



EL JUEGO ONLINE



Evolución e Impacto en la Industria del Juego
Hacia la Convergencia Presencial + Online



Eduardo Morales Hermo

Noviembre 2014



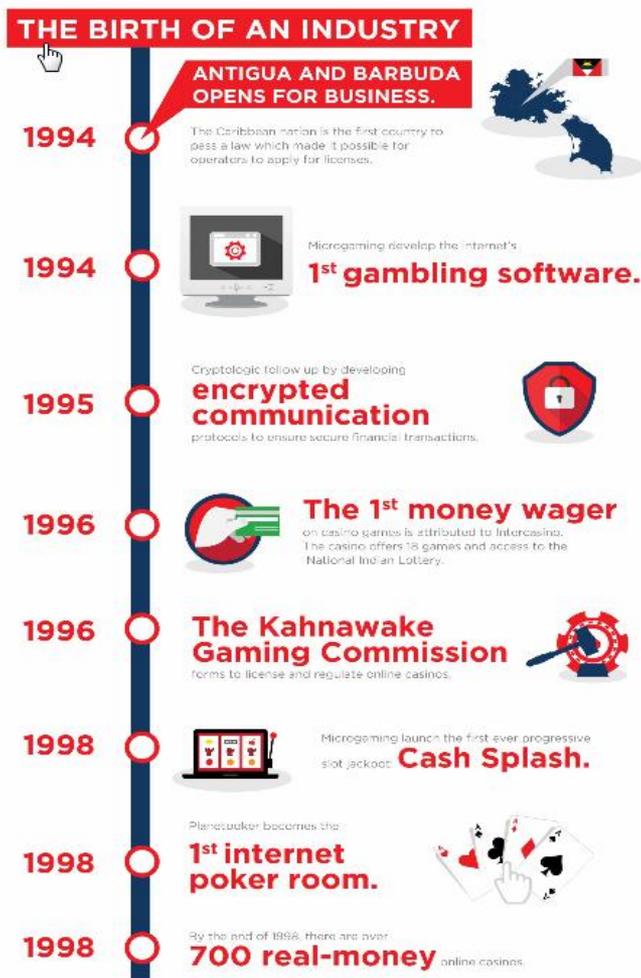
EL JUEGO ONLINE

Actualmente mas de 85 países han regulado el Juego Online y otros mas en proceso

CURRENTLY... 85 countries have legalised online gambling,
contributing to a **\$35 billion** industry = GDP of Slovenia!



EL JUEGO ONLINE



- El Juego Online nace desde fuera de la industria del juego
- Lo hace sin regulación. Se crean las primeras jurisdicciones offshore; Antigua, Barbuda... (Como no territorios piratas)
- Empresas y emprendedores de marketing diseñan el modelo con el apoyo tecnología que desarrolla el primer software para Juego Online.
- La industria del Juego presencial o tradicional mira hacia el otro lado
- El Reino Unido lidera en Europa la puesta en marcha de las primeras webs de Juego Online

EVOLUCION DEL JUEGO ONLINE

2000-2005 Boom del Juego Online Ilegal

THE ONLINE BETTING BOOM

BY THE MILLENNIUM,
online casinos are generating over **\$2.2 billion**

in revenues. US players contribute to **two-thirds** of total revenue.



2000



GAMBLING GOES GLOBAL

as UK territories Isle of Man, Alderney and Gibraltar begin to offer licenses. There are now **8 million** online players.

2001

CASSAVA ENTERPRISES SET UP 888.com

after the lucky numbers in Chinese culture.

2003



ONLINE GAMBLING REACHES ITS PEAK,

as partygaming, playtech and 888.com register initial public offerings (ipos).

2005

The 2005 UK Gambling Act represents Europe's most

liberal gambling legislation.

2005

2006-2011 Procesos regulatorios y barreras

REGULATION AND ROADBLOCKS

2006

US GAMBLING RECEIVES A BLOW



when the Unlawful Internet Gambling Enforcement Act (UIGEA) is passed. Although ambiguous, it makes it illegal for banks and credit card companies to process financial transactions for internet gambling sites. Many international operators withdraw from the US market.

