



Asociación Española de empresarios  
de salones de juego y recreativos



## LOS SALONES DE JUEGO: RETOS, NECESIDADES Y OPORTUNIDADES

1

REPASO LEGISLATURA ANTE  
AÑO ELECTORAL

NORMATIVO  
SECTORIAL

2

¿CÓMO SE HA TRABAJADO  
DURANTE ESTOS CUATRO AÑOS?  
¿QUÉ SE HA HECHO?

3

LOS PRÓXIMOS CUATRO AÑOS:  
RETOS, NECESIDADES  
Y OPORTUNIDADES

# 1 LA PRODUCCIÓN NORMATIVA: DE LO GENERAL ...

europapress / economía finanzas / legal

La producción de normas estatales y autonómicas aumentó un 22% en 2022, hasta su mayor cifra en 11 años



<b>Estable, predecible. Toma de decisiones</b>	Con el resto del ordenamiento jurídico, para generar un marco normativo estable, predecible, integrado, claro y de certidumbre, que facilite su conocimiento y comprensión y, en consecuencia, la actuación y toma de decisiones de las personas y empresas.
<b>Superposición normas</b>	Impacto de la superposición de las disposiciones normativas en los diferentes niveles administrativos (europeo, nacional, autonómico y local) sobre los administradores es, cuando menos, abrumador.
<b>Consulta</b>	Uno de los elementos que podría facilitar que una norma fuera lo más eficaz y eficiente posible sería que ésta se consultara, de una manera adecuada en tiempo y forma, con el sector privado, con el objeto de que el resultado normativo obtuviera el máximo beneficio para toda la sociedad.
<b>Ritmo adecuado y calidad técnica: comprensión</b>	Estos principios exigen que las normas sean claras y que se aprueben a un ritmo y con una calidad técnica mínima para que los ciudadanos puedan comprenderlas y asimilarlas.

# 1... A LO PARTICULAR

## Modificación Leyes del Juego X legislatura (2019-2023)

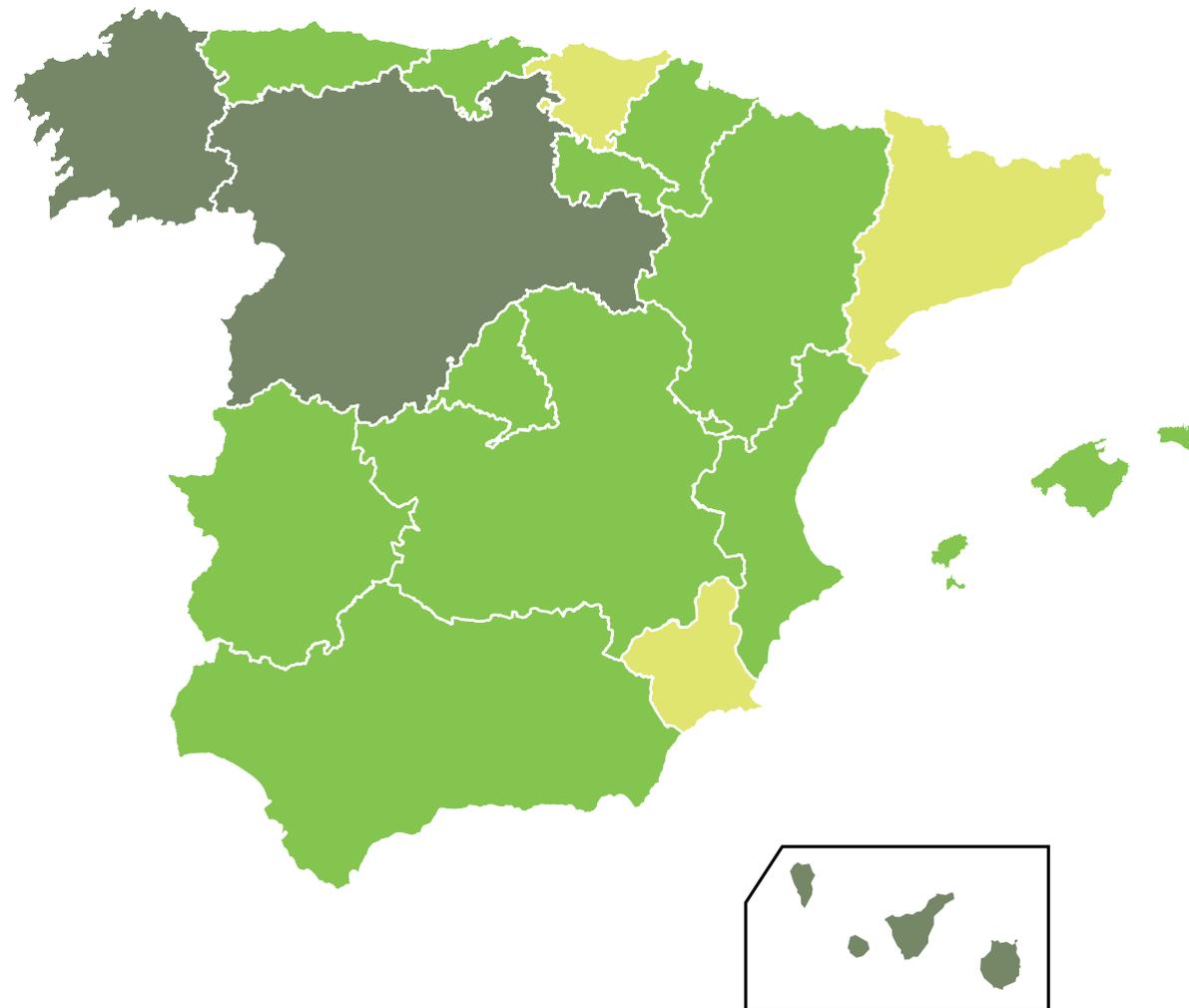
1. Aragón
2. I. Balears
3. Cantabria
4. Castilla La Mancha
5. Madrid
6. Navarra
7. C. Valenciana
8. La Rioja
9. Andalucía
10. Asturias
11. Extremadura (IX Legislatura)

