

# DOSSIER DE PRENSA

# ÍNDICE

Quiénes somos	03
Objetivos	04
El sector en cifras	05
Juego sostenible	07
Un sector regulado	08
Un país con gran arraigo y tradición	11
Perfil del jugador	11
Contacto de prensa	15

# QUIENES SOMOS

- CeJuego es la **asociación empresarial que representa mayoritariamente al sector del juego privado en España** y promueve la práctica de un juego seguro y responsable, velando por los intereses del sector y de los usuarios, favoreciendo el desarrollo de las empresas y contribuyendo a la economía del país.

La patronal representa la fortaleza de un **sector unido y**

- **transparente**, que ha tenido una importante transformación en los últimos años. **La autorregulación de las empresas del juego va mucho más allá de la normativa vigente, protegiendo a los colectivos más vulnerables** y participando en programas divulgativos contra la adicción.

- El sector del juego destaca por tener un **peso estratégico en la economía española** al estar vinculado a otros sectores tan importantes para la economía como la hostelería, el turismo y el ocio. La cifra de ventas del sector privado en España asciende a 22,38 millones de euros y **es responsable de más de 47.000 empleos directos y 175.000 de manera indirecta.**

- Entre los miembros de CeJuego se encuentran las principales empresas del sector: CIRSA, CODERE, GRUPO D.C, GRUPO R. FRANCO, GRUPO SERVIMATIC, LUCKIA y GRUPO ORENES.

**La autorregulación de las empresas del juego va mucho más allá de la normativa vigente.**

# OBJETIVOS

- El objetivo principal de CeJuego es **armonizar y potenciar un escenario favorable de desarrollo sostenible del sector del juego privado en España**. A su vez, fomenta un juego seguro y responsable que contribuya a la socialización y disfrute de los españoles, como una opción más de entretenimiento.
- Además, la asociación **pone en común los intereses de la industria y trabaja de forma coordinada con las asociaciones profesionales especializadas** en cada uno de los subsectores, para acercarlos a la Administración, medios de comunicación y sociedad en su conjunto.

# EL SECTOR EN CIFRAS

El sector contribuye a la **generación del 0,45% del Producto Interior Bruto** y es un generador importante de empleo.

El juego privado paga una tasa específica, que en 2019 alcanzó la cifra de 1.289 millones de euros. Las empresas del sector del juego pagan además unos 600 millones de euros de impuestos, lo que supone una **aportación de 1.341 millones de euros a las arcas públicas**.



# JUEGO SOSTENIBLE

La práctica del juego se ha caracterizado por ser **uno de los mejores vehículos de diversión y entretenimiento**.

El compromiso de la industria por ofrecer una oferta de juego atractiva, a la vez que segura y sostenible, se traduce en una **política de protección de los colectivos más vulnerables y de "tolerancia cero" con el acceso de los menores** a los establecimientos de juego y apuestas.

El sector desarrolla, como parte de su política de Responsabilidad Social Corporativa, acciones de información, prevención y sensibilización. Dicha **implicación siempre ha sido, y será, máxima, especialmente con jóvenes y personas que presentan un trastorno comportamental con el juego**.

## HERRAMIENTAS DEL CONTROL DEL SECTOR DEL JUEGO

- ▲ **Autoprohibición:** es un mecanismo por el que una persona se inscribe en el Registro de Interdicciones de Acceso al Juego (RGIAJ) para no poder acceder a cualquier casa de apuestas, casino ni operador de juego. Solo a los 6 meses se puede revertir la inscripción.
- ▲ **Identificación:** antes de entrar en en algún establecimiento, se exige el DNI para evitar que accedan menores y personas que tienen restringido el acceso.
- ▲ **Controles juego online:** sistemas de control de entrada a sus páginas y plataformas para verificar la identidad de los jugadores, impidiendo el acceso a menores de 18 años o inscritos en el RGIAJ.
- ▲ **Campañas de sensibilización y de formación de los empleados** de los locales de juego con respecto al juego seguro y responsable.
- ▲ **Publicidad interna dentro de los locales con información sobre el juego responsable** y manuales de funcionamiento en caso de detectar conductas inapropiadas relacionadas con el juego.
- ▲ Elaboración de **estudios e informes para reafirmar la transparencia del sector**.