2008



H2 Gambling Capital estimates worldwide online gambling revenue to be **\$21 BILLION**

2010

There are now **OVER 865 ONLINE CASINOS.**

2010



PARTYGAMING MERGES WITH BWIN
to form the world's largest publicly traded gambling company.

APRIL 2011

'BLACK FRIDAY'

The US government shuts down PokerStars, Full Tilt Poker and Cereus for violation of the UIGEA. Although it targets poker sites, it bodes badly for US online gambling as a whole.



EL JUEGO ONLINE

2011 – 2014 – 15 -16 La tecnología transforma el Juego Online, llegan los Juegos Sociales y la Convergencia

NEW TECHNOLOGY, NEW FRONTIERS

RECORD WIN!

Norwegian student scoops **€11.7 million** playing Net Entertainment's progressive jackpot slot, Mega Fortune, on Betsson.com.



2011



THE MOBILE GAMBLING BOOM:

Juniper Research reveals that **\$10 billion** was wagered worldwide through mobile in 2013.

2013

'SOCIAL GAMBLING'

grows, with casino games accounting for **one fifth** of the **\$8 billion** 'social gaming' industry.

Social casino games start-up Plumbee is worth **£40 million** alone.

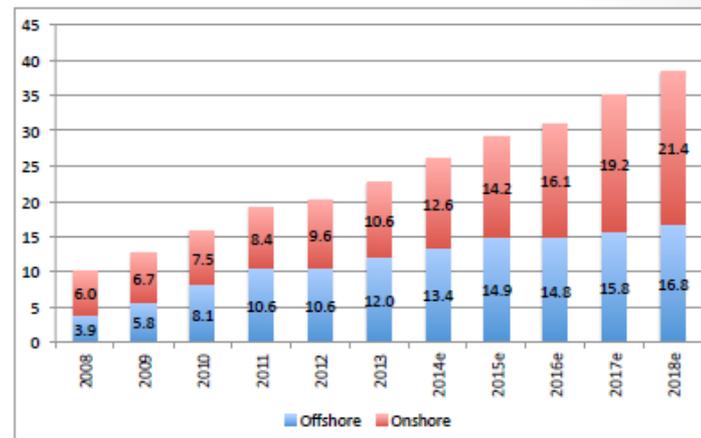


2013

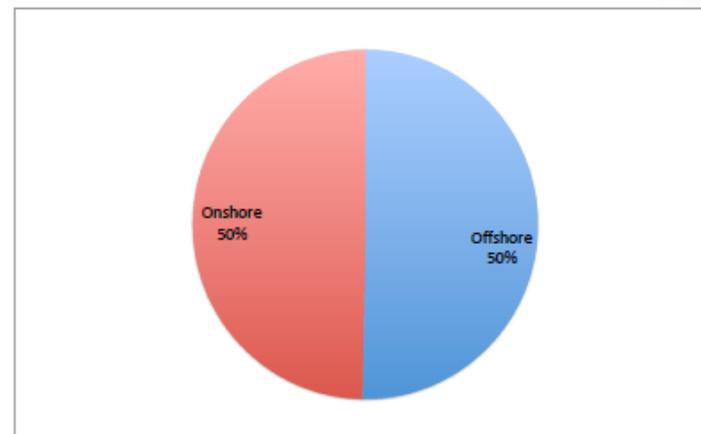
EL JUEGO ONLINE EN CIFRAS

- **El juego online regulado no es nuevo.**
- El 40% ya lo estaba en el 2003
- Los pioneros los monopolios de Europa y Asia
- PMU/Veikkaus/Svenska Spel/Win2Day/Hong Kong JC/Japan Racing Assoc, etc.
- **La evolución del “win* (GGR) de juego online a nivel Global:**
- **El total:** €6.6 MM en 2003 > €27,34 mil en 2013
- 15.3% CAGR (Tasa comp. de crecimiento anual)
- **El Regulado:** €2.67 MM en 2003 > €10.56MM en 2013
- 14.7% CAGR (Tasa comp. de crecimiento anual)
- **% de Juego Online sobre Total del Juego**
- 2003 = 3.4%
- 2013 = 8.2%
- 2014 = 8.8%
- **Juego Presencial Global alcanza €318MM en 2014**
- 5.0% CAGR (Tasa comp. de crecimiento anual en los últimos 10 años)

