

# **Mercado Español de Juegos de Casino**

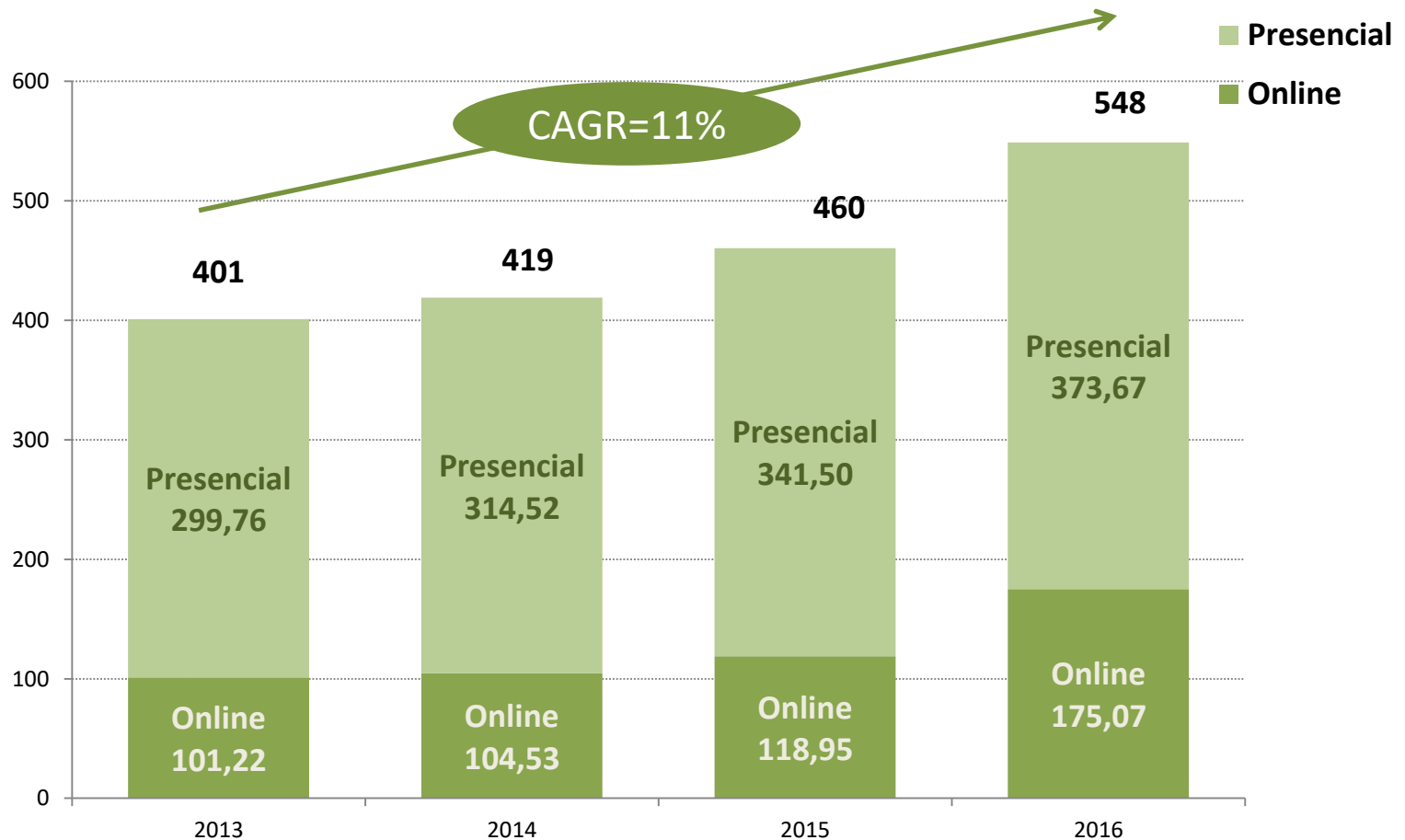
**XIV Congreso de Juego de Castilla y León**

**Zamora 2017**

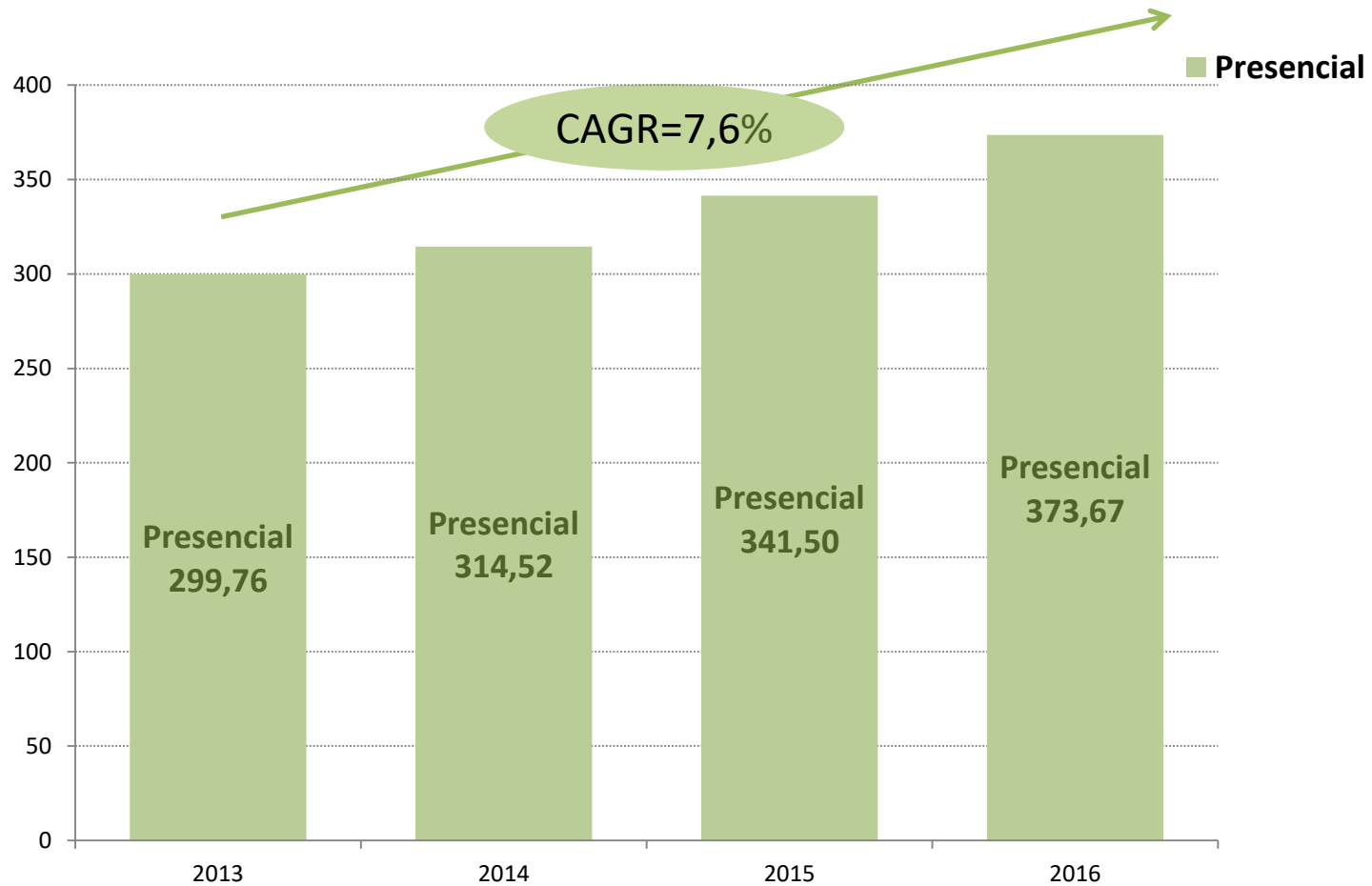
# Mercado Español de Juegos de Casino

## Tamaño y Evolución, 2013-2016

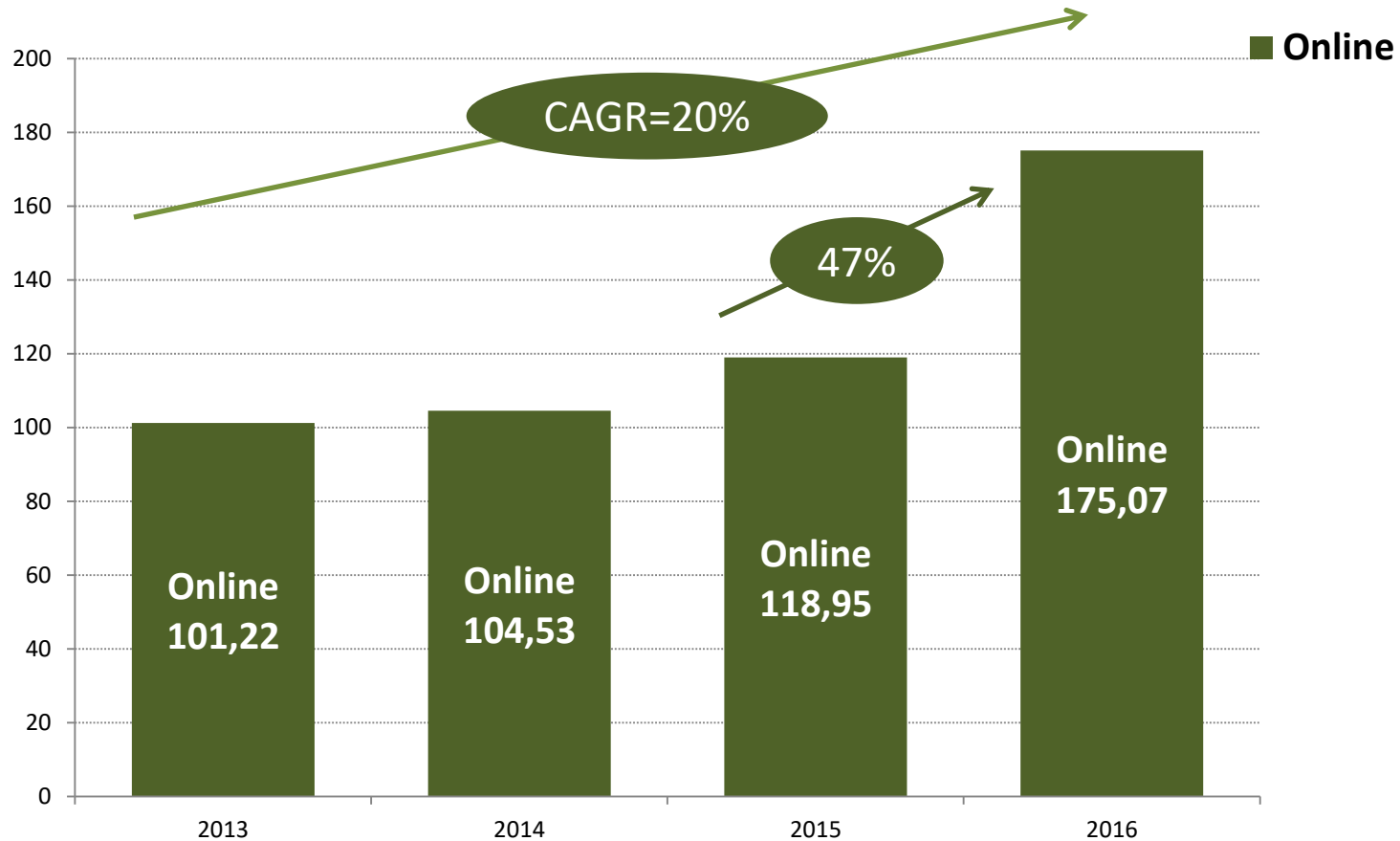
Ingresos Juego = Ing. Propinas + Ing. Mesas + Ing. Máquinas