# UN SECTOR REGULADO

El juego privado **es uno de los sectores más regulados en nuestro país, desde que en 1977 se legalizó**. Todas las CCAA, con competencia sobre el juego privado presencial, contemplan en sus regulaciones distintas medidas de planificación, y tienen paralizada la concesión de nuevas licencias de juego.

A nivel nacional, las principales normativas que rigen el sector son:

**Ley 13/2011, de 27 de mayo, de Regulación del Juego.** Esta normativa contiene el marco regulatorio general de la actividad en el ámbito estatal.

Esta Ley supuso la puesta en marcha de las plataformas de juego online.

En lo que se refiere al juego tradicional presencial (salas de bingo, salones de juego, casinos) la Ley del Juego respeta las competencias de las CCAA, que rigen la instalación o apertura de locales presenciales.

La Ley indica que las loterías de ámbito estatal quedan reservadas a operadores designados por la Ley, siendo éstos la Sociedad Estatal de Loterías y Apuestas del Estado (SME) y la Organización Nacional de Ciegos Españoles (ONCE).

**Real Decreto 2110/1998, de 2 de octubre, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar.** Este texto legislativo señala a las Comunidades Autónomas las que deben determinar la normativa aplicable al juego, además de circunscribir su aplicación directa a las Ciudades de Ceuta y Melilla, que son las únicas donde el Estado tiene potestades específicas sobre esta materia.

**RD 958/2020, de 3 de noviembre, de Comunicaciones Comerciales de las Actividades del Juego.** Regula los artículos 7 y 8 de la Ley 13/2011 sobre publicidad, patrocinio y promoción de la actividad del juego, así como la protección de consumidores y políticas de juego responsable. Algunas de las medidas del RD son:

Prohibición de publicidad audiovisual fuera del horario de 1 h. a 5 h. de la madrugada, incluida la publicidad en estadios deportivos y plataformas de video como YouTube.

Prohibición de emisión de bonos de captación de jugadores.

Las empresas solo podrán dirigir sus ofertas a clientes registrados y verificados y, en ningún caso, a personas que hayan mostrado comportamientos patológicos.

Los clubes deportivos no podrán firmar contratos que impliquen publicidad de juegos de azar en sus equipaciones.

La publicidad a través de correo postal queda prohibida y la publicidad en Internet queda relegada a los portales de los operadores del juego.

En redes sociales, las empresas del juego solo podrán emitir mensajes publicitarios a sus seguidores.

Se incluye el control parental. Además, se deberán contar con instrumentos que garanticen que, en ningún caso, la publicidad se dirige a menores y que existen mecanismos de bloqueo u ocultación de anuncios.

En los anuncios no podrán aparecer personas o personajes de relevancia o notoriedad pública.

En el caso de incumplir, los operadores del juego podrían enfrentarse a multas que van desde los 100.000 euros al millón de euros.

# UN PAÍS CON GRAN TRADICIÓN Y ARRAIGO

Los juegos de azar y loterías se han integrado culturalmente en muchas sociedades, acompañando a la humanidad durante siglos. **Los primeros juegos de azar de la historia los encontramos en Mesopotamia, en Asiria, en el año 2.600 a. C.**

**En España, existe una larga tradición al juego**, tanto vinculado a empresas privadas como públicas, como Loterías y Apuestas del Estado, cuyo **primer sorteo se remonta a 1812.**

Desde entonces, la práctica del juego como opción de ocio y diversión ha ido evolucionando y profesionalizándose para formar parte de la socialización de los españoles. Entre los **juegos de azar más populares de España podemos destacar el Bingo, La Quiniela, La Lotería** (en todas sus variantes), **las cartas, los dados, las máquinas de juego, etc.**

Los primeros salones de juego españoles datan del siglo XIX, vinculándose a actividades culturales o recreativos e

imitando a los clubes de caballeros de la sociedad británica. El más antiguo de todos los casinos españoles es el Casino de Castellón, que se fundó en 1814, seguido del Casino de Madrid, de 1836.