Global Interactive Gambling Gross Win (€bn)



Global Interactive Gambling Gross Win 2013



Mercado Regulado

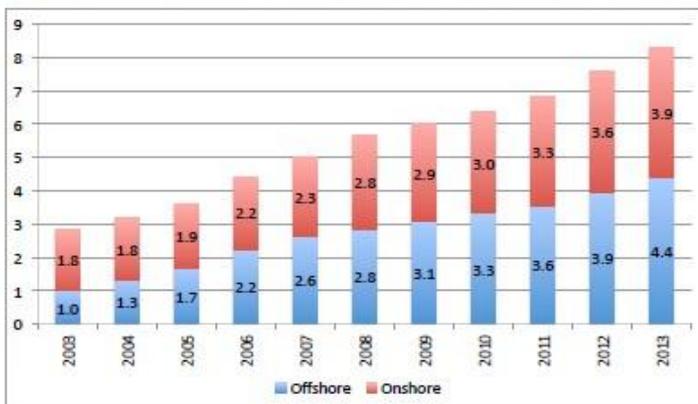
Mercado Ilegal

H2

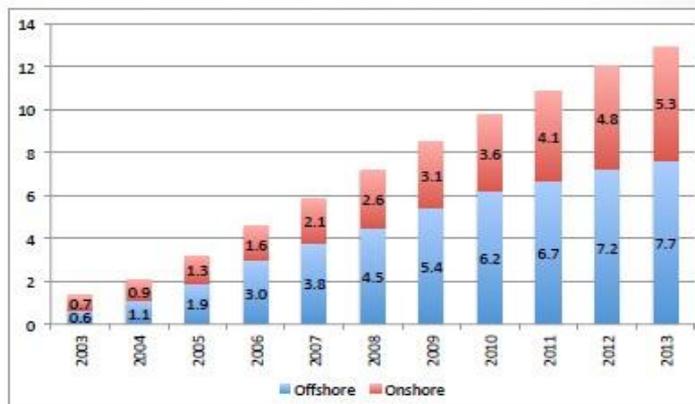
GAMBLING CAPITAL

Juego Online Europa vs Asia

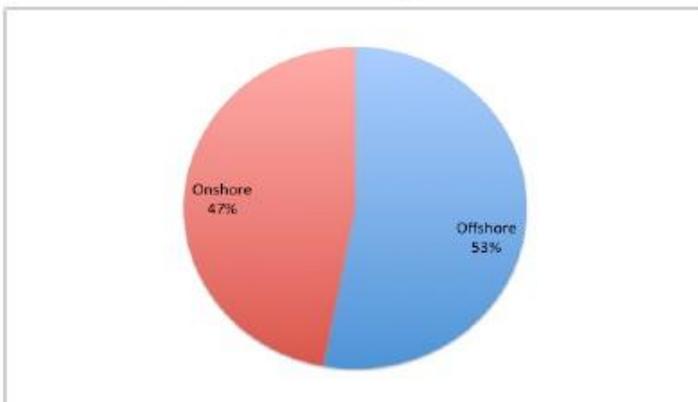
Asia Interactive Gambling Gross Win (€bn)



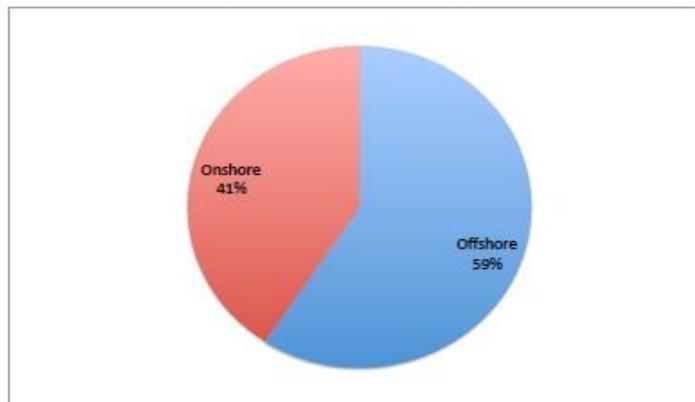
Europe Interactive Gambling Gross Win (€bn)