# Canal Presencial de Juegos de Casino: Tamaño y Evolución, 2013-2016 (Ingresos Juego)

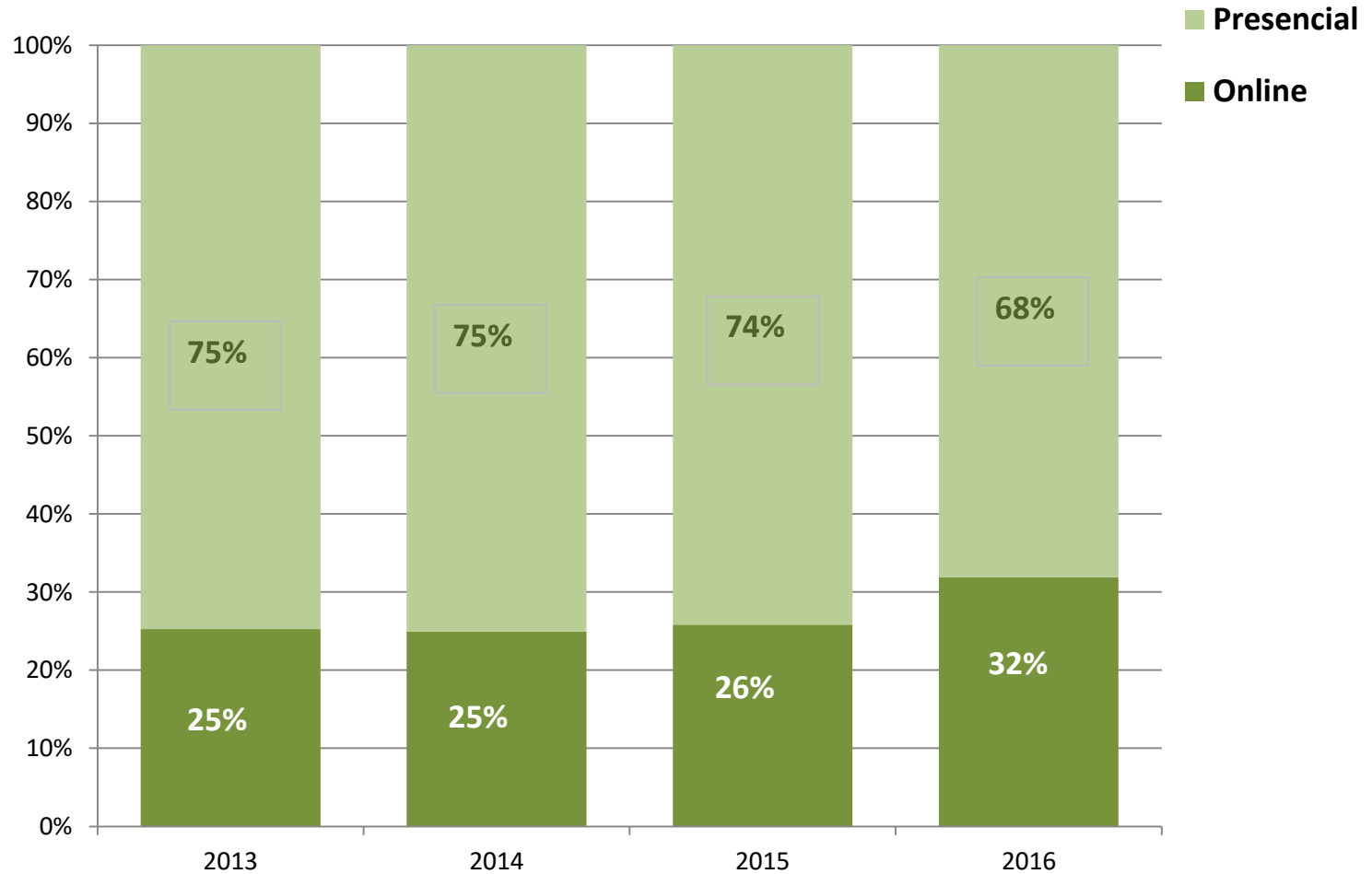


# Canal Online de Juegos de Casino: Tamaño y Evolución, 2013-2016

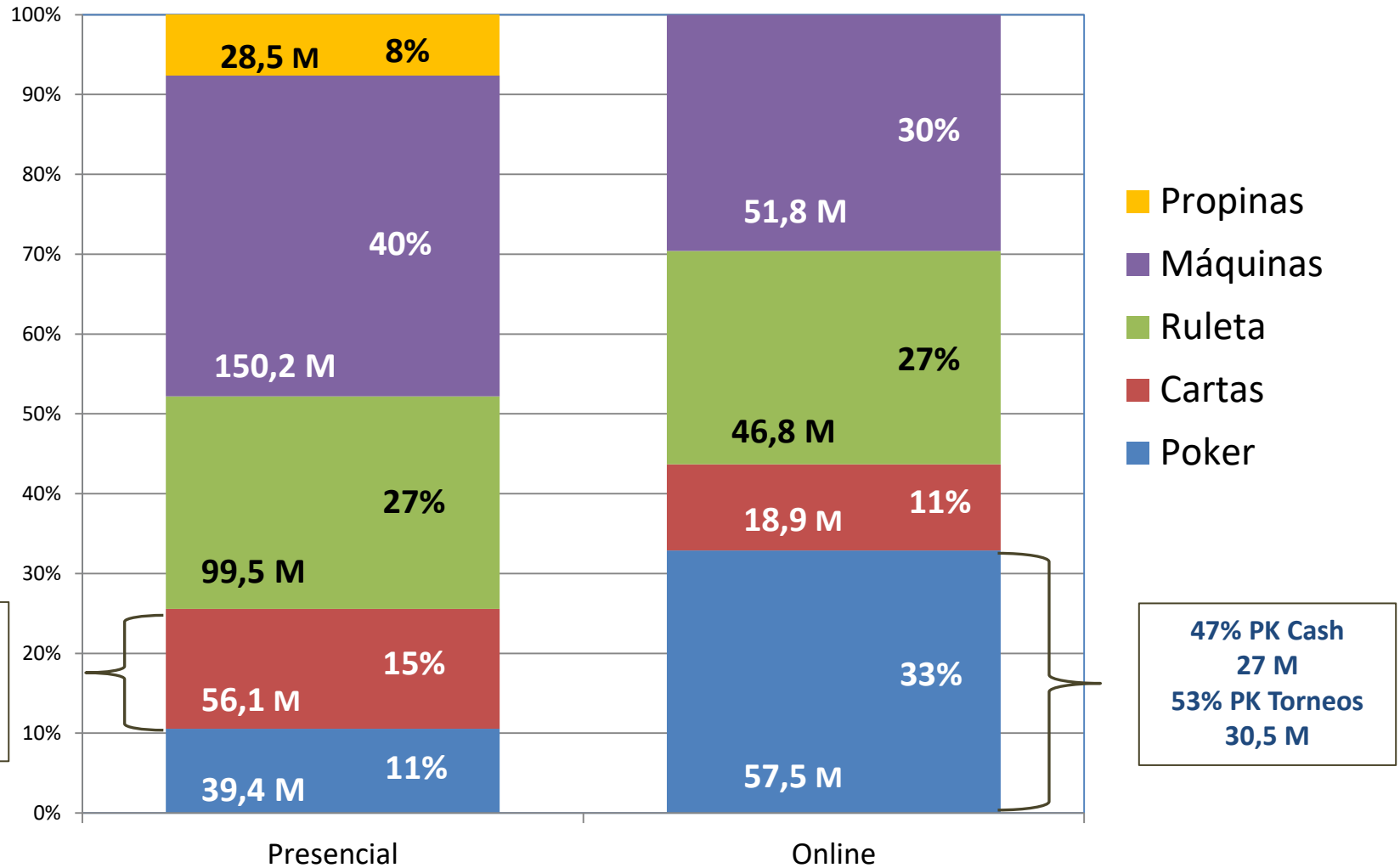


# Cuota de mercado por canal

## Presencial vs Online



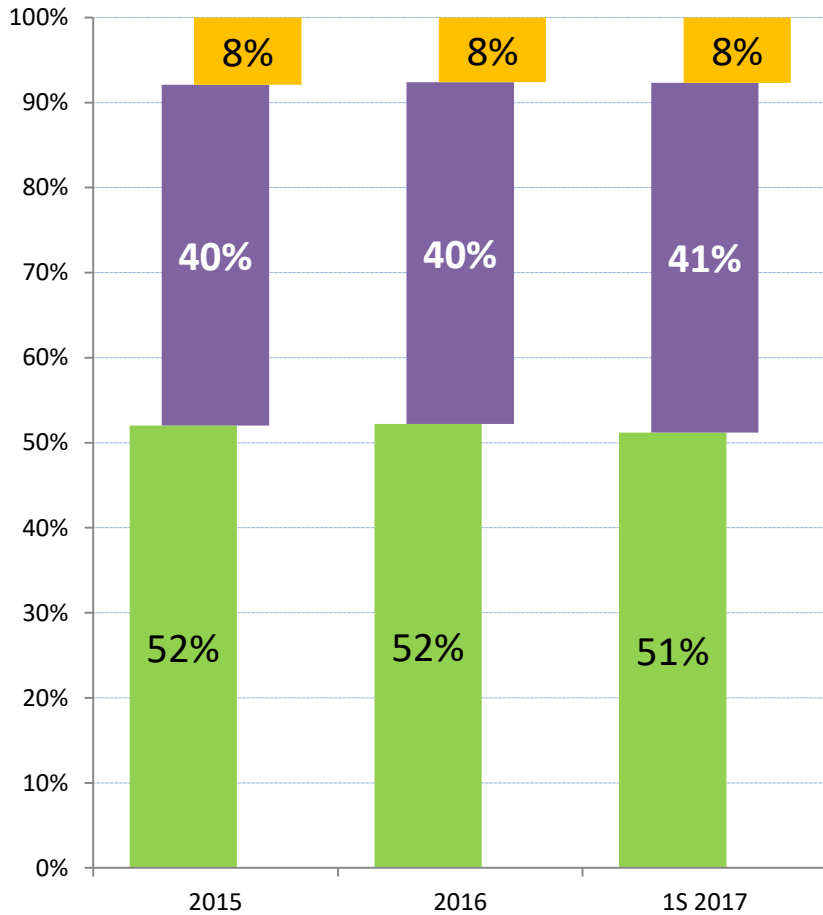
# ¿Cuál es la cuota de los ingresos por producto?



