

**EL JUEGO EN POSITIVO,
UN COMPROMISO QUE NOS UNE.**



Juan Lacarra Albizu

ANESAR

¿ estamos regulando para proteger ?





¿UNA PELÍCULA?



UN FINAL QUE CONSTRUIMOS JUNTOS.

EL JUEGO

en **Positivo**

UN COMPROMISO QUE NOS UNE

EMPRESAS

ADMINISTRACIONES

EMPLEADOS Y CLIENTES

INSPECCIÓN, PRENSA Y SOCIEDAD

EL FINAL ESTÁ POR ESCRIBIR...

¿LO HAREMOS JUNTOS?



RESPONSABILIDAD • COMPROMISO • CONFIANZA • TRANSPARENCIA • UNIÓN



SALÓN DE JUEGO

MEGA WIN



13°
CONGRESO
ANESAR

1	JUEGO PÚBLICO		
2	JUEGO ONLINE		
3	JUEGO PRIVADO		

JUEGO PÚBLICO

JUEGO ONLINE

EMPRESAS
DE JUEGO PRIVADO

EMPRESAS



Asociación Española de empresarios
de salones de juego y recreativos

Datos principales y dinámica sectorial

Racionalización del sector + Ventas y cambios de titular

3.600
SALONES DE JUEGO

36.060
MÁQUINAS

Creciente proceso de concentración


CIERRE DE
+ 240
SALONES
EN LOS ÚLTIMOS
4 AÑOS



Asociación Española de empresarios
de salones de juego y recreativos

Clientes

El salón de juego como espacio de entretenimiento y socialización



16€

**GASTO DE MEDIA
POR VISITA**

85%

**VAN ACOMPAÑADOS POR
FAMILIARES O AMIGOS**

60%

**SON HOMBRES CON UNA
EDAD MEDIA APROXIMADA
DE 30 AÑOS**



Asociación Española de empresarios
de salones de juego y recreativos

Empleo

**+ 47.000 trabajadores:
gran motor de empleo y
creciente
profesionalización de
nuestros empleados
y empleadas**

Empleo directo:

- 19.000 trabajadores
- 62% empleo femenino
- Muchas nacionalidades y residencia cercana al local

Empleo indirecto:

- 2.700 empleos relacionados con la fabricación, comercialización, y distribución de máquinas y elementos de juego
- 26.000 relacionados con otros segmentos (limpieza, reformas, seguridad, hostelería, etc.)

PLAN DE FORMACIÓN DE TRABAJADORES DE ANESAR DATOS 2025 (HASTA EL 15 DE OCTUBRE)



Alumnos:
8.725



Matrículas
formalizadas:
16.539



Mensajes gestionados
de alumnos:
23.260



Asociación Española de empresarios
de salones de juego y recreativos

Inversiones y gastos principales

- **Inversión inmobiliaria:** 260 millones de euros al año
- **Inversión en controles de acceso:** 72M€ inicial
- **Inversión anual en elementos de seguridad:** 36M€ anual (empresa de seguridad, alarmas, cámaras, etc.) + 90M€ inicial en cajeros de seguridad
- **Inversión en máquinas y sistemas de juego:** 2.500M€ inicial
- **Inversión anual otros proveedores:** 36M€ (limpieza, reformas, HORECA, suministros, etc.)

Los salones de juego sostienen una de las mayores inversiones privadas en el sector del ocio: esfuerzo inversor que impulsa empleo, innovación y seguridad en todo el sector



Asociación Española de empresarios
de salones de juego y recreativos

Impuestos

+320 millones de euros que benefician a cientos de miles de personas y a la sociedad en su conjunto

- **Tasas de juego: 200m€**
- **Otros impuestos: 120m€ (IAE-S, IVA, cotizaciones, IS, Imp. Municipales, etc.)**

NUESTRA CONTRIBUCIÓN

320 millones de euros que se podrían invertir en:

15 escuelas
(100 millones)



1 hospital nuevo o 16 centros de salud nuevos (120 millones)

100 km de carretera rehabilitada (80 millones)



20 ambulancias nuevas + ampliar o modernizar un servicio de urgencias hospitalarias (20 millones)