## En trámite (Leyes del juego)

12. Galicia
13. Canarias
14. Castilla y León

## Otros

15. Cataluña
16. País Vasco
17. Murcia



# 1 MODIFICACIONES NORMATIVAS EN MATERIA DE JUEGO

DENOMINADORES COMUNES
Leyes muy “reglamentistas”
Leyes “sanitarias”
Restricción de la actividad

PRINCIPALES MODIFICACIONES
Regimen sancionador
Distancias a centros de enseñanzas y otros
Control de acceso
Publicidad y promociones
Medios de pago
Medidas de juego responsable

Más normativa municipal (INICIATIVA LEGISLATIVA MUNICIPAL)

# 1 SECTORIAL: RESULTADOS

- + PANDEMIA
- + NORMATIVAS EXCESIVAS Y RESTRICTIVAS
- + MÁS COSTE EMPRESARIAL
- + MÁS INVERSIÓN
- MENOR DISPONIBILIDAD CLIENTES
- MENOS FACTURACIÓN

---

- 18% / -21% (2019-2022)

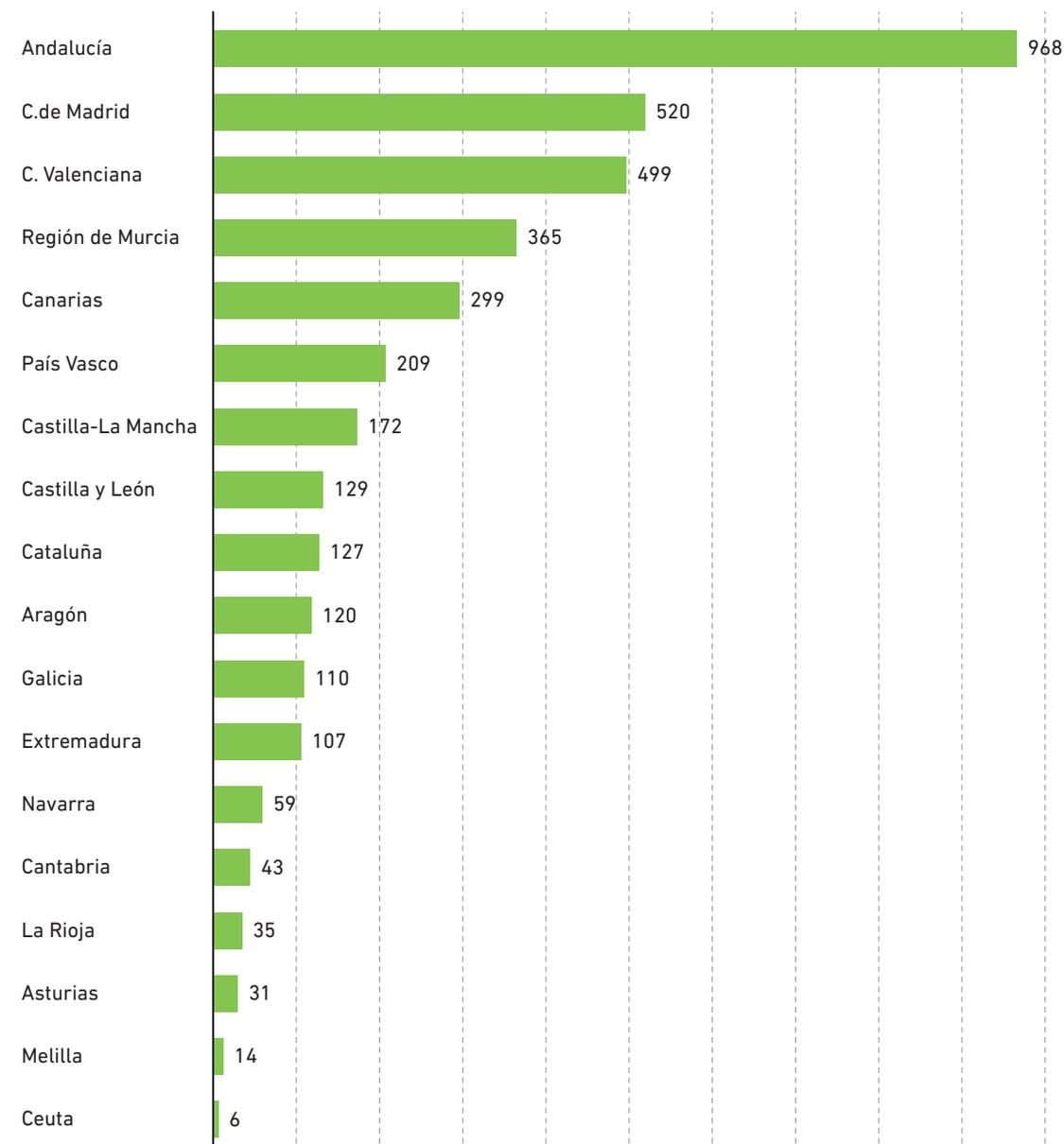
# 1 RESULTADOS

En 2021: 3800 salones de juego con 38.000 máquinas.

- Mercado ha tocado techo
- Licencias activas / salones abiertos
- Dos CCAA aún presentan crecimiento
- Resto estancado y disminuyendo

Descenso de máquinas por salón  
(mínimo legal - no llega a 10 por salón) = -16% en tasas