# ¿Cómo evolucionan las cuotas de ingresos por producto?

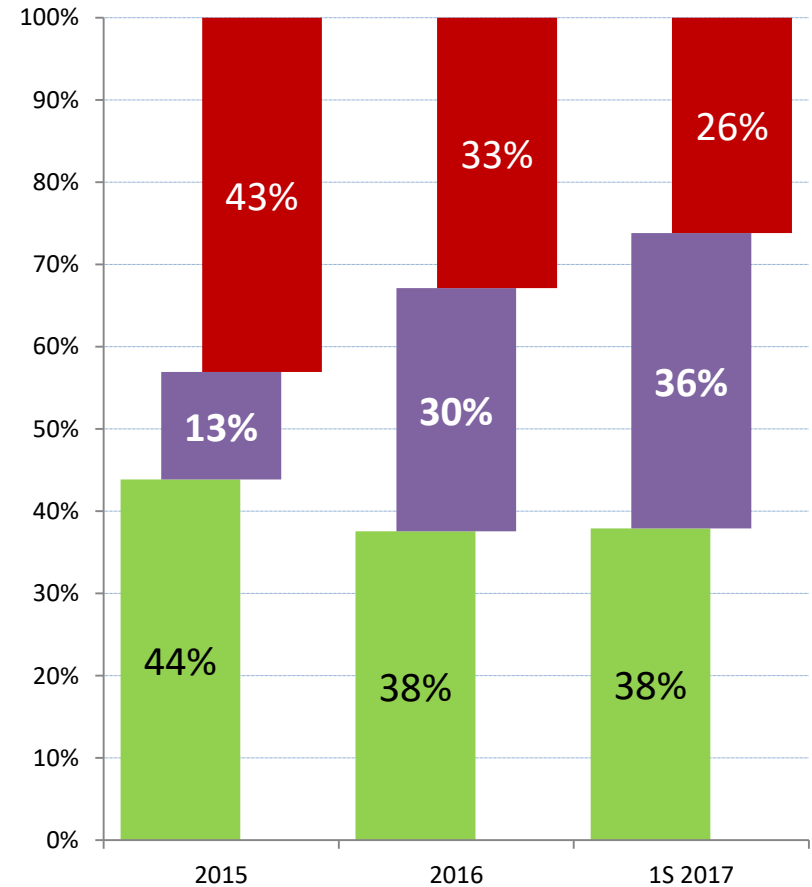
## Casino Presencial

■ Propinas ■ Maquinas ■ Mesas



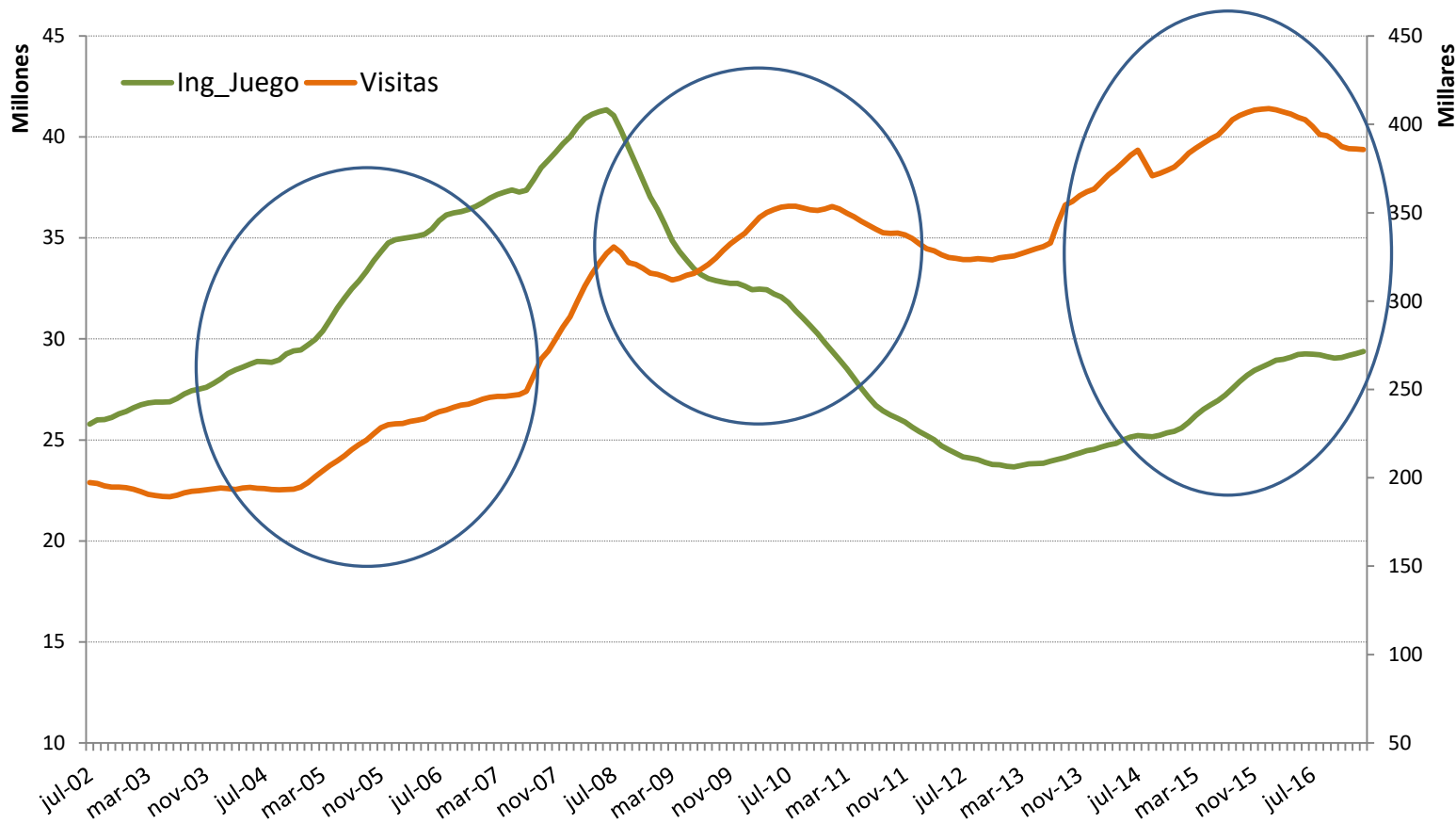
## Casino Online

■ Poker ■ Maquinas ■ Mesas



# Tendencias mensuales en el canal Presencial: Ingresos Juego vs. Visitas

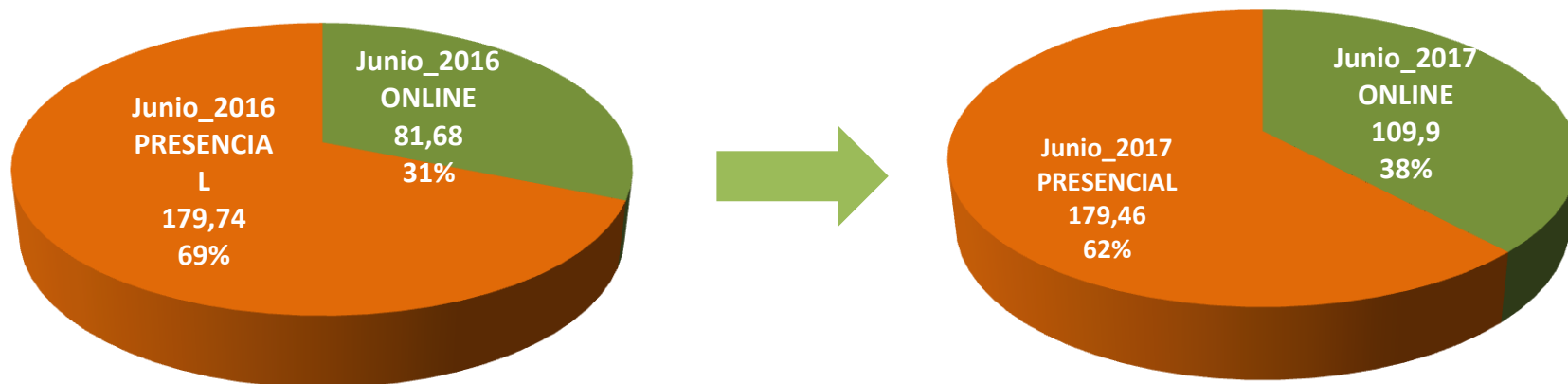
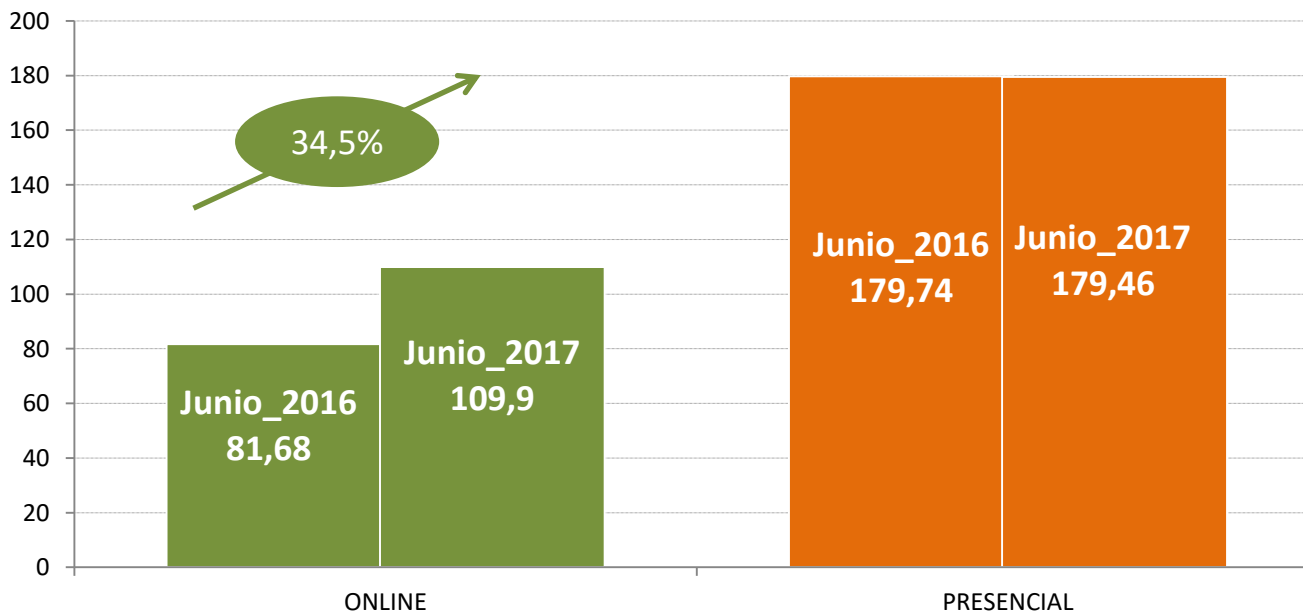
## Tendencias Ing. Juego vs. Visitas (media móvil 12 meses)





# 1<sup>er</sup> Semestre 2017 vs. 1<sup>er</sup> Semestre 2016

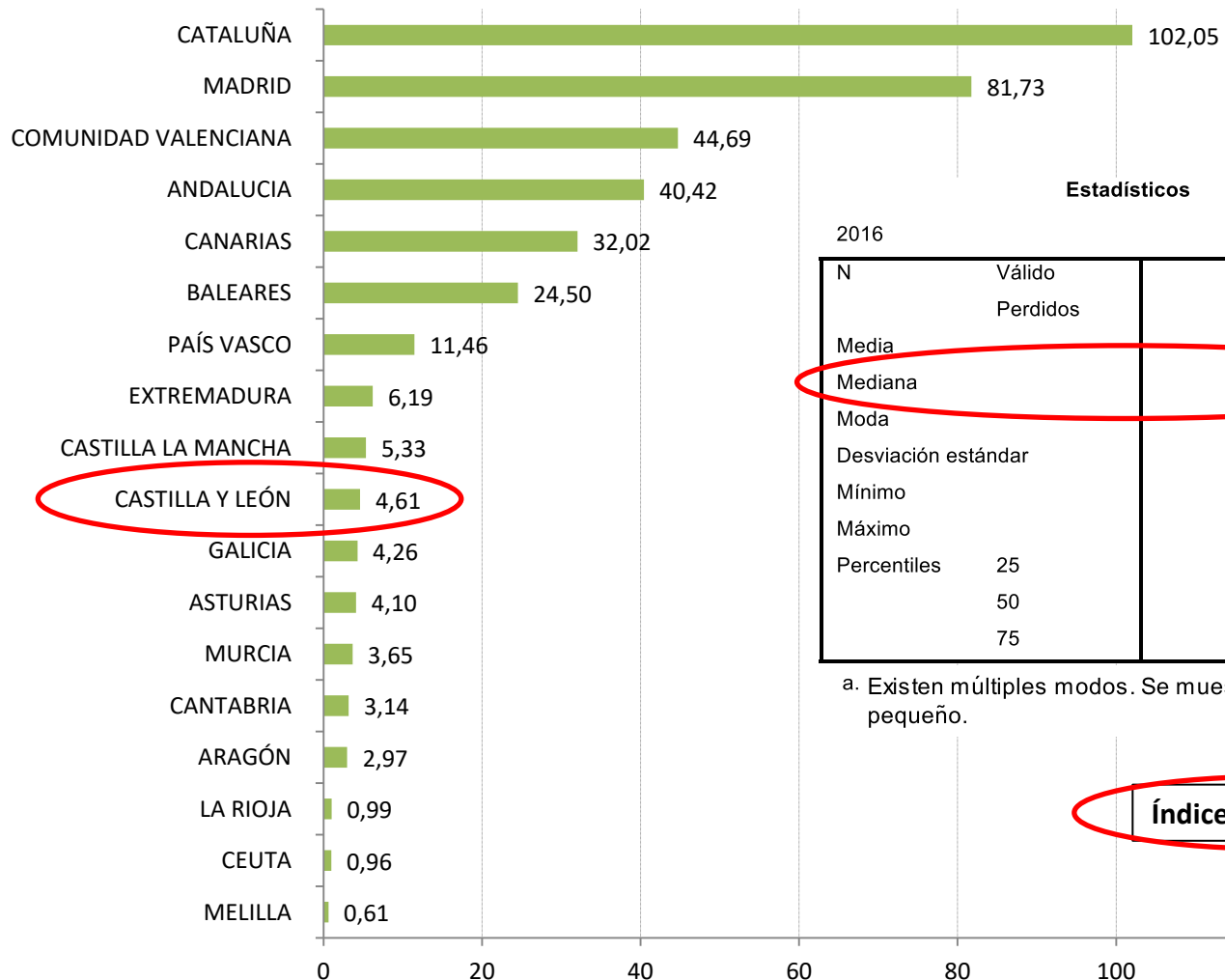
