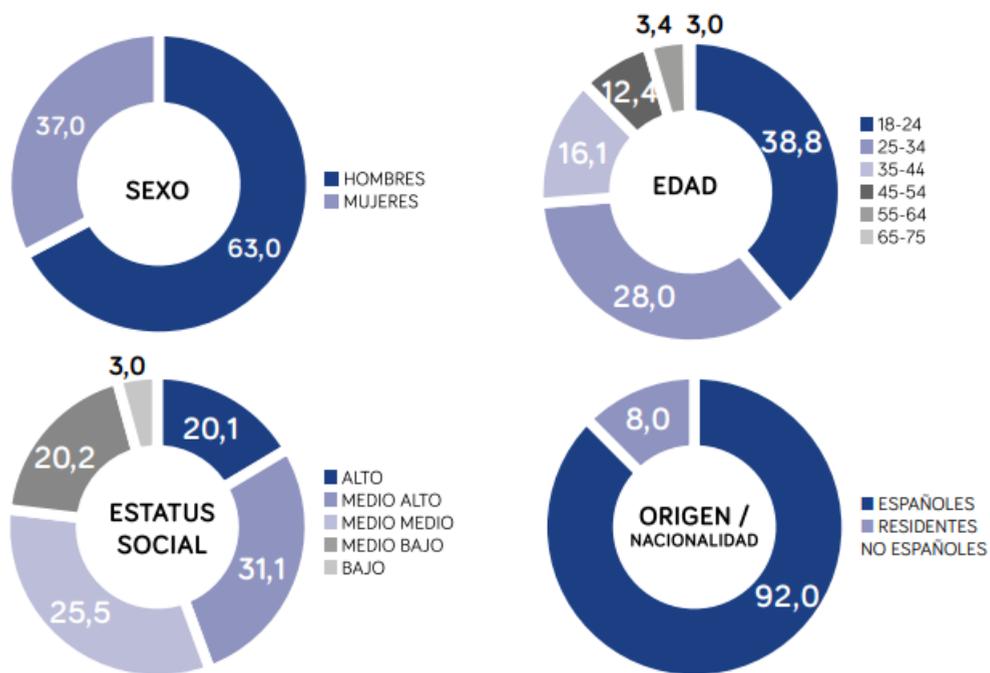
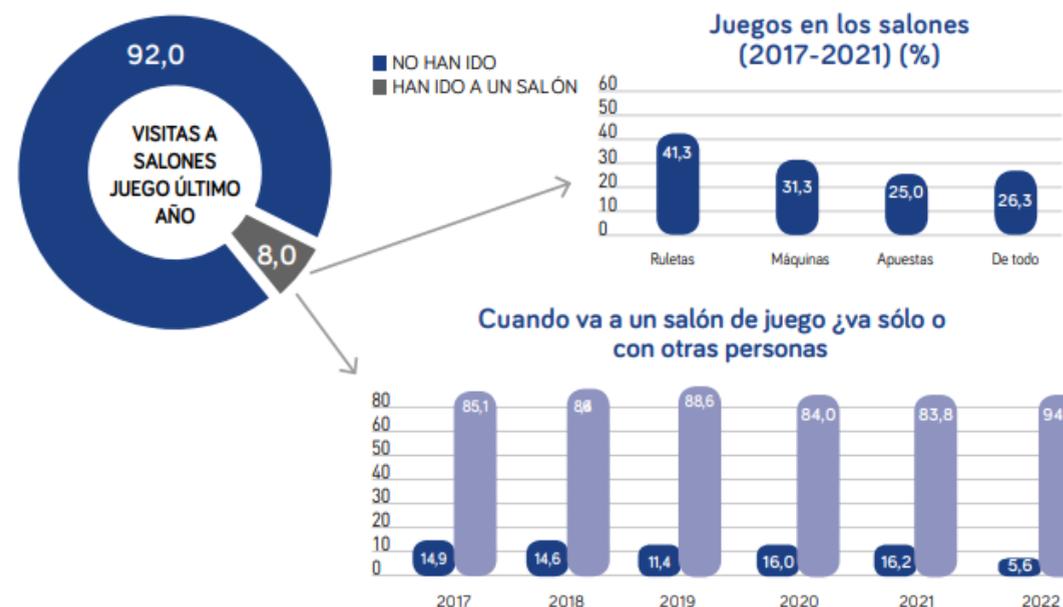