SALÓN DE JUEGO

MEGA WIN



13º
CONGRESO
ANESAR

1	JUEGO PÚBLICO
2	JUEGO ONLINE
3	JUEGO PRIVADO

JUEGO PÚBLICO

JUEGO ONLINE

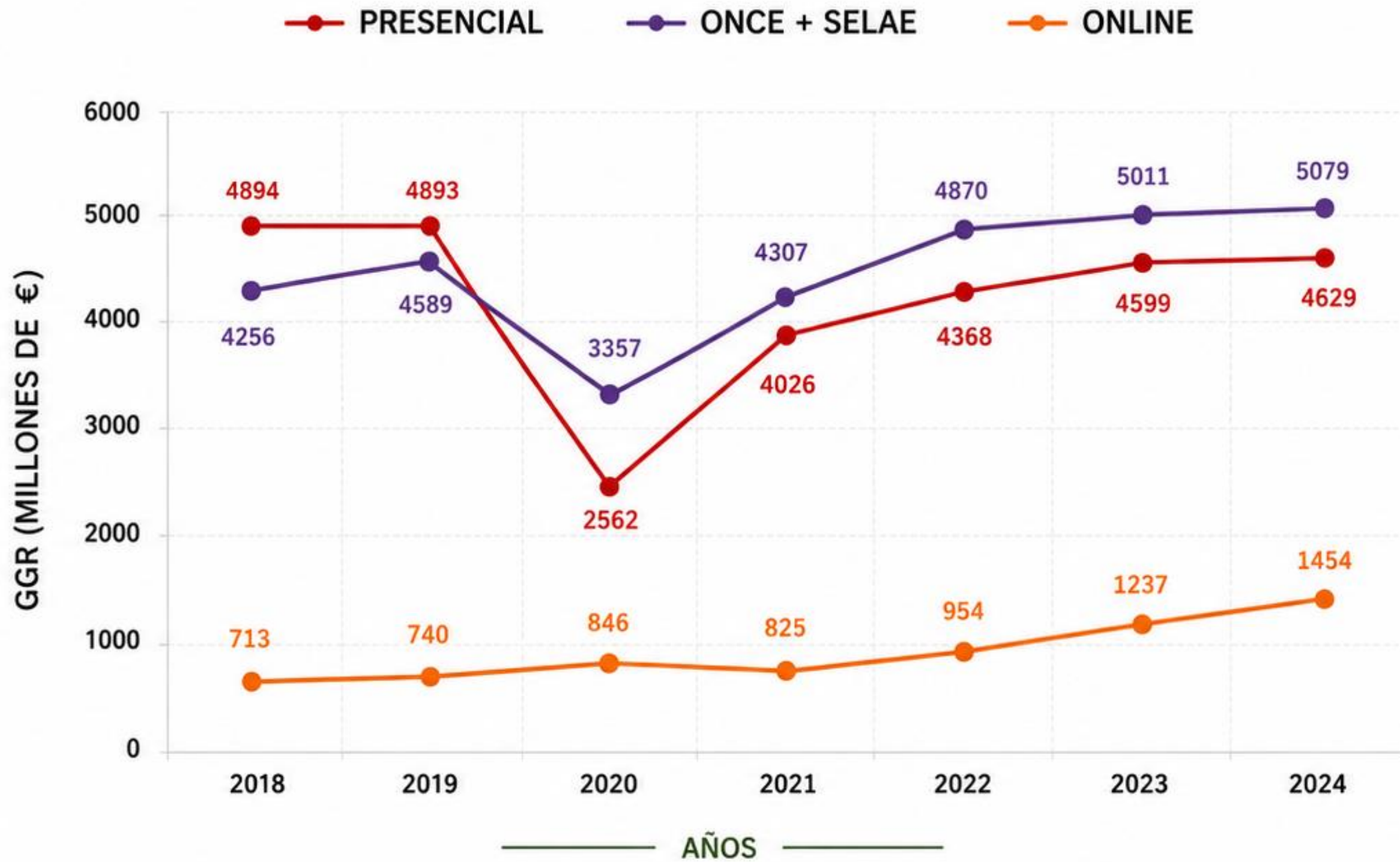
EMPRESAS
DE JUEGO PRIVADO

EMPRESAS



EVOLUCIÓN SECTORIAL

Por segmentos (Cejuego)



PRESENCIAL PRIVADO

-5,4% ↓



PÚBLICO (ONCE + SELAE)

+19,3% ↑



ONLINE

+103% ↑



HORARIOS

— ..



CIERRES

— ..



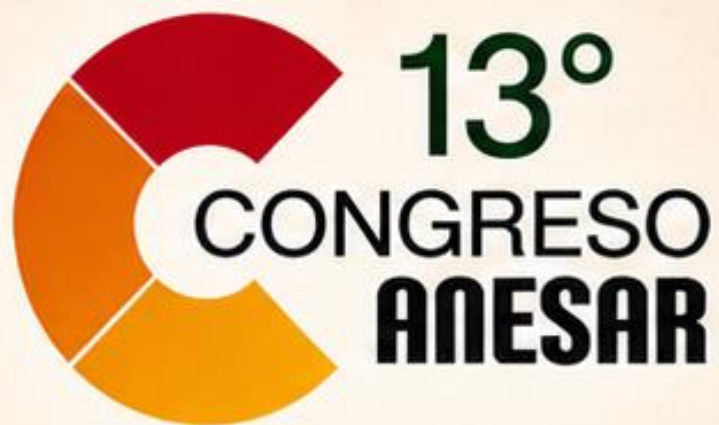
**CONTROL DE ACCESO
(BIOMETRÍA)**



**MEDIOS
DE PAGO**

— ..