## Evolución tamaño de los canales junio 17/16



# Canal Presencial

## Ingresos Juego por CC.AA.

Ingresos Juego 2016 (millones €)



Estadísticos

2016

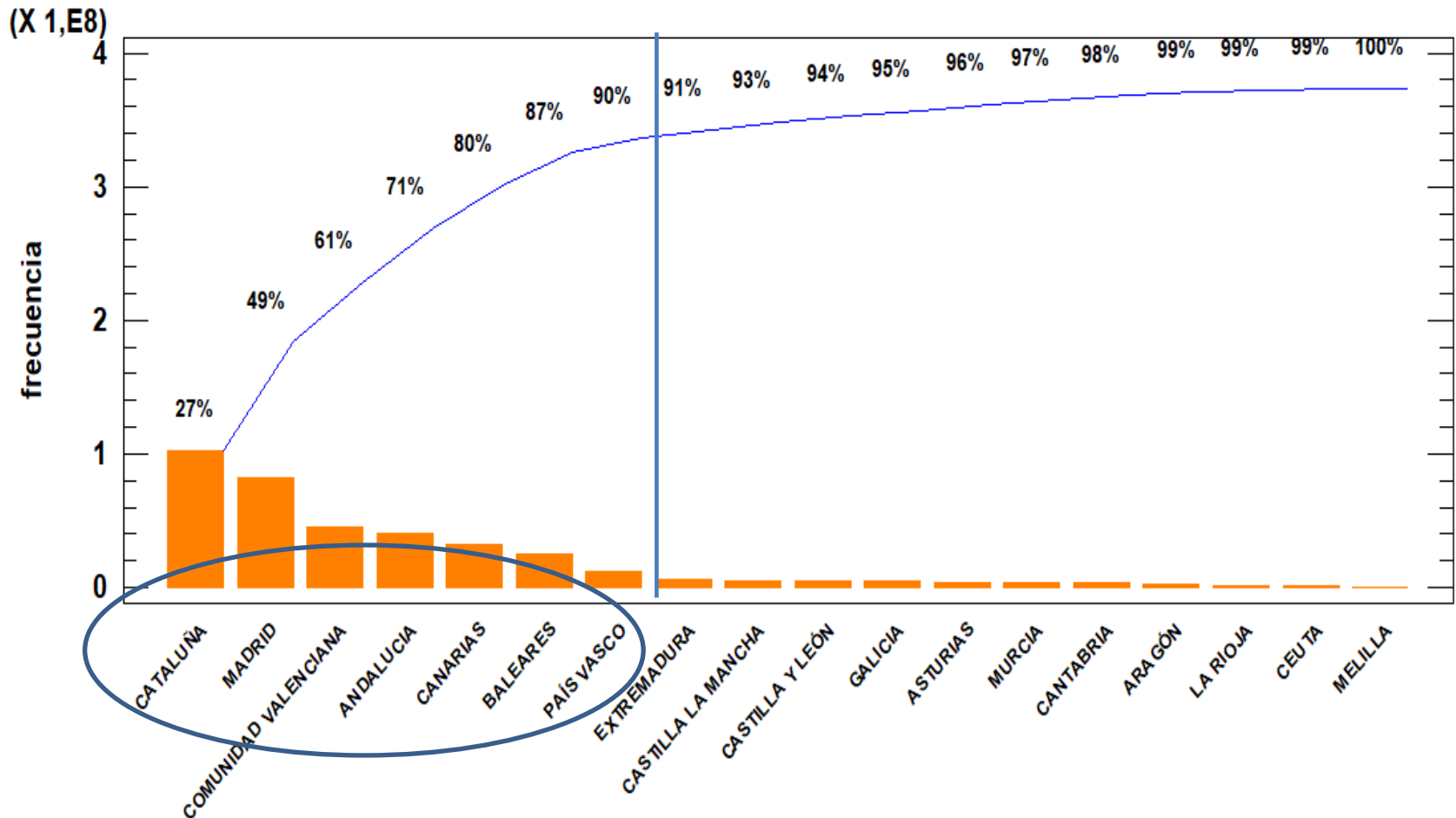
	Válido	Perdidos	
N			18
			1
Media			20.760,228
Mediana			4,969,020
Moda			610,753 <sup>a</sup>
Desviación estándar			29,586,254
Mínimo			610,753
Máximo			1E+8
Percentiles	25		3,098,810
	50		4,969,020
	75		34,117,565

a. Existen múltiples modos. Se muestra el valor más pequeño.