Asia Interactive Gambling Gross Win 2013



Europe Interactive Gambling Gross Win 2013



www.h2gc.com

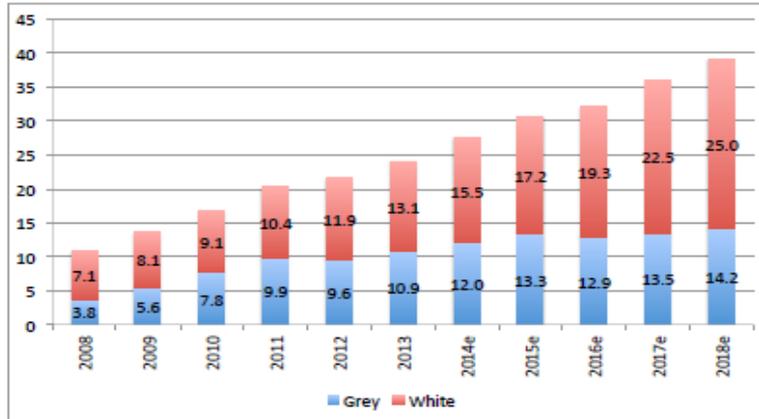
H2
GAMBLING CAPITAL

Mercado Regulado

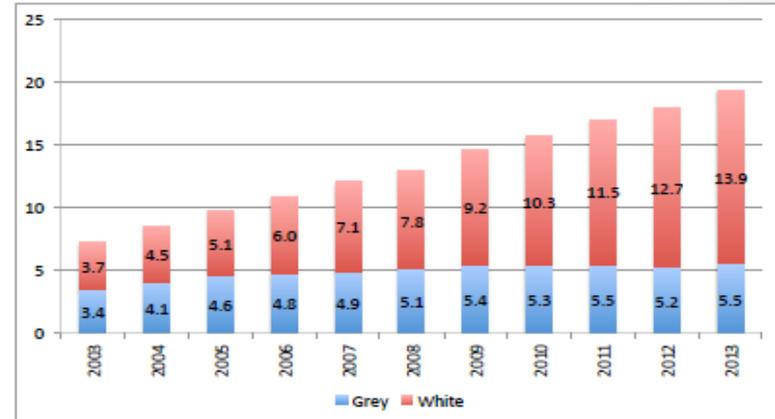
Mercado Ilegal

Juego Online Global vs Europa

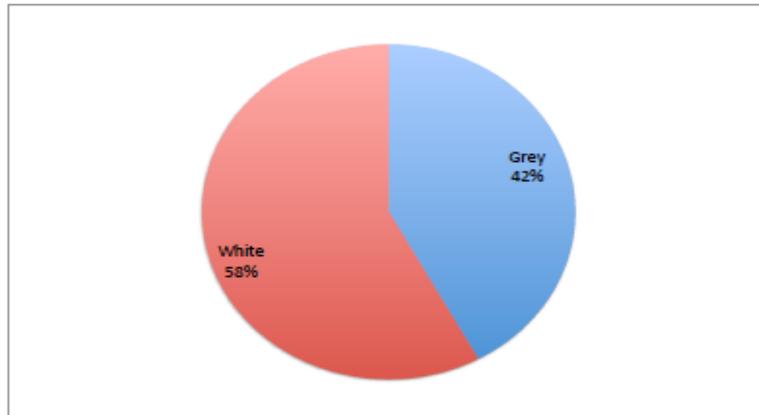
Global Interactive Gambling Gross Win (€bn)



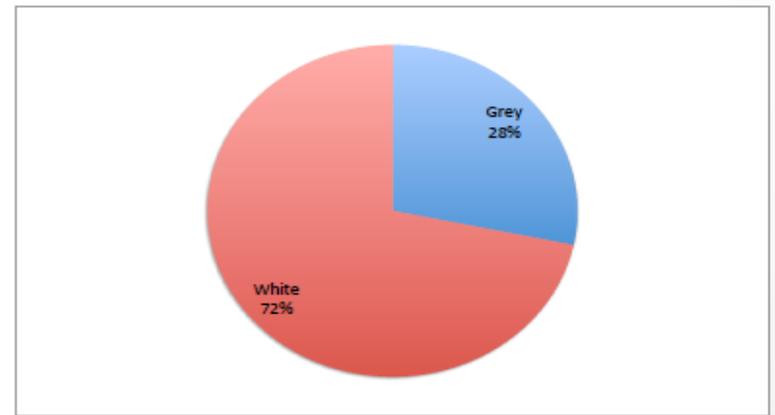
Europe Interactive Gambling Gross Win (€bn)