Media máquinas por salón	
2017	12
2019	10.6
2021	9.9

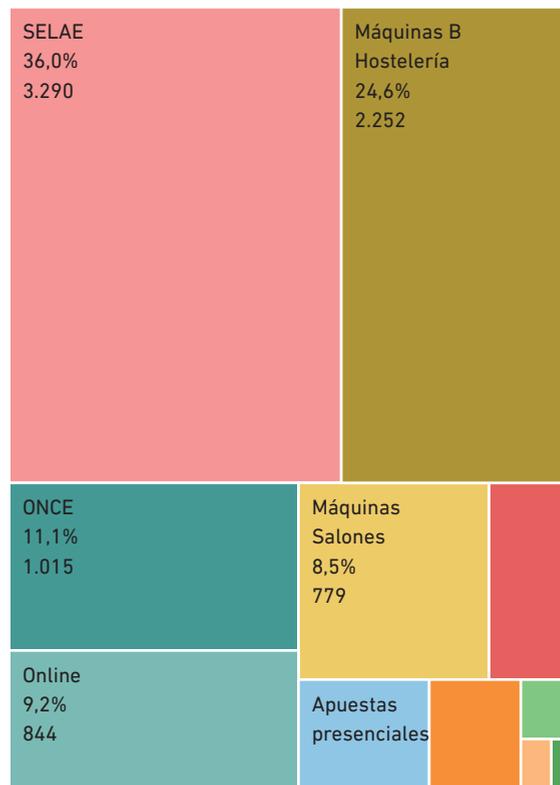


Datos gráficos de Salones de juego por comunidad autónoma en España | Statista

# 1 ALGUNAS MAGNITUDES COMPARADAS FUENTE:CEJUEGO

## JUEGO REAL

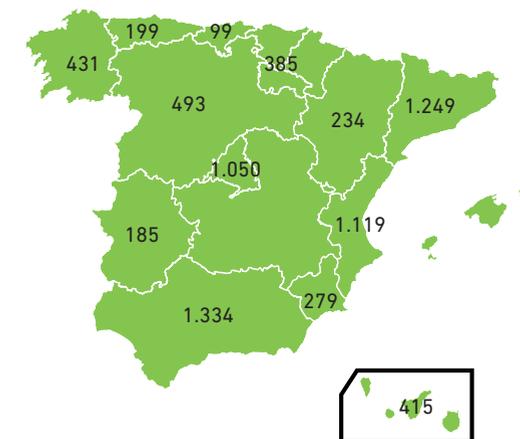