**Índice de Gini = 0,69**

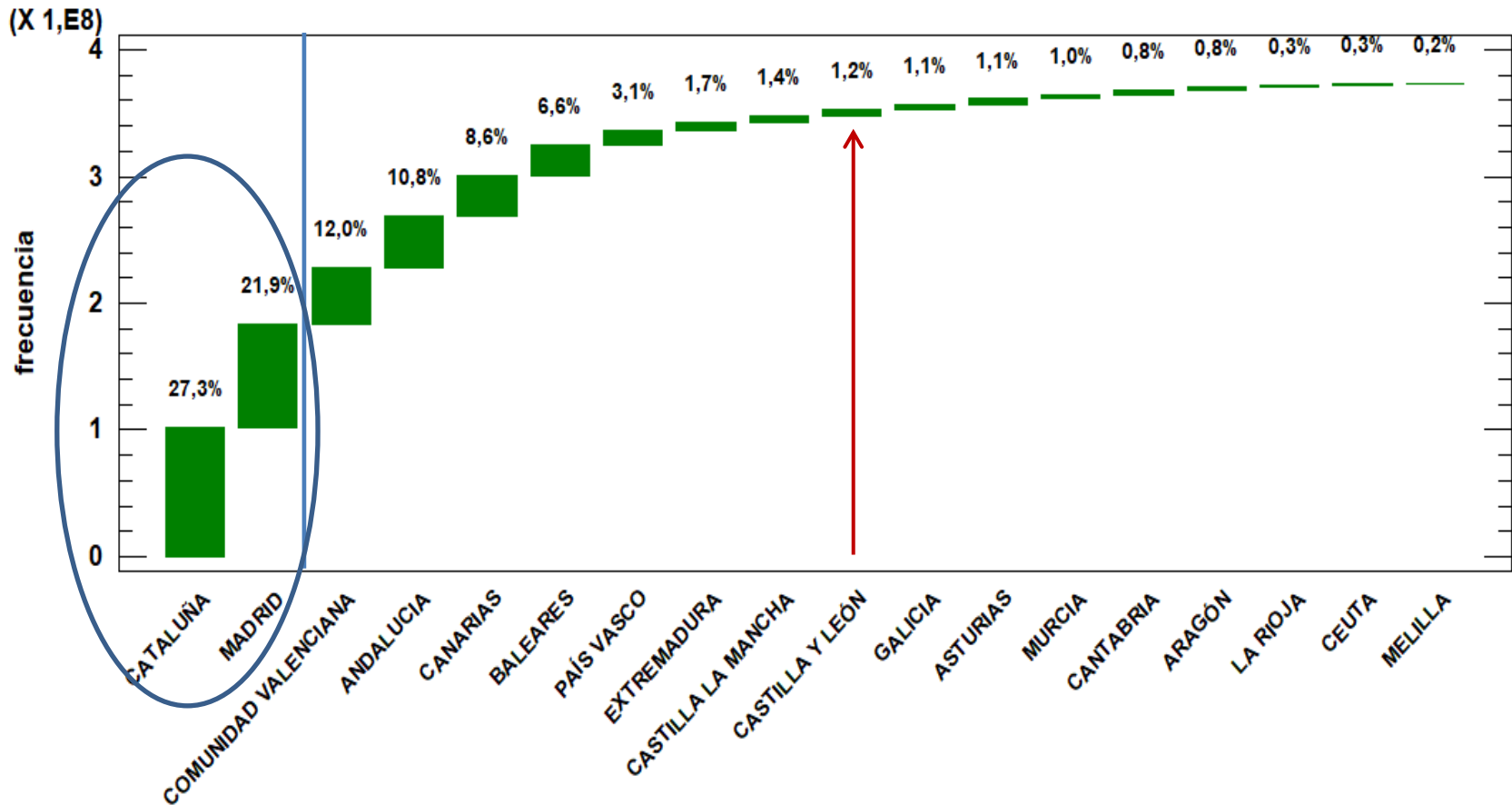
# Siete CC.AA. hacen el 90% de los ingresos

Gráfica de Pareto Ingresos Juego 2016



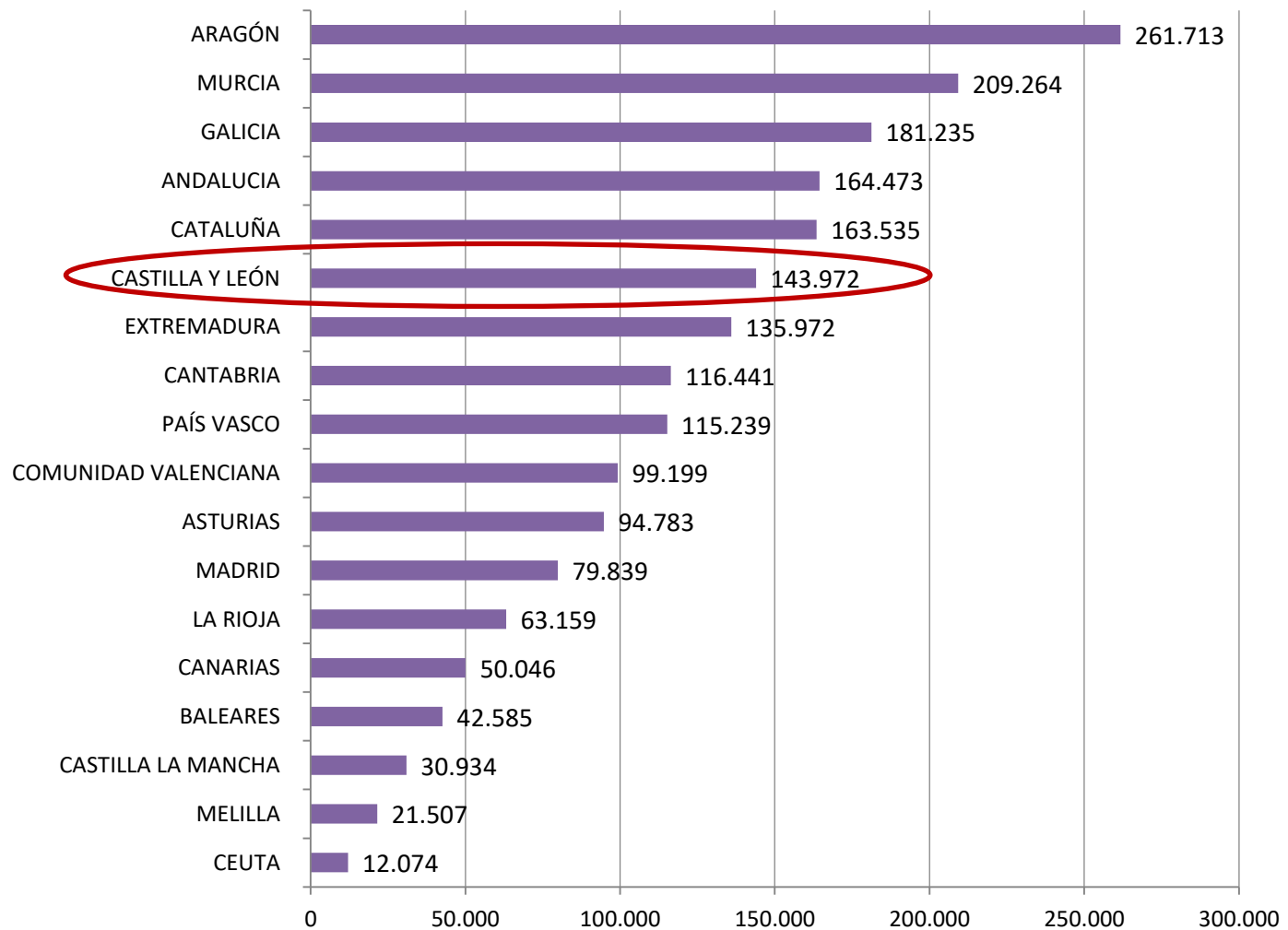
# Cuota de Ingresos por CC. AA.