Global Interactive Gambling Gross Win 2013



Europe Interactive Gambling Gross Win 2013



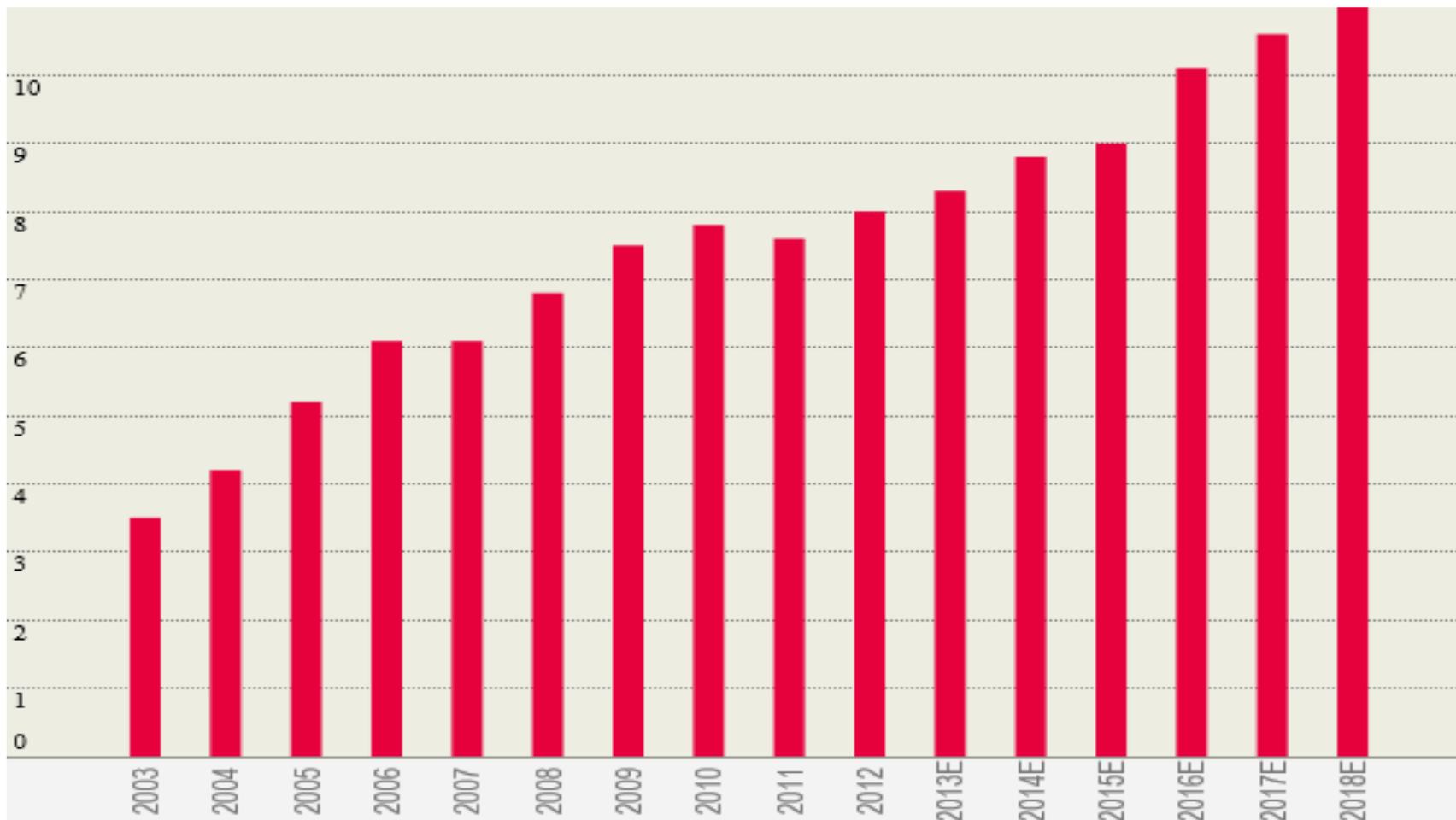