Juego Real en 2021 (Mill.€)



Evolución del Juego Real (Mill.€)

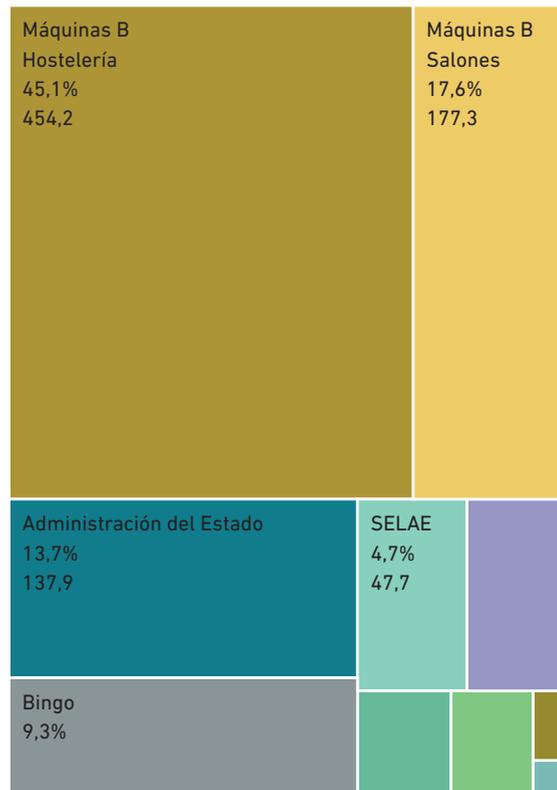


Juego Real en 2021 (Mill.€)

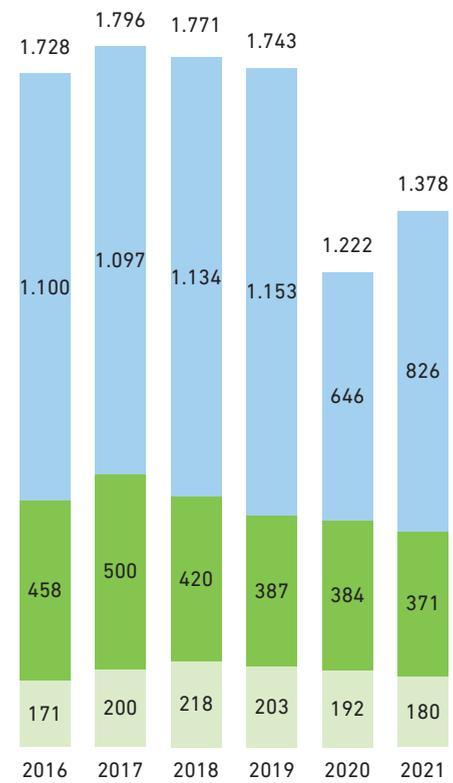


# 1 DESGLOSE DE IMPUESTOS

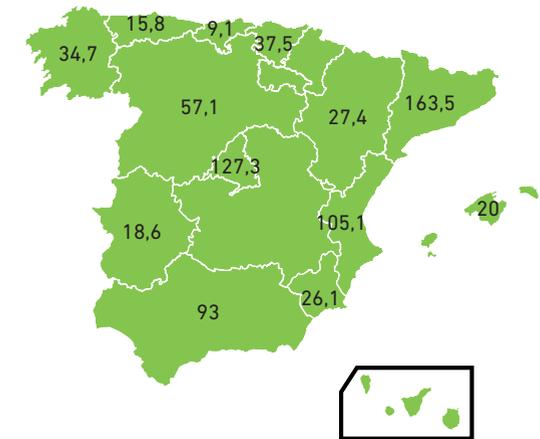
Impuestos especiales en 2021 (Mill.€)