Diagrama de Pareto Acumulado: Ingresos Juego 2016

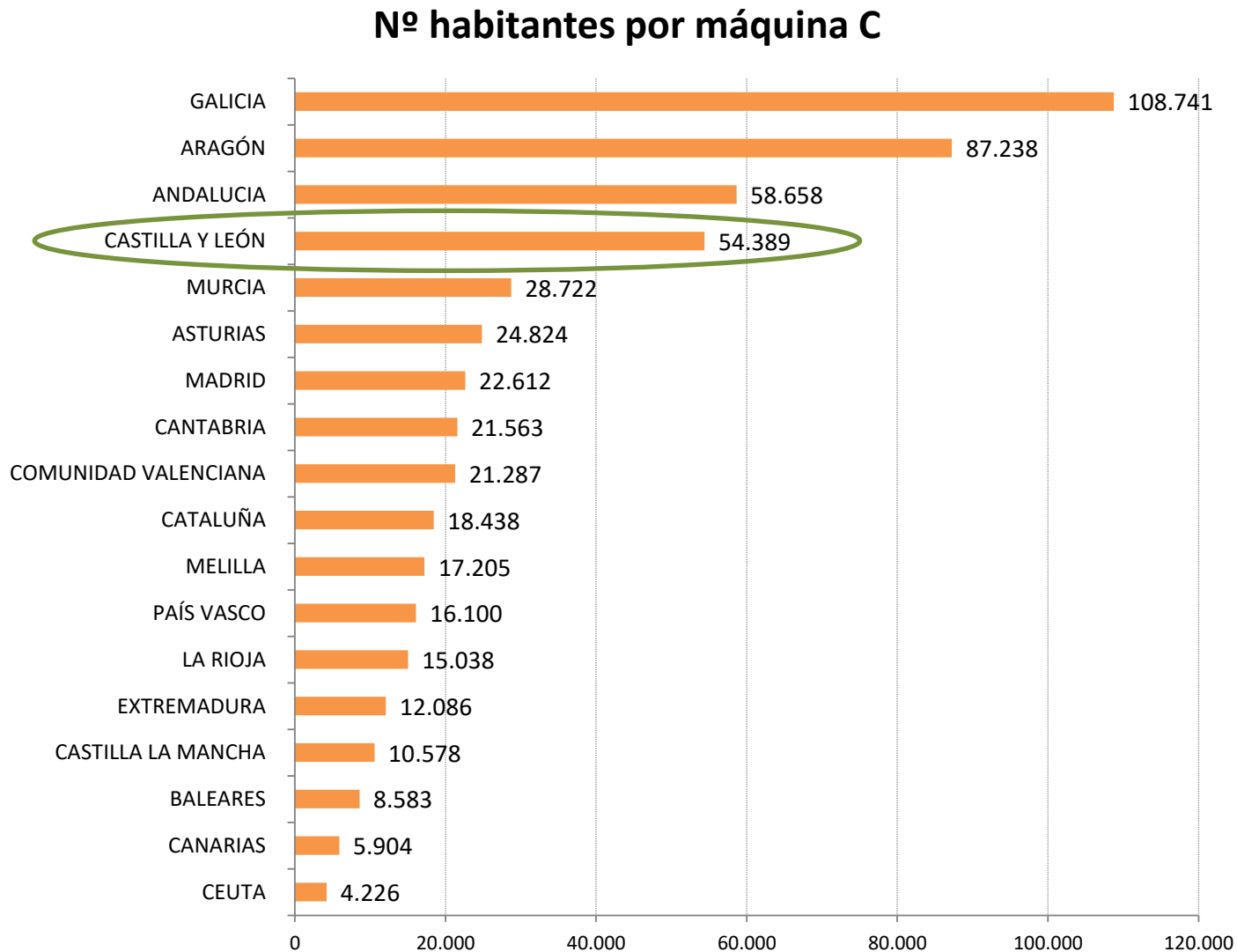


# Densidad de habitantes por mesa de juego

Nº habitantes por mesa de juego (2016)



# Densidad de habitantes por máquina C



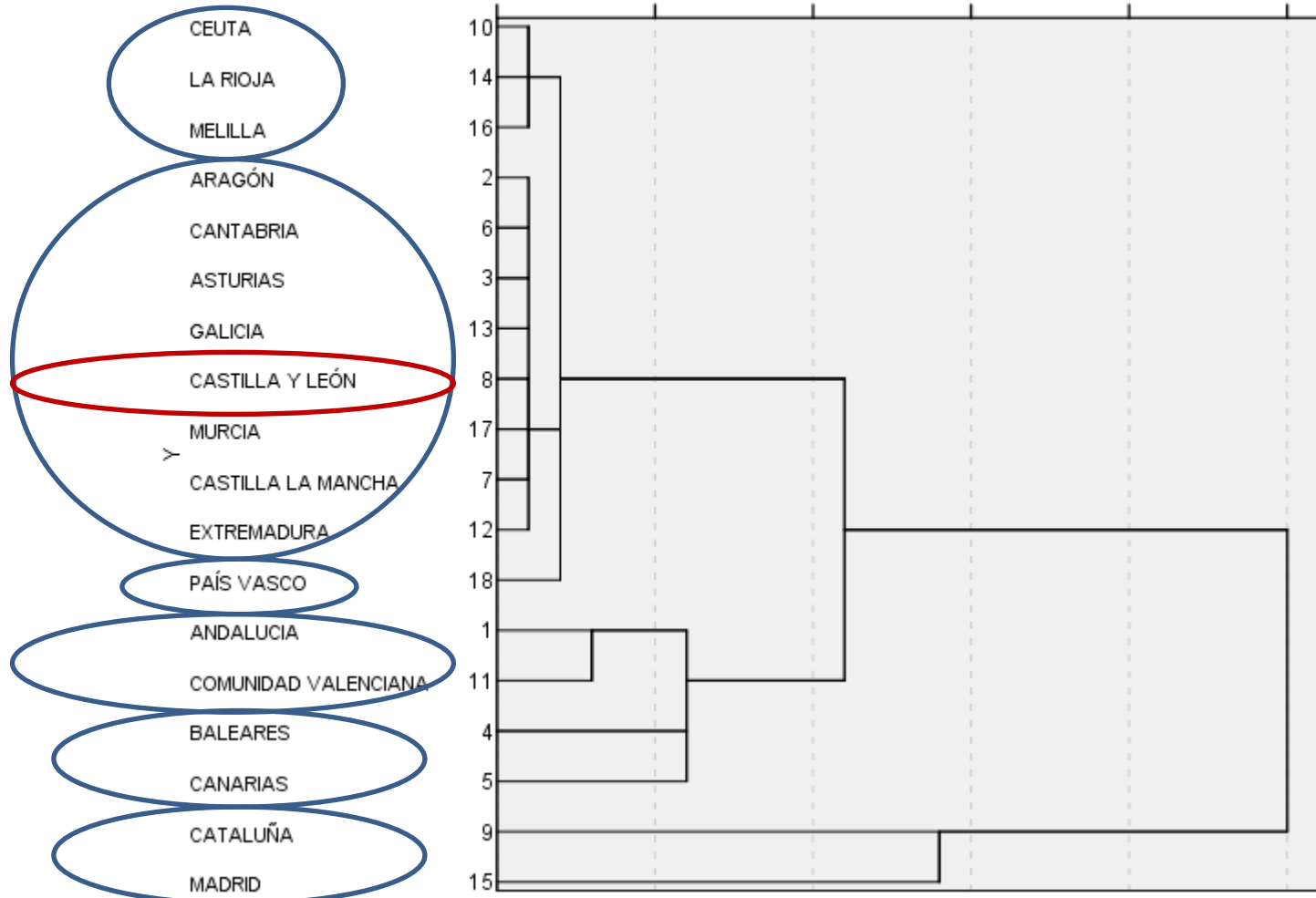
# Análisis Cluster

**Variables: Ingreso juego; Habit\_mesa; Habit\_maq**

(Vecino más cercano; Distancia Euclidea)

**Dendrograma que utiliza un enlace único**

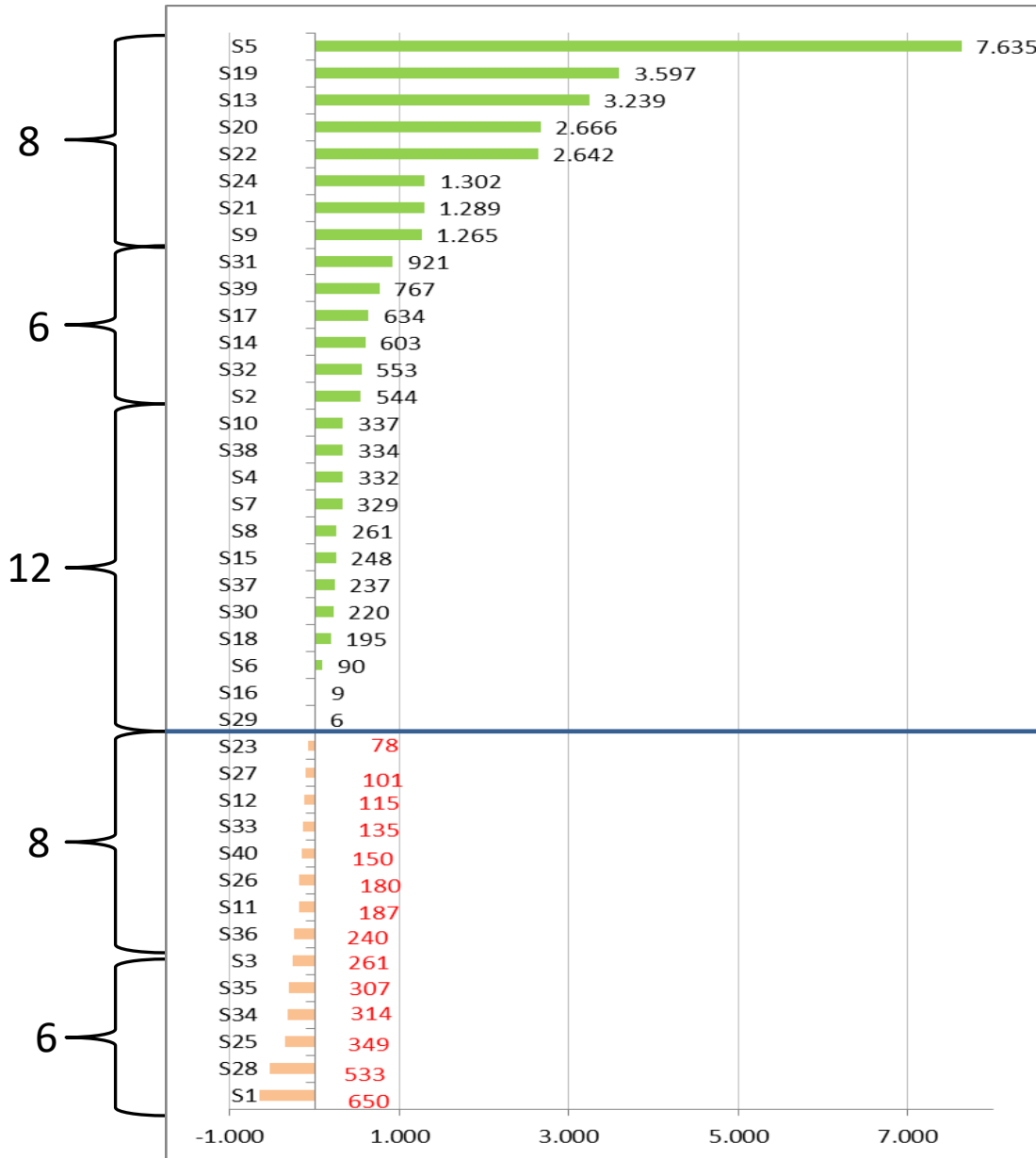
Combinación de clúster de distancia re-escalada