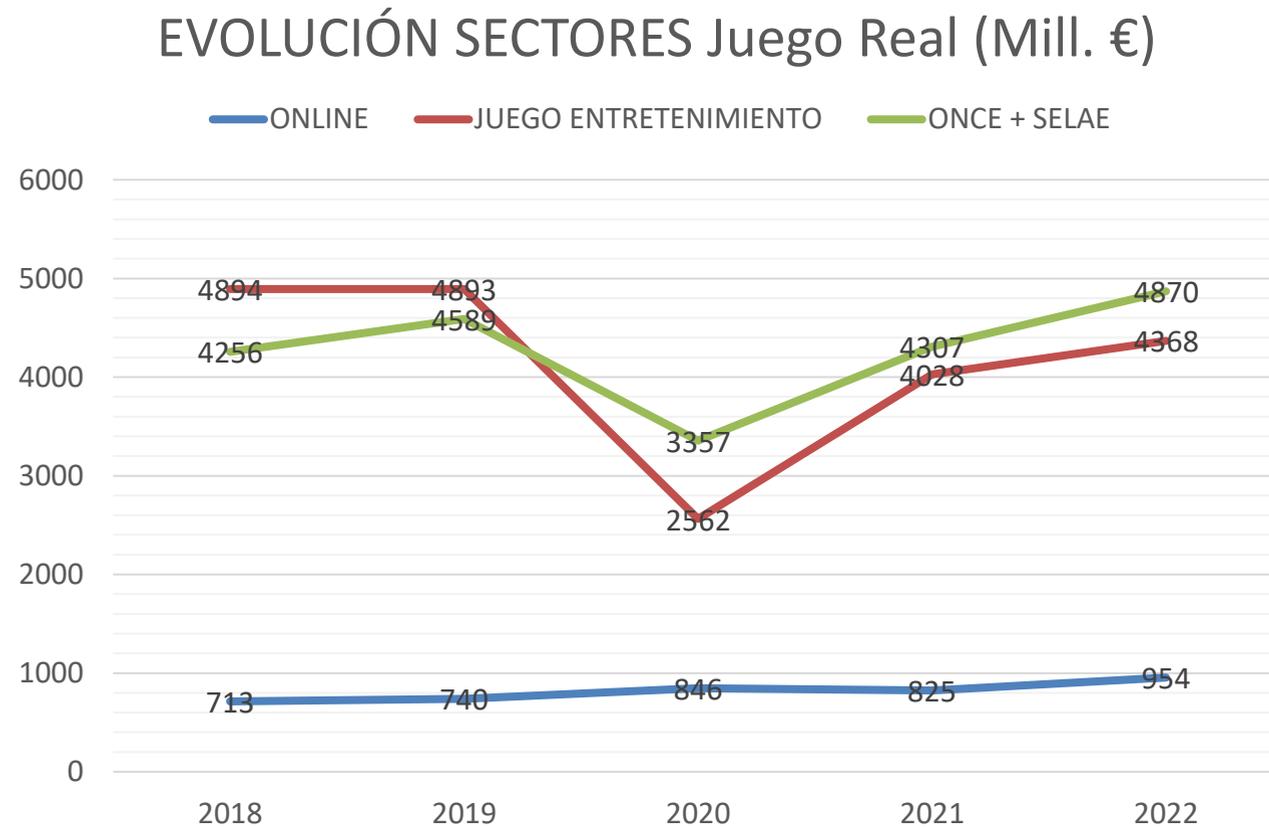
GRÁFICO 18 JUEGOS EN LOS SALONES DE JUEGO
(% DE CLIENTES EN EL ÚLTIMO AÑO)



14,5€: gasto medio por visita en salones de juego

Porcentaje de jugadores menores de 44 años	
APUESTAS	92%
CASINO / SALÓN	80% -82%
HOSTELERÍA	72%
BINGOS	62%

EVOLUCIÓN SECTORIAL. Por segmentos



“ El juego es una actividad social, el juego *online* resta lenta y parcialmente la cuota de mercado del juego de entretenimiento presencial ”



JUEGO ONLINE

- **1.236 M€.** En 2023
- **+ 28%** CON RESPECTO A 2022

EVOLUCIÓN SALONES ÚLTIMOS 4 AÑOS

Datos. Anuario Cejuego 2023

año	Nº Salones	Visitas	Gasto medio (euros)	Nº de máquinas
2019	3.749	63	15	40.320
2020	3.857	29,7	16,7	38.733
2021	3.766	55,4	14,2	38.727
2022	3.630	55,5	14,5	36.115