www.h2gc.com

Mercado Regulado

Mercado Ilegal

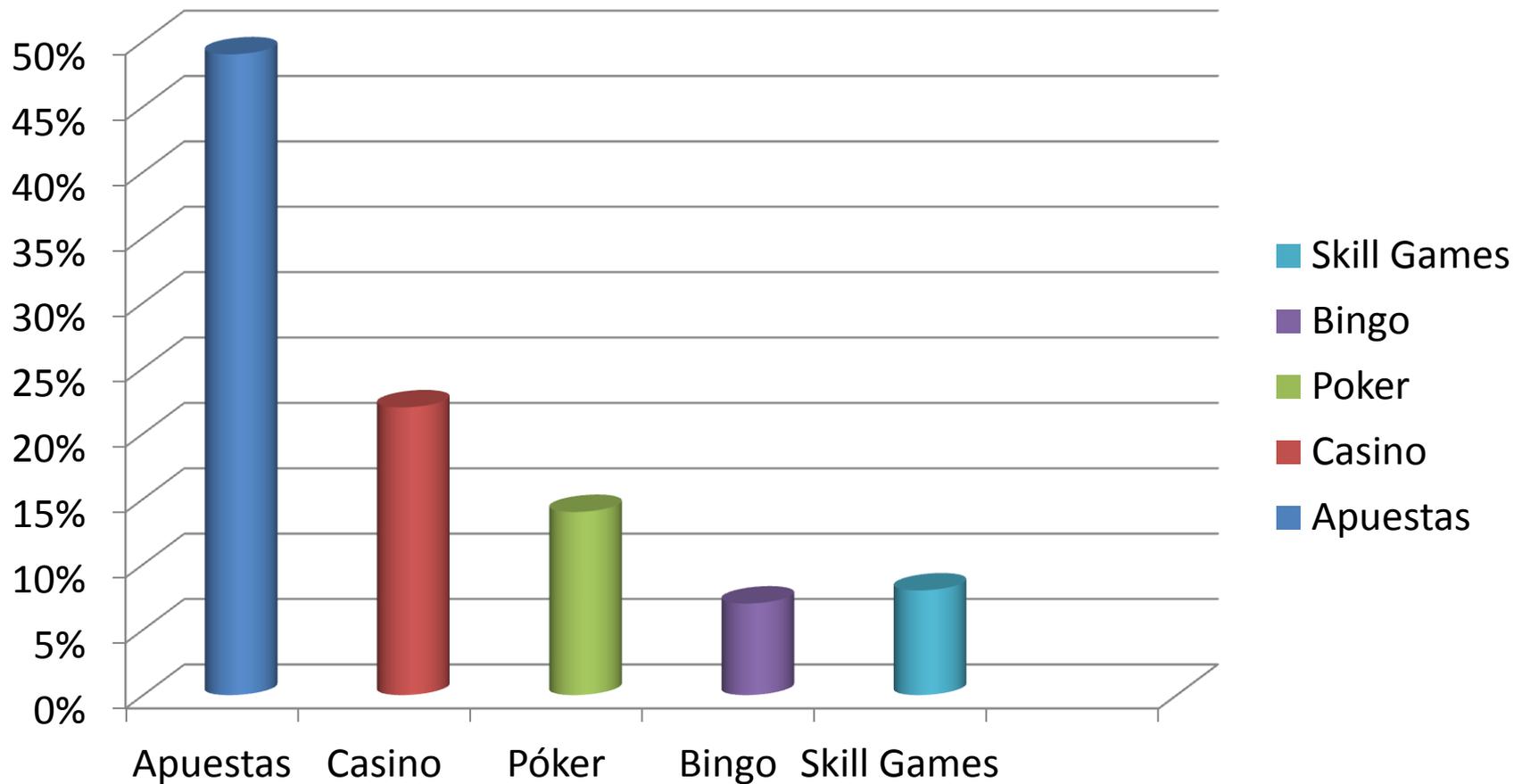
JUEGO ONLINE - % SOBRE JUEGO TOTAL GLOBAL