# Análisis de la variación de ingresos por sala 2016 vs. 2015

(miles €)

26 salas mejoran sus ingresos en 2016 respecto a 2015



14 salas tienen peores ingresos en 2016 que 2015

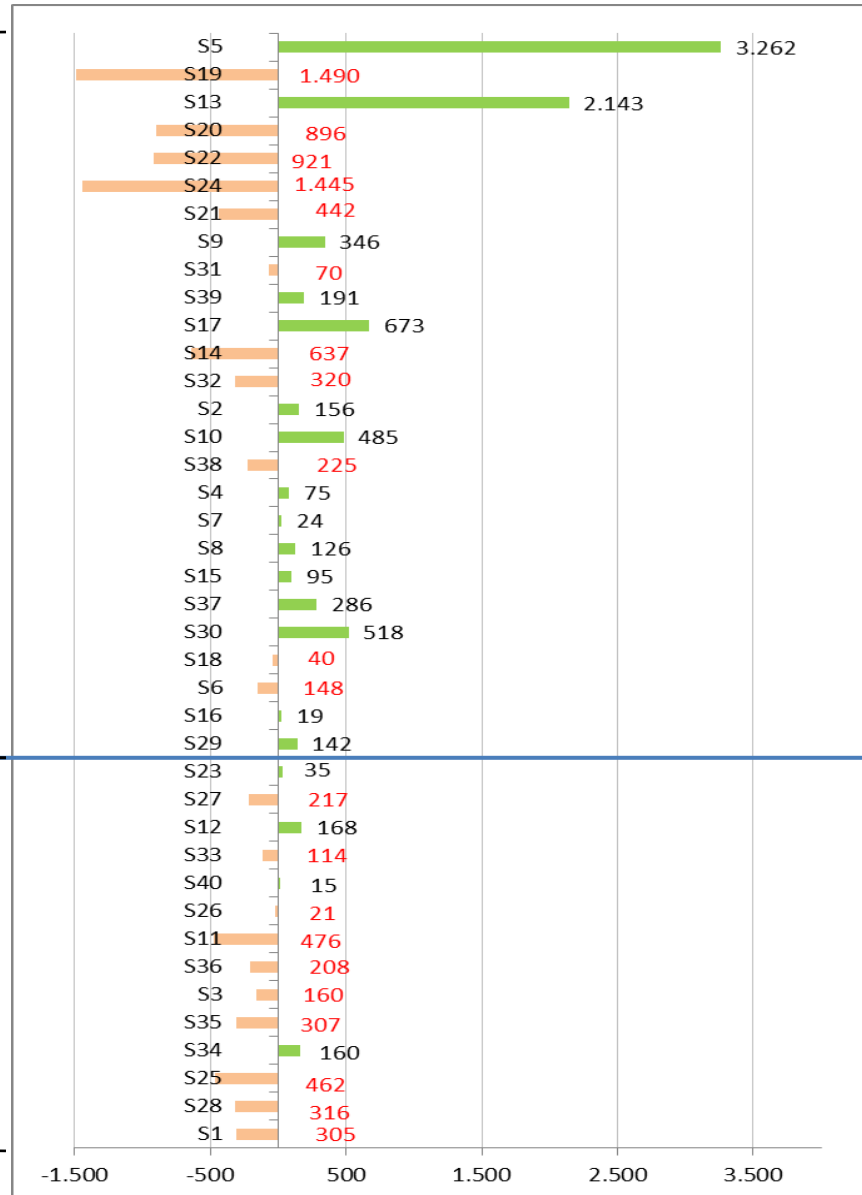
Índice de Gini = 0,97



# Evolución de los ingresos de salas

## 1<sup>er</sup> Semestre 2017 vs. 1<sup>er</sup> Semestre 2016

- 15 Salas mejoran
- 11 Salas empeoran



- 4 Salas mejoran
- 10 Salas siguen empeorando

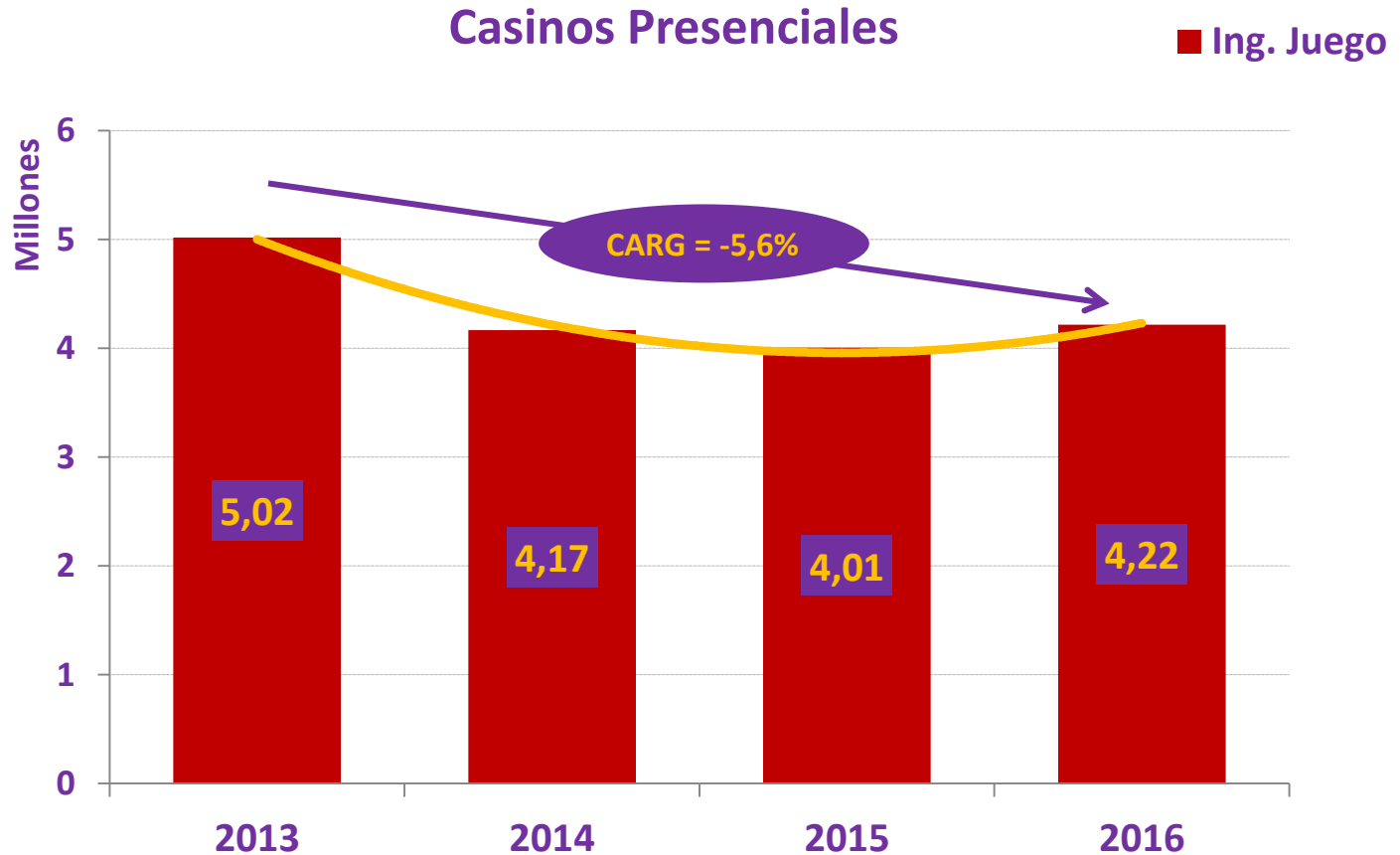
### ✓ 2006 vs.20015

- 26 Salas mejoran
- 14 Salas empeoran.

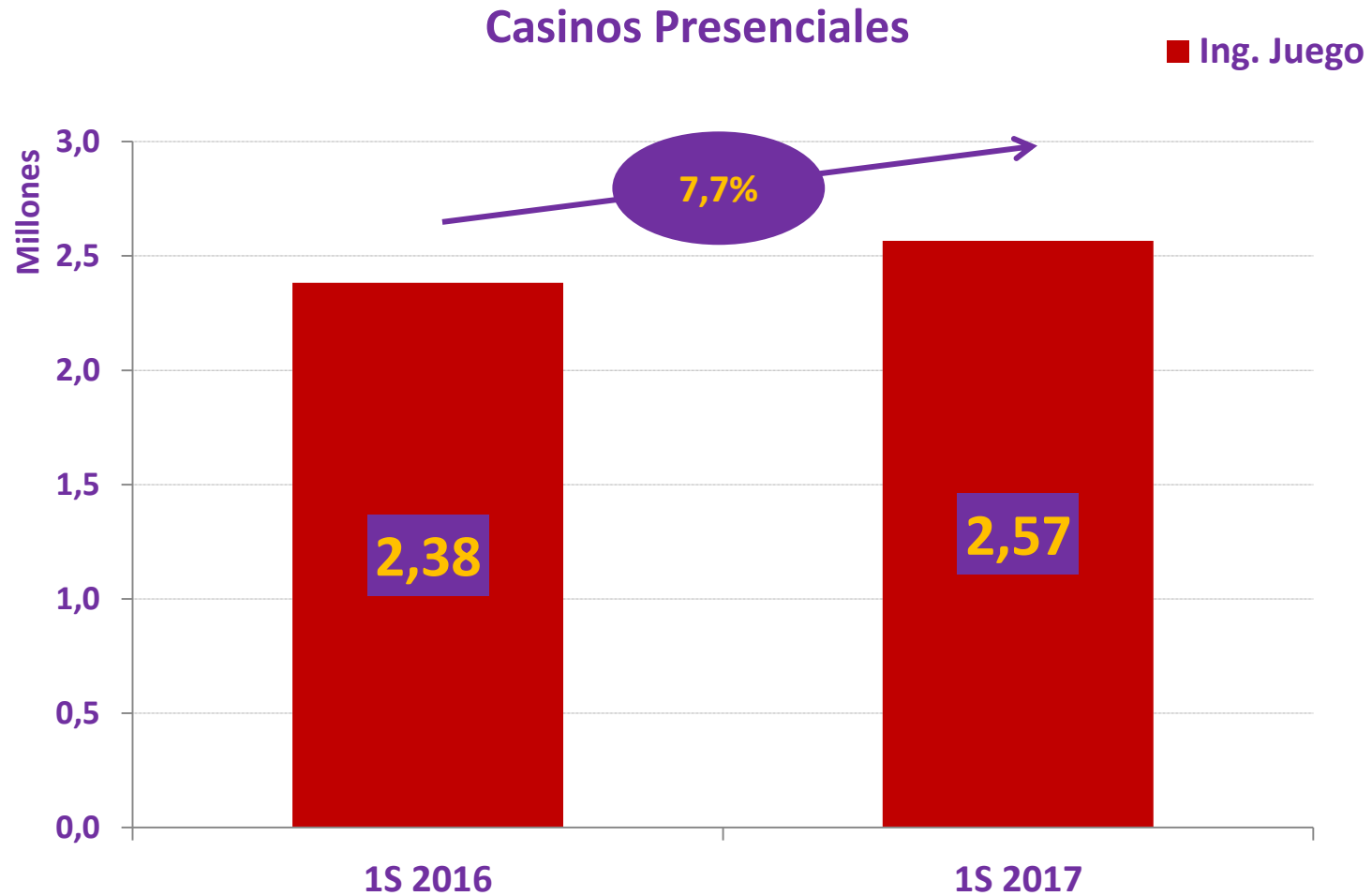
### ✓ 1<sup>er</sup> S de 2017 vs. 1<sup>er</sup> S 2016