13°

CONGRESO
ANESAR



ADMINISTRACIONES



TIPOS DE JUEGO CON DINERO UTILIZADOS

Población de 15-64 años que ha jugado de manera presencial en los últimos 12 meses (%)



NAVARRA – 2024

Figura 4. Tipos de juego con dinero utilizados entre la población de 15-64 años que ha jugado de manera presencial en los últimos 12 meses (%). Navarra, 2024.



Fuente: Elaboración propia con datos de EDADES



COMUNIDAD VALENCIANA



JUEGO PRESENCIAL	2020	2022	2024
Loterías, primitiva, bonoloto, once cupones, juego activo eurojackpot, 7/39	70,1%	75,2%	53,1%
Loterías instantáneas (rascas ONCE)	19,0%	27,1%	21,1%
Quinielas de fútbol y/o quinigol	12,5%	13,8%	5,7%
Apuestas deportivas	8,0%	11,0%	4,9%
Carreras de caballos	0,5%	0,3%	0,1%
Slots, máquinas de azar/ tragaperras	2,4%	2,3%	2,2%
Juegos de cartas con dinero (póquer, mus, blackjack, punto y banca...)	0,6%	0,7%	0,5%
Bingo	4,0%	5,7%	3,8%
Videojuegos	0,4%	0,3%	0,1%
Juegos en casino	1,3%	1,0%	0,5%
Juegos en salas de juego	1,7%	1,2%	1,0%
Ha jugado con dinero	77,3%	81,6%	70,9%