Evolución de los Impuestos especiales (Mill.€)



Impuestos especiales en 2021 (Mill.€)

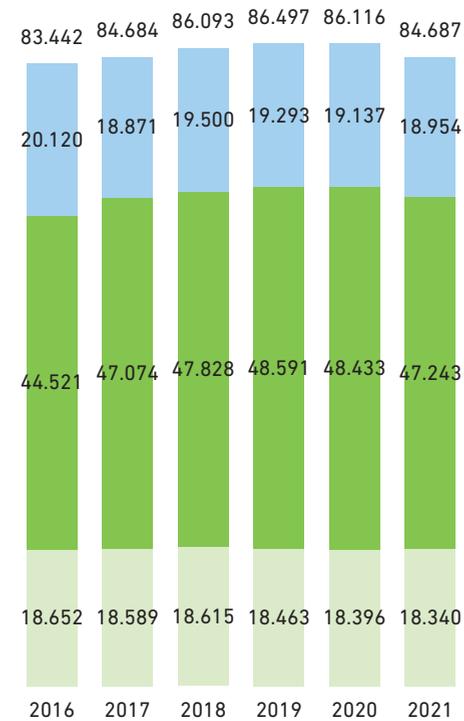


# 1 EMPLEO EN EL SECTOR DEL JUEGO

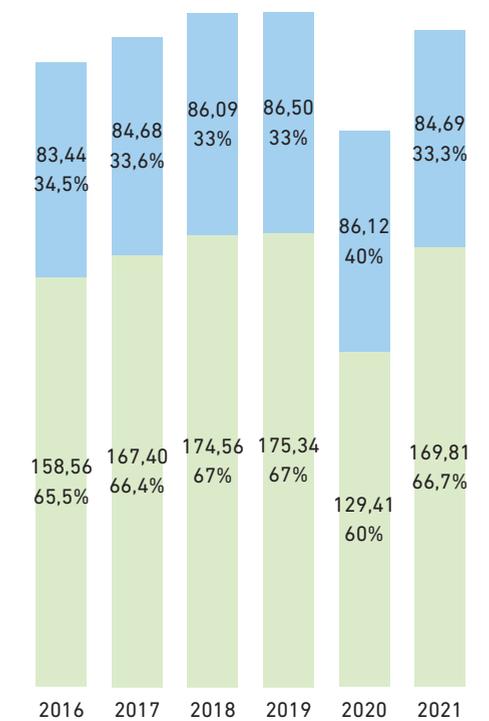
Empleos en el sector del juego en el 2021



Evolución de empleos en el sector del juego



Relación entre empleos directos e indirectos (miles de empleos)



## 2 ¿CÓMO SE HA TRABAJADO DURANTE ESTOS AÑOS?

REACTIVO	
NORMATIVAS:	LÍNEAS ROJAS
	NO CIERRES
	MEDIOS DE PAGO
	OTROS
IMPUGNACIONES JUDICIALES (administraciones autonómicas, municipales, etc.)	
POSICIONAMIENTO JUEGO PÚBLICO	
ATAQUES A NUESTRA ACTIVIDAD	

PROPOSITIVO	
BALANCE SOCIAL:	FORMACIÓN
	INFORMACIÓN
	BUENAS PRÁCTICAS
	+ DATOS
	PARLAMENTOS AUTONÓMICOS Y NACIONALES
	AFINACIÓN

## 2 Propositivo. PLAN DE FORMACIÓN. Datos generales

DATOS GENERALES	
Cursos	3
Alumnos	5.200
Matrículas activas	6.041
Mensajes enviados	9.618
Tiempo total en el Campus	3.148.04 horas
Espacio en disco ocupado	2.62 Gb
<b>5.200 empleados</b>	

2022:

**3.900 empleados**

Enero - abril de 2023:

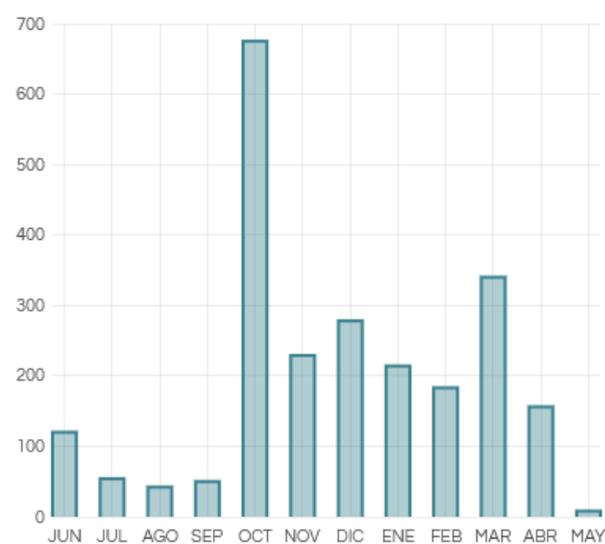
**1.300 empleados**

## 2 Propositivo. PLAN DE FORMACIÓN. Datos generales

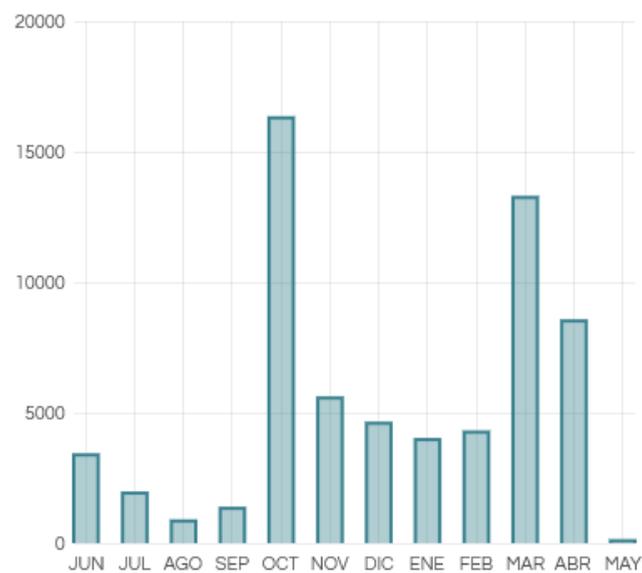
### PLATAFORMA DE FORMACIÓN ANESAR

DATOS a 02/05/2023

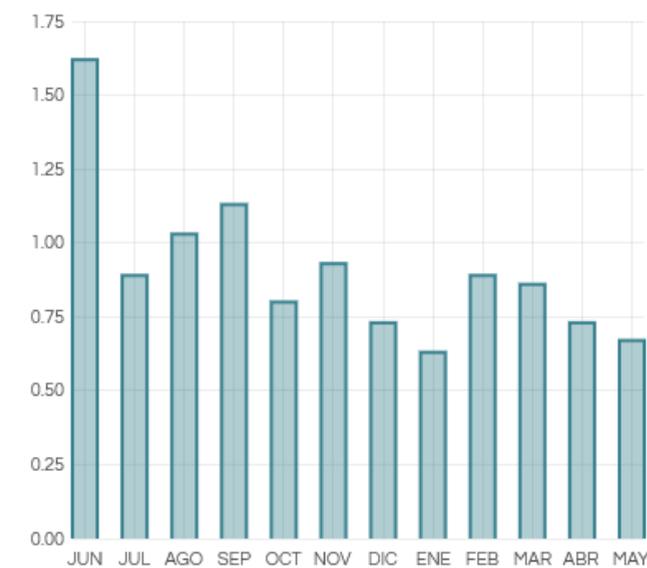
Usuarios activos



Accesos



Horas mensuales por usuario en el Campus



### 3 LOS PRÓXIMOS CUATRO AÑOS ¿QUÉ PODEMOS HACER AHORA? DE LO GENERAL ...

#### Modificación Leyes del Juego X legislatura (2019-2023)

1. Aragón
2. I. Balears
3. Cantabria
4. Castilla La Mancha
5. Madrid
6. Navarra
7. C. Valenciana
8. La Rioja
9. Andalucía
10. Asturias
11. Extremadura (IX Legislatura)