- 16 Salas mejoran
- 24 Salas empeoran

# Mercado de los casinos presenciales en Castilla y León (Mll. de €)

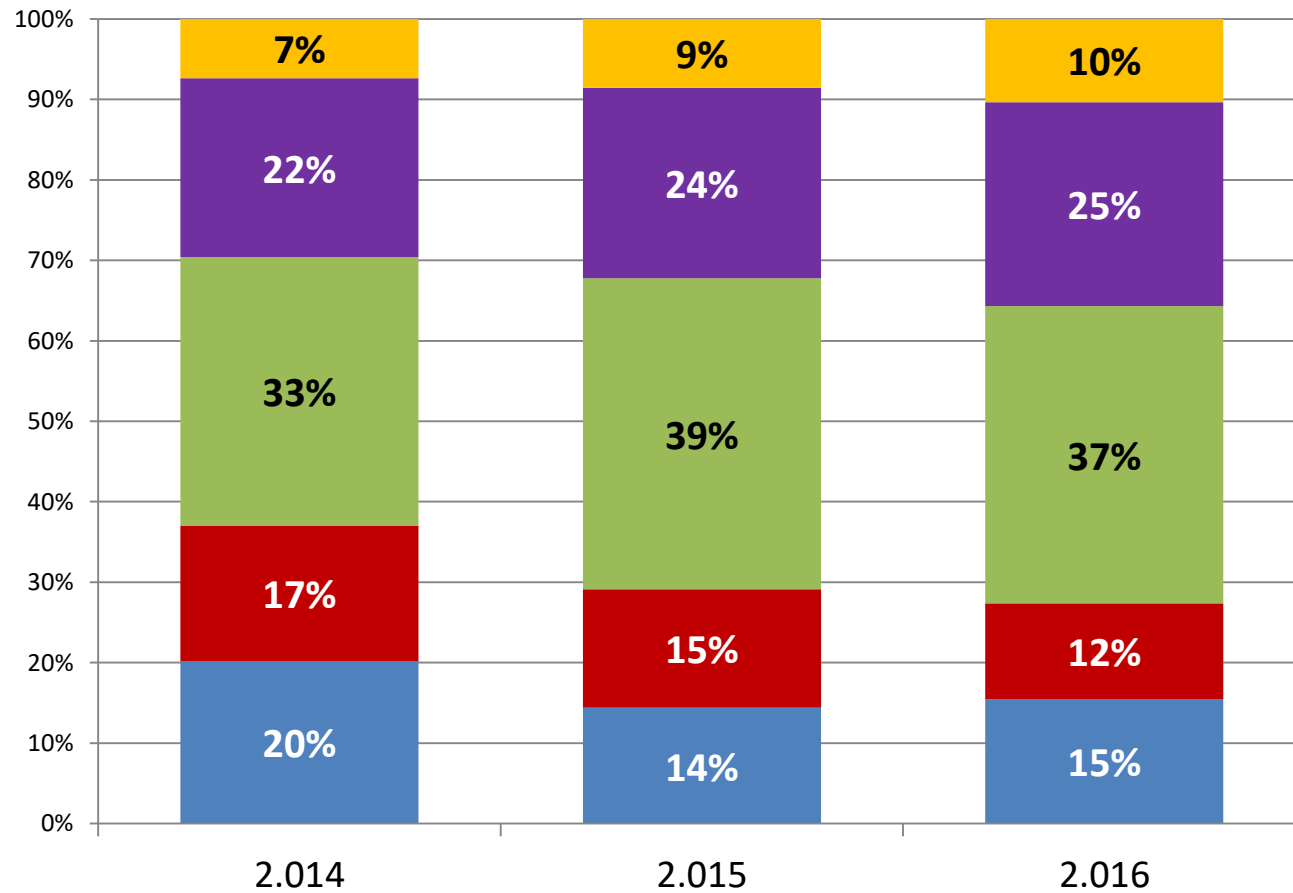


# Últimos datos casinos de Castilla y León (Mll. de €)



# Cuota de ingresos por producto Castilla y León

■ Propinas ■ Máquinas ■ Ruleta ■ BJ ■ Póker

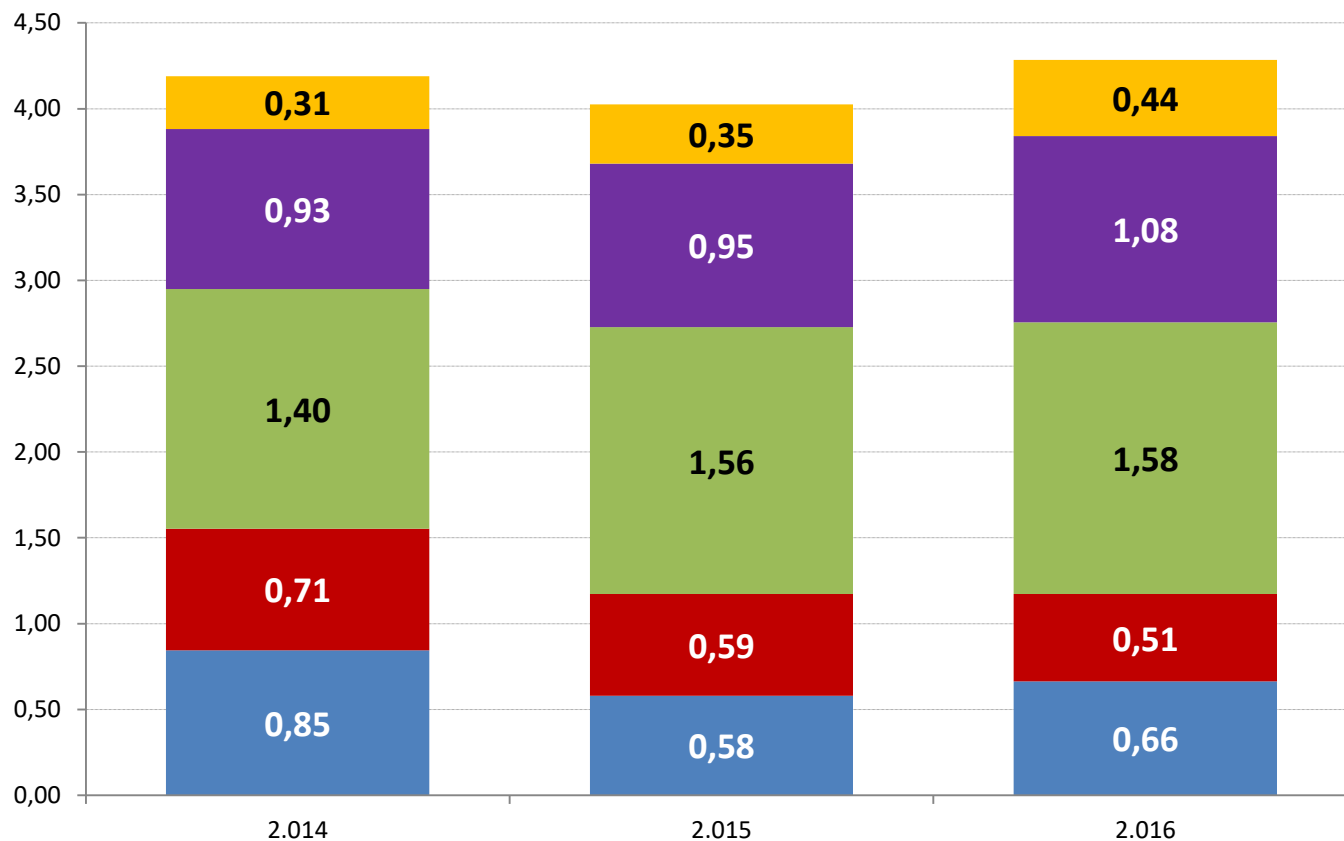


# Castilla y León

## Ingresos Juego por productos

(MII. €)

■ Propinas   ■ Máquinas   ■ Ruleta   ■ BJ   ■ Póker



# Conclusiones

- El mercado de juegos de casino experimento un crecimiento relevante en el periodo 2013-16, tanto en el canal Online como en el Presencial
- A día de hoy, la cuota de mercado del Presencial duplica a la del canal Online, pero la distancia se va reduciendo a razón de más de 5 puntos anuales
- En el 1<sup>er</sup> semestre de 2017 el canal Presencial se estancó, mientras que el Online sigue creciendo a una tasa superior al 30%
- Existe un alta concentración de ingresos en el canal Presencial, tanto a nivel de CC.AA como al de Sala. Dos Comunidades generan el 49% de los ingresos del canal

## **Fuentes de datos utilizadas**

- DGOJ: Informes Anuales y Trimestrales 2013-17**
- AECJ: Estadísticas Mensuales 2013-17**

**¡¡ GRACIAS !!**

**¡¡ MUCHAS GRACIAS !!**