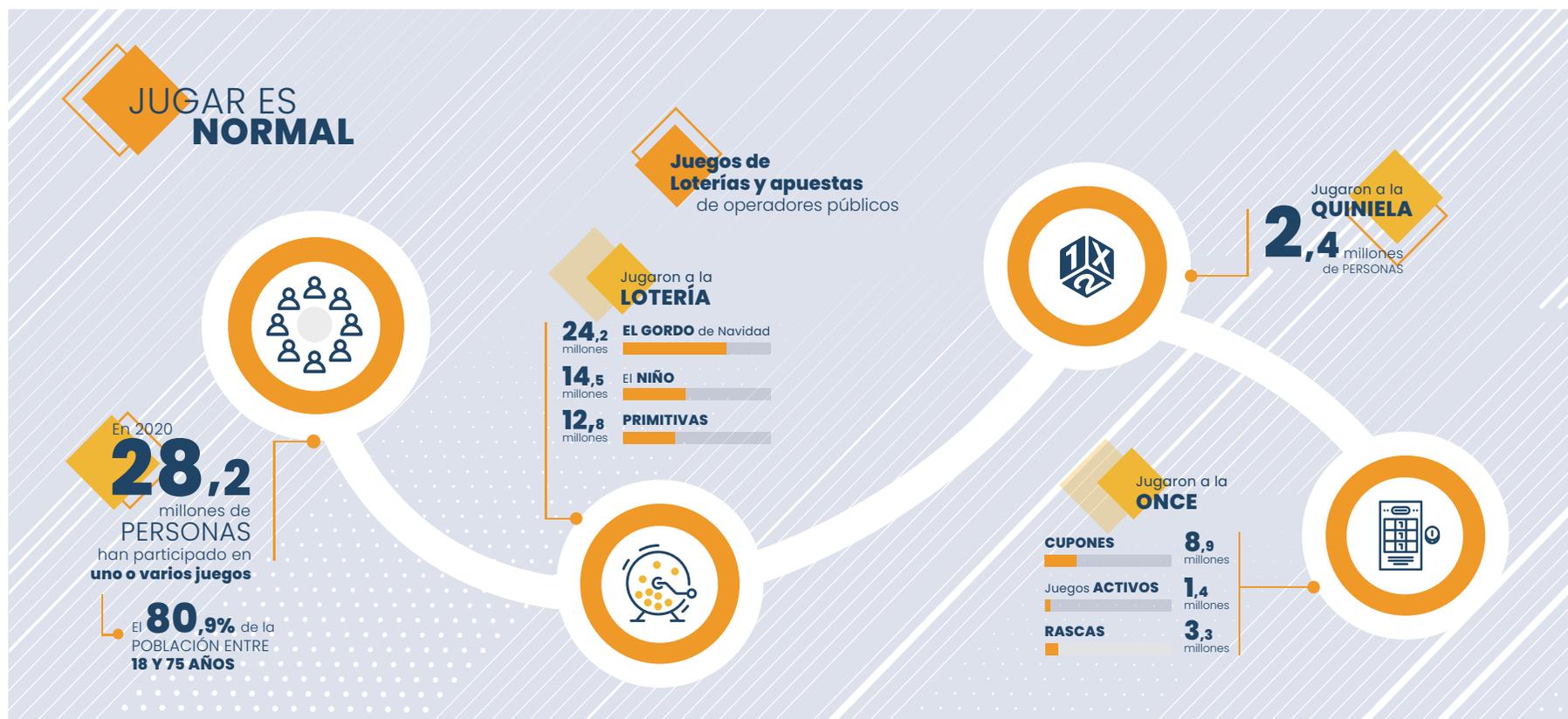
Aunque los orígenes del **bingo** se remontan a la Italia del siglo XVI, este juego **se legalizó en España en 1977**, trayendo consigo la apertura de numerosas salas en todo el territorio y aumentando enormemente su popularidad.