#### En trámite (Leyes del juego)

12. Galicia
13. Canarias
14. Castilla y León

#### Otros

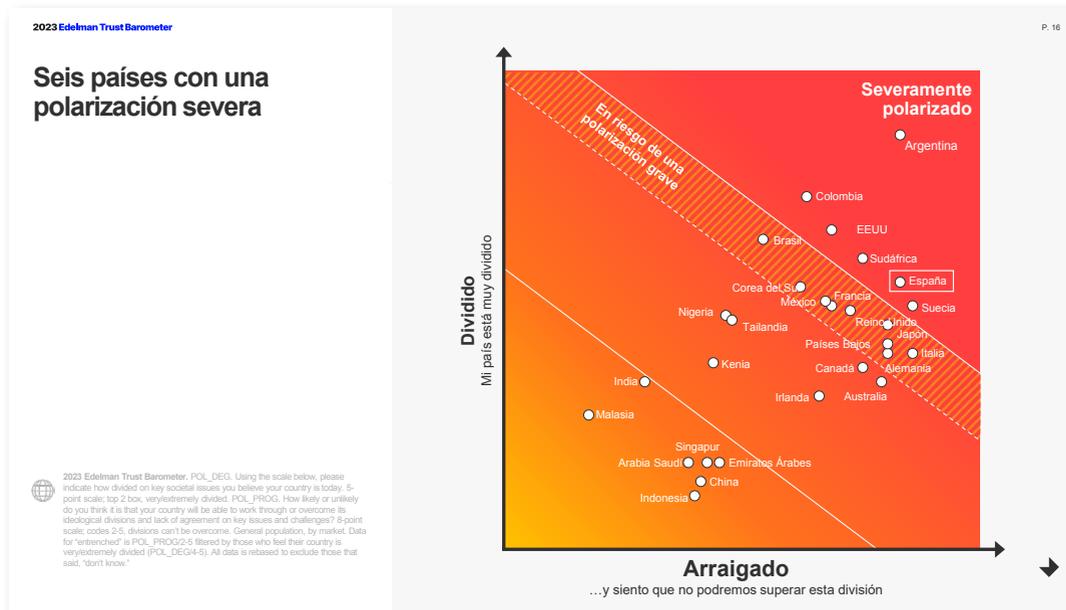
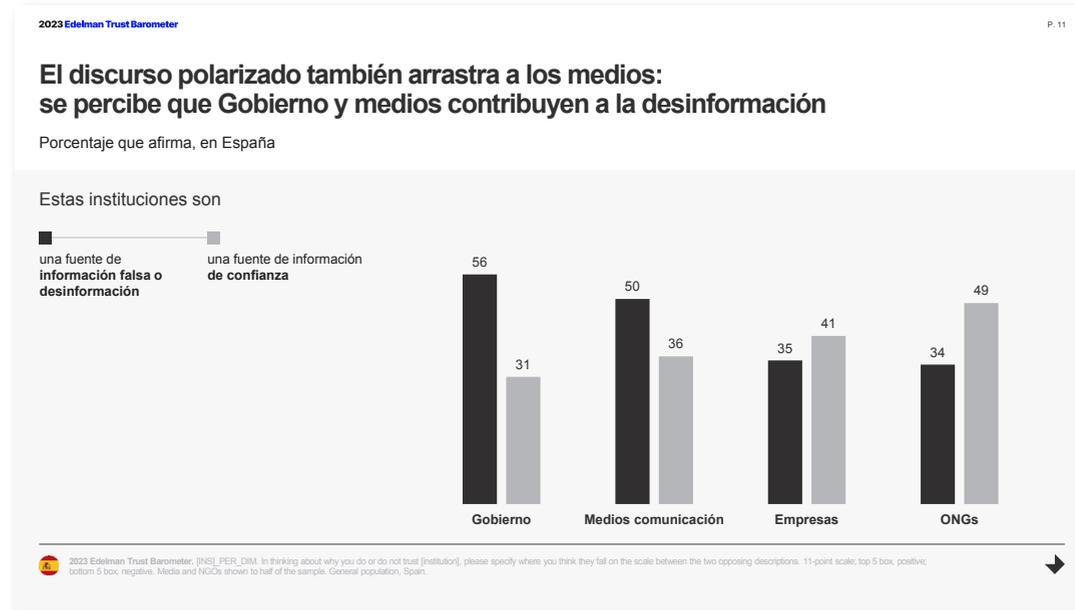
15. Cataluña
16. País Vasco
17. Murcia



# 3 DE LO GENERAL ...

**2023 Edelman Trust Barometer**  
Informe España

Edelman



2023 Edelman Trust Barometer P. 29

### Abriendo caminos en un mundo polarizado

- Las empresas deben continuar liderando**  
Existe un mayor nivel de expectativas y responsabilidad sobre las empresas. Éstas deben informar el debate y aportar soluciones en materia de clima, diversidad e inclusión y formación profesional.
- Colaborar con el Gobierno**  
Los mejores resultados se obtienen de un trabajo colaborativo entre Gobierno y empresas. Éstas deben construir consenso y colaborar en políticas y normas para conseguir resultados que nos acerquen a una sociedad más justa, segura y próspera.
- Restaurar el optimismo económico**  
Esta perspectiva económica pesimista es causa y consecuencia de la polarización. Las empresas deben invertir en salarios justos, formación y comunidades locales para abordar la división de clases y el círculo vicioso de la polarización.
- Promover la verdad**  
Las empresas tienen un rol esencial en el ecosistema de la información. Deben ser una fuente fiable, promover un discurso cívico y trabajar en contra de las fuentes de información falsas, invirtiendo en corregir sus mensajes, reinversión y otras acciones.