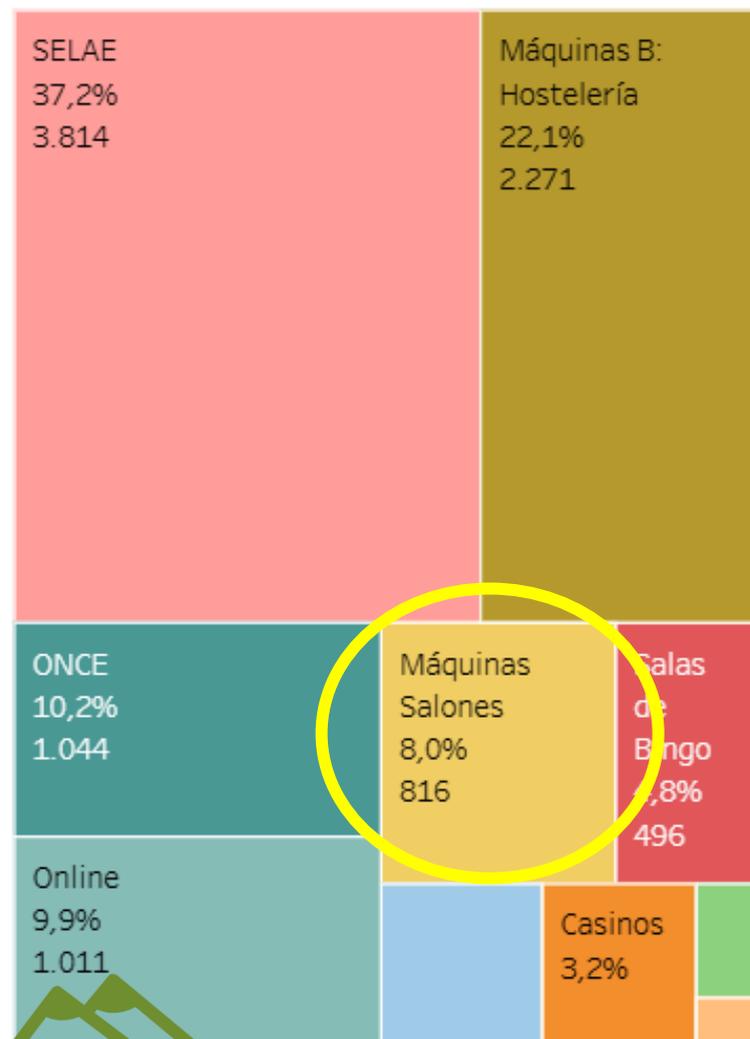
- ❖ - 227 salones cerrados en dos años (-6%)
- ❖ -12% visitas
- ❖ -13,1% gasto medio
- ❖ - 4200 máquinas menos (-10,5%)

Media máquinas por salón	
2017	12
2019	10.6
2021	9.9

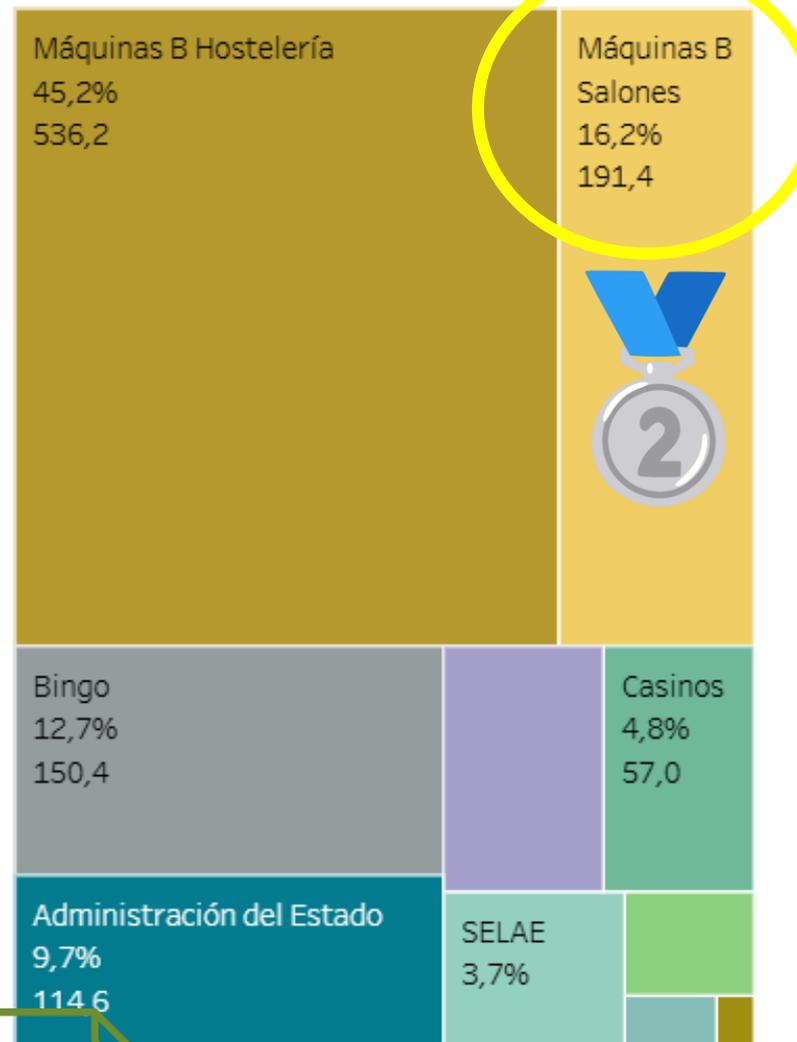
- Mercado ha tocado techo y va a la baja.
- Descenso de máquinas por salón (mínimo legal - no llega a 10 por salón) = -16% en tasas
- Datos de 2023 confirman la tendencia