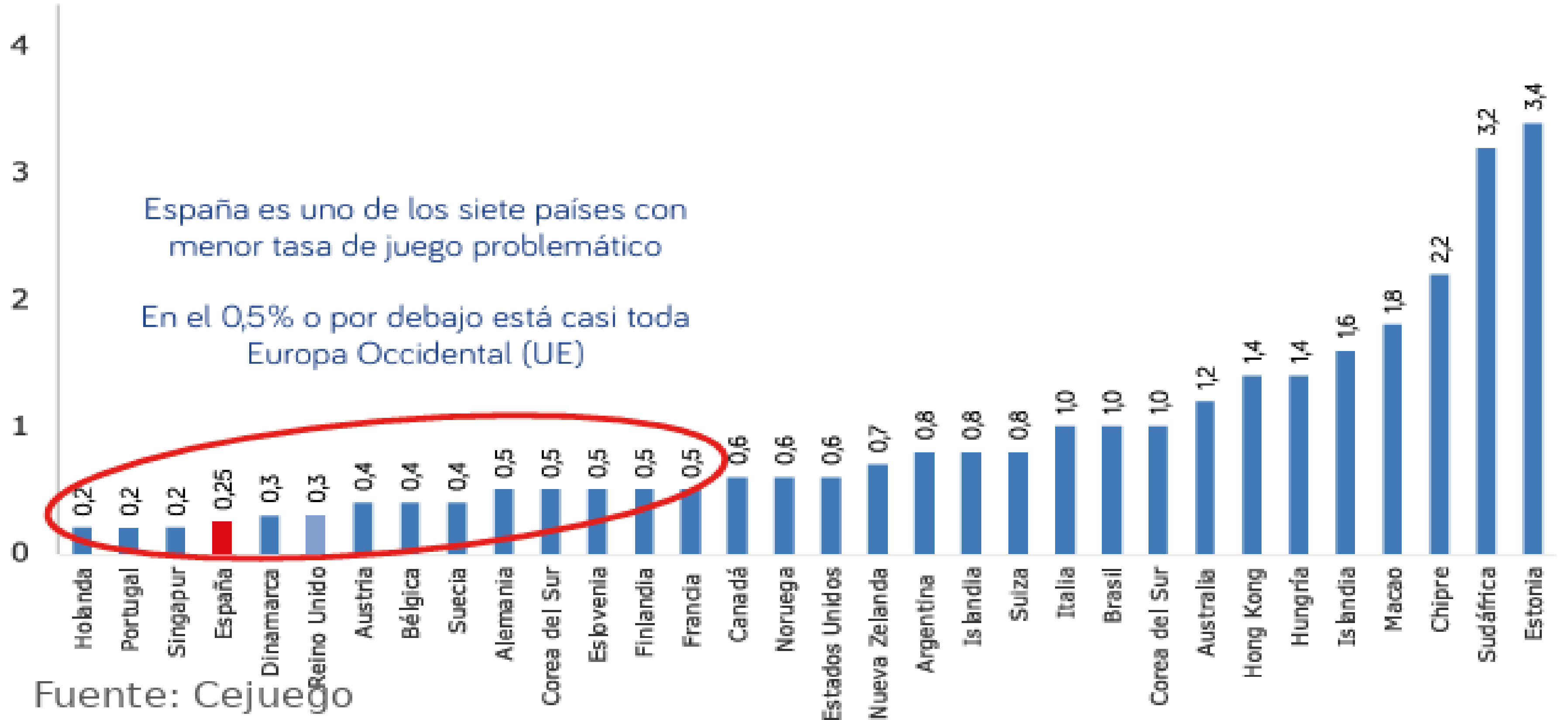


13°
CONGRESO
ANESAR

EMPLEADOS Y CLIENTES

GRÁFICO 5 TASAS DE JUEGO PROBLEMÁTICO ENTRE LA POBLACIÓN ADULTA EN DIVERSOS PAÍSES

DATOS MÁS RECIENTES DISPONIBLES EN ABRIL DE 2024 (%)





PLAN DE FORMACIÓN CONTINUA

+19.000

MATRÍCULAS

DE **280** EMPRESAS OPERADORAS



JUEGO
RESPONSABLE



SEGURIDAD EN
ESTABLECIMIENTOS



ATENCIÓN AL
CLIENTE

CHICAGO
EXAMINER



PRENSA & INSPECCIÓN



Uno de cada cinco jóvenes en España es ludópata

En los últimos años, el aumento de la ludopatía entre los más jóvenes, incluido los menores de edad, se ha disparado de forma considerable en España. En nuestro país, un 20% de la población es ludópata.

El juego online arrastra cada vez a más jóvenes a la ludopatía

Los expertos alertan del impacto de las apuestas por internet y del fácil acceso de los menores a las plataformas digitales.

Tamaraceite, un barrio asediado por las casas de apuestas: "El riesgo que acecha a los jóvenes"

Vecinos y expertos denuncian la proliferación de locales de juego junto a centros educativos y alertan del riesgo para los menores.

Más de dos millones de personas sufren adicción al juego en España

El perfil del ludópata ha cambiado: cada vez son más jóvenes y el juego online es la principal puerta de entrada.

"La ludopatía es una epidemia silenciosa que ya afecta a toda una generación"

Psicólogos y asociaciones señalan que el juego se ha normalizado entre los jóvenes y reclaman medidas urgentes para frenar el problema.

europa press

Consumo sanciona a Codere y otros 25 operadores de juego con más de 3 millones de euros en multas

La Dirección General de Ordenación del Juego impone 26 sanciones graves y bloquea seis portales por infracciones muy graves.

La ludopatía, "la nueva heroína": "enganchas y destroza vidas"

Expertos y afectados comparan el impacto del juego con el de las drogas por su capacidad adictiva y destructiva.

Público

Una generación atrapada por el juego

El acceso fácil, la publicidad y la falta de control convierten las apuestas en un riesgo creciente para los adolescentes.



EL DIARIO

Sanidad advierte: el juego puede ser "tan adictivo como la heroína"

Profesionales de la salud piden más prevención y recursos para combatir la ludopatía, especialmente en menores.

LA RAZÓN

Los jóvenes, el grupo más vulnerable ante las apuestas online

Un estudio revela que el 12% de los jóvenes que apuesta por internet ya presenta problemas con el juego.

SANCIÓN



 MADRID



10.000+

inspecciones realizadas
en 2024

0 incidencias
relacionadas con
menores o personas
prohibidas



 CANTABRIA



3.700

inspecciones realizadas
en 2024

0 menores detectados
accediendo o participando
en juegos de azar



 LA RIOJA



745

inspecciones realizadas
en 2024

0 expedientes por
menores o prohibidos



 EUSKADI



0,02%

ratio de actas sobre menores
en 3.429 inspecciones (2024)

Solo
1 acta sobre menores
en 3.429 inspecciones



 MURCIA



0 menores detectados
en las inspecciones
realizadas en 2024
(Operación Arcade)



 BURGOS



1.000+

inspecciones realizadas
en 2024

0 infracciones
relacionadas con menores



 ASTURIAS



0 expedientes por
menores o prohibidos

2022

 EXTREMADURA / PLASENCIA



Sin detectar

irregularidades en las
inspecciones realizadas
(ausencia de menores
en el interior)





EPILOGO









CONTINUARÁ...