### 3 DE LO GENERAL ...

**2023**  
**Edelman**  
**Trust**  
**Barometer**

#### **LAS EMPRESAS DEBEN SEGUIR LIDERANDO**

Expectativas y responsabilidad

Formamos parte de la solución

Informar el debate

Debate

La ciencia

#### **COLABORACIÓN Y CONSTRUCCIÓN DE CONSENSOS**

Con gobiernos

Conocimiento de interlocutores

Con stakeholders/grupos de interés

Con otras asociaciones

Con grupos de interés

### 3 DE LO GENERAL ...

**2023**  
**Edelman**  
**Trust**  
**Barometer**

#### **RESTAURAR EL OPTIMISMO ECONÓMICO COMO CAUSA DE LA POLARIZACIÓN**

En las empresas

En los trabajadores

En los clientes

Inversión en formación, comunidades locales

#### **PROMOVER LA VERDAD**

Las empresas tienen un rol esencial en el ecosistema de la información.

Debemos ser una fuente fiable, promover un discurso cívico y trabajar en contra de las fuentes de información falsas, invirtiendo en corregir sus mensajes.

### 3 ... A LO PARTICULAR

## JUEGO REAL

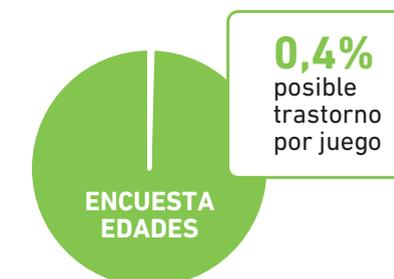
EJES
DEFENSA DEL JUEGO RESPONSABLE
FRENO AL JUEGO ILEGAL
DESIGUALDAD ENTRE EL JUEGO PÚBLICO Y EL JUEGO PRIVADO / CONVERGENCIA REGULATORIA
REPARTO COMPETENCIAL
PLANIFICACIÓN ADECUADA
MEDIOS DE PAGO
USO DE MEDIOS BIOMÉTRICOS PARA CONTROLES DE ACCESO
FOMENTO DE LA TRAMITACIÓN TELEMÁTICA
SEGURIDAD

#### DEFENDEMOS UNA CORRECTA PLANIFICACIÓN DEL SECTOR DEL JUEGO EN SU CONJUNTO PARA LA PROTECCIÓN DE MENORES Y COLECTIVOS VULNERABLES



**2016**

Creación de la COMISIÓN DE RESPONSABILIDAD SOCIAL EN EL JUEGO



**2022**

PLAN DE FORMACIÓN CONTINUA PARA EMPLEADOS  
Participación de más de 3.000 empleados

### 3 ... A LO PARTICULAR

## EL DÍA A DÍA DE LAS EMPRESAS (fabricantes, operadores, etc.) COMO EJE ESTRATÉGICO DE LAS EMPRESAS

OBJETIVOS
Homogeneizar procedimientos administrativos (análisis mejores referencias de las CCAA en funcionamiento)
Digitalización de los procedimientos (reducción cargas administrativas, agilización de trámites, incidencia en tasas administrativas)
CAMPOS DE ACTUACIÓN
Procedimientos del Local Salón de Juegos
Procedimientos Homologaciones Máquinas y elementos auxiliares
Procedimientos de instalación de máquinas
Procedimientos fiscales



**+3.600**

Salones



**+200M**

Tasas



**+80.000**

Puestos de juego



**+18.200**

Empleos directos

The background is a monochromatic green collage of gambling-related items. A smartphone is the central focus, displaying a slot machine interface with three reels showing the number '7', a bell, and a 'BAR BAR' symbol. To the left, several playing cards are visible, including an Ace of Hearts and an Ace of Spades. To the right, there are stacks of coins and a portion of a roulette wheel. The overall aesthetic is that of a casino or gaming environment.

**GRACIAS**