SITUACIÓN DE LOS SALONES CON RESPECTO A LOS DEMÁS SECTORES

Juego Real en 2022 (Mill.€)



Impuestos recaudados en 2022 (Mill.€)



Empleos en el sector del juego en el 2022



Ejes de la RSC – Anesar



- **Formación**
 - Empleados
- **Información**
 - Clientes
 - Sociedad
- **Protección e inversión**
 - Protección menores y autoexcluidos



Formación ANESAR 2024



BUENAS PRÁCTICAS DE JUEGO RESPONSABLE



ATENCIÓN AL CLIENTE en salones de Juego



SEGURIDAD EN ESTABLECIMIENTOS DE JUEGO: PREVENCIÓN Y PAUTAS DE COMPORTAMIENTO



Nuevas acciones formativas:

Nuevo curso. Sostenibilidad e Información

EJES

1. Refuerzo de los cursos anteriores (atención al cliente, juego responsable y seguridad)
2. Conocimiento de datos básicos sobre el sector en el que trabajan.
3. Ampliación de los conocimientos y temas tratados en los otros tres cursos.
4. Complemento atención al cliente con dos casos prácticos. Experiencias reales reflejo de su labor diaria.
5. En definitiva, con este curso queremos asegurar y fijar los conocimientos obtenidos en los otros tres cursos y proporcionar al personal de los Salones de Juego la respuesta a los “Porqués” que se plantean en su operativa diaria en los salones de Juego.
6. Test de evaluación de los 10-20 puntos básicos + certificado de aprovechamiento, para poder mostrar en su empresa la correcta superación de la acción formativa.

Colaboraciones para integrar cursos en la plataforma (Empresas, Banco de España)

PLAN DE FORMACIÓN. Datos generales

DATOS GENERALES (a 2-06-2024)	
Cursos	3 + 1
Alumnos	7.008
Matrículas activas	12.107
Mensajes enviados	18.380
7.000 empleados	

EJE 2
Información

USUARIOS



SALONES DE JUEGO: DISFRUTA LA EXPERIENCIA

La gran mayoría de las personas utilizan responsablemente el juego como opción de entretenimiento, si bien existe un pequeño porcentaje al que cuesta controlar su forma de jugar. El juego no es un problema en sí mismo, sino el uso que se pueda hacer del mismo.

Para asegurar una buena experiencia de entretenimiento recuerda:

- 1 Los menores de edad están fuera de juego. Si eres menor o lo tienes prohibido, no te juegues. Por tu seguridad, identificate cuando te sea requerido.
- 2 Cuando vayas a jugar, elige hacerlo para entretenerte, pues no puedes asegurar que los resultados económicos que deseas se cumplan.
- 3 Como en cualquier actividad de ocio considera el dinero como el coste de tu entretenimiento.
- 4 Cuando vayas a jugar, hazlo sólo en lugares autorizados. No te expongas a riesgos en locales no regulados. El juego regulado evita riesgos y aumenta el control.
- 5 Infórmate sobre las reglas del juego: a mayor conocimiento, mejores decisiones.
- 6 Comparte tus experiencias de entretenimiento con las personas que te rodean. No tienes por qué ocultar una experiencia de entretenimiento llevada a cabo de forma sana y responsable.
- 7 Decide antes de jugar el dinero que quieres gastar, no sólo cuánto puedes perder y mantén la decisión.
- 8 No juegues para evadir problemas. Aumenta tus precauciones si has tenido o tienes problemas para controlar otras conductas.
- 9 No pidas dinero para jugar ni prestes a otros usuarios.
- 10 Jugar de manera responsable es una actividad entretenida y saludable para todos: ¡Toma el control de tu juego!