También las máquinas recreativas han sido y son muy populares en España. La primera data de finales del siglo XIX, y rápidamente fueron expandiéndose y ganando notoriedad hasta la actualidad, también en versión online.

El sector del juego ha evolucionado para adaptarse a las nuevas tecnologías, desarrollando **sitios web que ofrecen, de forma responsable, legal y segura, la posibilidad de jugar** a la mayoría de los juegos de azar.

# PERFIL DEL JUGADOR

Según el Libro Juego y Sociedad 2020, que recoge un estudio sobre las actitudes y hábitos de los españoles sobre el juego:





## JUGAR DURANTE EL AÑO DEL COVID-19

**-4%**  
de clientes  
respecto a 2019



La participación  
retrocede a  
niveles de 2013

LOS JUEGOS DE **ILUSIÓN POR EL PREMIO**  
(**LOTERÍAS**) CONSERVAN SU NÚMERO DE CLIENTES

PERO HAN JUGADO CANTIDADES ENTRE UN  
20% Y UN 25% INFERIORES



Parte de este descenso  
se debe a la **reducción**  
de gastos por parte  
de aquellos sectores  
**sociales** que más han  
visto minorados sus  
ingresos



La Lotería del Niño  
no se ve afectada



El juego de loterías  
gestionado por SELAE  
y la ONCE se mantiene  
como el que **cuenta**  
con más participantes



Los juegos privados de  
**ENTRETENIMIENTO  
Y DIVERSIÓN**

(casinos, bingos, salones, apuesta  
presencial o juego en máquinas)

**6,5 millones**  
de clientes  
en 2019



**-50%**  
**3,8 millones**  
de clientes  
en 2020

**EL JUEGO ONLINE**  
SE MANTIENE ESTABLE  
EN EL AÑO 2020



**1,5**  
millones  
de clientes

## JUEGO PROBLEMÁTICO

TASA DE  
JUEGO PROBLEMÁTICO

**0,25%**

MEDIDO CON  
DSM-IV Y PGSI



España se mantiene  
como el **segundo país**  
con **menor tasa**  
de juego problemático.

EN ESPAÑA EL NÚMERO  
DE PERSONAS  
DIAGNOSTICADAS CON  
TRASTORNO DE JUEGO  
**ESTÁ POR DEBAJO DE**

**7.000**  
INDIVIDUOS



Los servicios de salud  
autonómicos mantienen  
la **incidencia estable**.

EL JUEGO  
**PROBLEMÁTICO**  
en España

UNA EXCELENTE  
**REGULACIÓN DE  
PROTECCIÓN  
AL CLIENTE**  
DESARROLLADA  
DURANTE  
40 AÑOS



**Perfiles**  
de riesgo

Deben describirse a partir de **rasgos de personalidad o antecedentes familiares**



# CONTACTO DE PRENSA

**Shackleton Buzz&Press**

[comunicacion@cejuego.es](mailto:comunicacion@cejuego.es)

**Eva Calo**

[eva.calo.fayerman@shackletongroup.com](mailto:eva.calo.fayerman@shackletongroup.com)

Telf. 619 325 426

**Arturo Muñoz**

[a.munoz.de.baena@shck-buzzandpress.com](mailto:a.munoz.de.baena@shck-buzzandpress.com)

Telf. 650 277 057

**CEJUEGO**  
CONSEJO EMPRESARIAL DEL JUEGO