SI TIENES PROBLEMAS O PIENSAS QUE PUEDES TENERLOS, PIDE AYUDA ESPECIALIZADA.

ANESAR Asociación Española de empresarios de salones de juego y recreativos

JUEGA CON RESPONSABILIDAD

(CUANDO YA NO ES UN JUEGO)

www.anesar.com

CÓMO JUGAR RESPONSABLEMENTE

- 1 Mantén la calma en todo momento
- 2 Establece tu límite de gasto antes de jugar
- 3 Sé consciente del tiempo de juego
- 4 No utilices el juego como forma de evadir tus problemas
- 5 Si crees que no cumples algunos de estos puntos, visita www.jugarbien.es

JUEGA CON RESPONSABILIDAD

¿Dónde recibir tratamiento?

Hospital Ramón y Cajal.
Unidad de Ludopatía.

Ctra. De Colmenar Km 9,100.
Tel. de información.: 913 368 112.
Tel. petición de cita.: 913 368 392/ 93.

Hospital 12 de Octubre.
Unidad de Adicciones.

Avda. de Córdoba s/n.
Tel. de información: 913 908 000.



SOCIEDAD / ADMINISTRACIONES



**CONTRATACIÓN RESPONSABLE
EN LOS SALONES DE JUEGO:
CREANDO OPORTUNIDADES Y
GENERANDO VALOR DESDE LOS
CENTROS ESPECIALES DE EMPLEO**

Guía de información y
contratación responsable
en los salones de juego

www.anesar.com

www.conacee.org



Nuestros vídeos

Desde ANESAR te invitamos a que veas nuestros vídeos corporativos



Qué es ANESAR



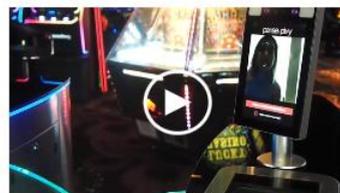
Qué es ANESAR



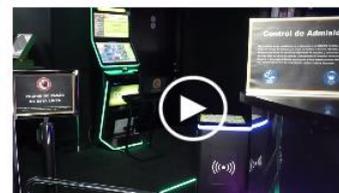
Los salones de juego son ocio



Los salones de juego son empleo



Los salones de juego son innovación



Los salones de juego son seguros y
responsables

+ VÍDEOS DE ANESAR



VÍDEOS EXPLICATIVOS (PRODUCCIÓN PROPIA)



EJE 3

Protección
/ inversión

INVERSIÓN EMPRESARIAL EN SISTEMAS DE CONTROL DE ACCESOS

+ 70 MILLONES €



¿CÓMO ESTAMOS AHORA?

MEJOR

Datos favorables (inspecciones, índices juego problemático, etc.)

Descenso presión social (publicidad online)

Mejoras normativas

Propuestas

Acciones de RSC y JUEGO RESPONSABLE

Coordinación sectorial

PERO...

Juego publico

Juego ilegal

Competencia - horarios

Descenso económico/cierres. Sector a la baja

Normativas pendientes (ejemplo Navarra)

Otros (medios de pago, control de acceso, Impugnaciones judiciales, servicios bancarios, blanqueo de capitales)

PREOCUPACIÓN EUROPEA

EUROMAT

Competencia leal entre ofertas públicas y privadas

Luchar contra el juego ilegal en todas sus formas

Medios de pago que permitan seguir el ritmo de las tendencias de consumo

Salvaguarda de la capacidad para hacer negocios (servicios bancarios)

Enfoque de lucha contra el blanqueo de dinero basado en el riesgo

Proteger el mercado interior y hacer cumplir la legislación de la UE

Medidas de juego responsable proporcionadas y equilibradas con el derecho a la privacidad.



EUROMAT Manifiesto 2024



EJES

DEFENSA DEL JUEGO RESPONSABLE

FRENO AL JUEGO ILEGAL

DESIGUALDAD ENTRE EL JUEGO PÚBLICO Y EL JUEGO PRIVADO /
CONVERGENCIA REGULATORIA

REPARTO COMPETENCIAL

PLANIFICACIÓN ADECUADA Y GLOBAL

MEDIOS DE PAGO

POSIBILIDAD DE BIOMETRÍA PARA CONTROLES DE ACCESO

FOMENTO DE LA TRAMITACIÓN TELEMÁTICA

SEGURIDAD

HORARIOS COMPETITIVOS

SEGUIR INFORMANDO, ARGUMENTANDO, APORTANDO DATOS



+3.600

Salones



+200M

Tasas



+80.000

Puestos de juego



+18.200

Empleos directos



GRACIAS