El Juego Online es 8,8% del total del juego en 2014 y superara el 11% en el 2018



JUEGO ONLINE

GGR Global por Vertical 2103 MM€



PROYECCION ESTIMADA DEL EL JUEGO ONLINE

GGR Por verticales de Juego en MM€

Vertical/Juego	2013	2018	
Apuestas	€12,322	€17,411	
Casino + Slots	€5,662	€10.333	
Póker	€3.259	€6,730	
Bingo	€1,486	€2,197	
Mini Juegos	€1,622	€2,274	Skill Games
Loterías Estatales	€2,318	€4,324	
GGR TOTAL ESTIMADO	€26,3	€43,4	

Juego Online – Regulación

Equilibrio Optimo del Mercado

Cuando:

“Debe haber Algo para Todos”

1.- El Gobierno tiene:

*el Control
Los Impuestos
la Seguridad del
Jugador*

2.- Operadores tienen:

*Las Licencias,
Beneficio Operativo
la protección del Mercado*

3.- Los Jugadores Tienen:

*Posibilidad de Elegir
Valor de su Opción de Juego
Seguridad/Protección*



Juego Online Equilibrio del Mercado Impuestos/Regulación

Matriz de Entrada a los Mercados Regulados

Nivel de
Impuestos/Regulación

Alta

Entrada Selectiva de Operadores

(Se limita la Oferta para el Jugador)

Traslado a webs Ilegales

(Los operadores del Mercado regulado son menos competitivos)

Equilibrio del Mercado

Baja

Prolifera la Absorción por el Mercado regulado

(Exceso de Oferta – Se Limita la Protección para el Jugador)

Status Quo

(Mercado Regulado muy Limitado y Fuerte Actividad del Mercado Ilegal)

Alta

Baja

Protección del
Mercado

EL JUEGO ONLINE

Factores que Impactan sobre el Potencial Tamaño del Mercado Regulado

➤ Nivel del tipo Impositivo y base de aplicación

➤ Gama de Productos o Juegos – Oferta Completa

➤ Economía de Escala – El Tamaño si Importa

➤ Incorporación de Operadores Locales - La Marca Local te da Ventaja

➤ Cross-Sell = (Realimentación entre juegos y canales)

➤ Número de Licencias = Mercado abierto o cerrado

➤ Otorgar Licencias solo a Operadores Presenciales

➤ Niveles de Permisividad de Publicidad y Marketing promocional

➤ Limitación de la Liquidez de los Juegos en Comunidad

➤ Requisitos Técnicos de Homologación y Cumplimiento

➤ Limitaciones en los juegos, gasto y apuestas

Ganadores y Perdedores del Mercado Regulado

“Un Negocio para 5-6 Operadores Dominantes”

- Dependiendo del Modelo Regulatorio - Modelo de Licencias Abierto
- Operadores provenientes del mercado ilegal pre-existente
- Grandes Operadores Internacionales
- Monopolios ó Grandes Operadores locales
- Algún héroe local o start-up, solo o en compañía otro que aporte el conocimiento

“Algunas Características para el éxito”

- Dimensión o Escala – Presupuesto de Entrada al Mercado
- Marca Existente Reconocida - Conocimiento del Mercado Local
- La ventaja de Entrar el Primero - Entrar a Tiempo
- Antecedentes de Éxito en Otros Mercados Regulados
- Estar preparados para asumir Riesgos
- Habilidad y capacidad para ofrecer Innovación de Negocio y Tecnología

Éxito = Estrategia de Marketing, Escala, Producto, Innovación, Tecnología, “todos” los canales una “Marca”

EL JUEGO ONLINE - MOVIL

- ***El mayor impulso de crecimiento***



- Según un informe de H2 Gambling Capital en sus predicciones de crecimiento del juego online por dispositivos móviles:
- Alcanzará el 44% de todo el juego online global para el 2018, con 19 mil millones de euros de GGR
- Partiendo de 2.4 mil millones de en el 2010, cuando el móvil era solo el 11% de juego interactivo global.
- Se estima que para 2018 el 5% del total de GGR del juego global será por móvil
- Algunos operadores estan ya ingresando mas del 40% de su GGR a través de dispositivos móviles, en especial en Apuestas Deportivas

EL JUEGO ONLINE - ESPAÑA

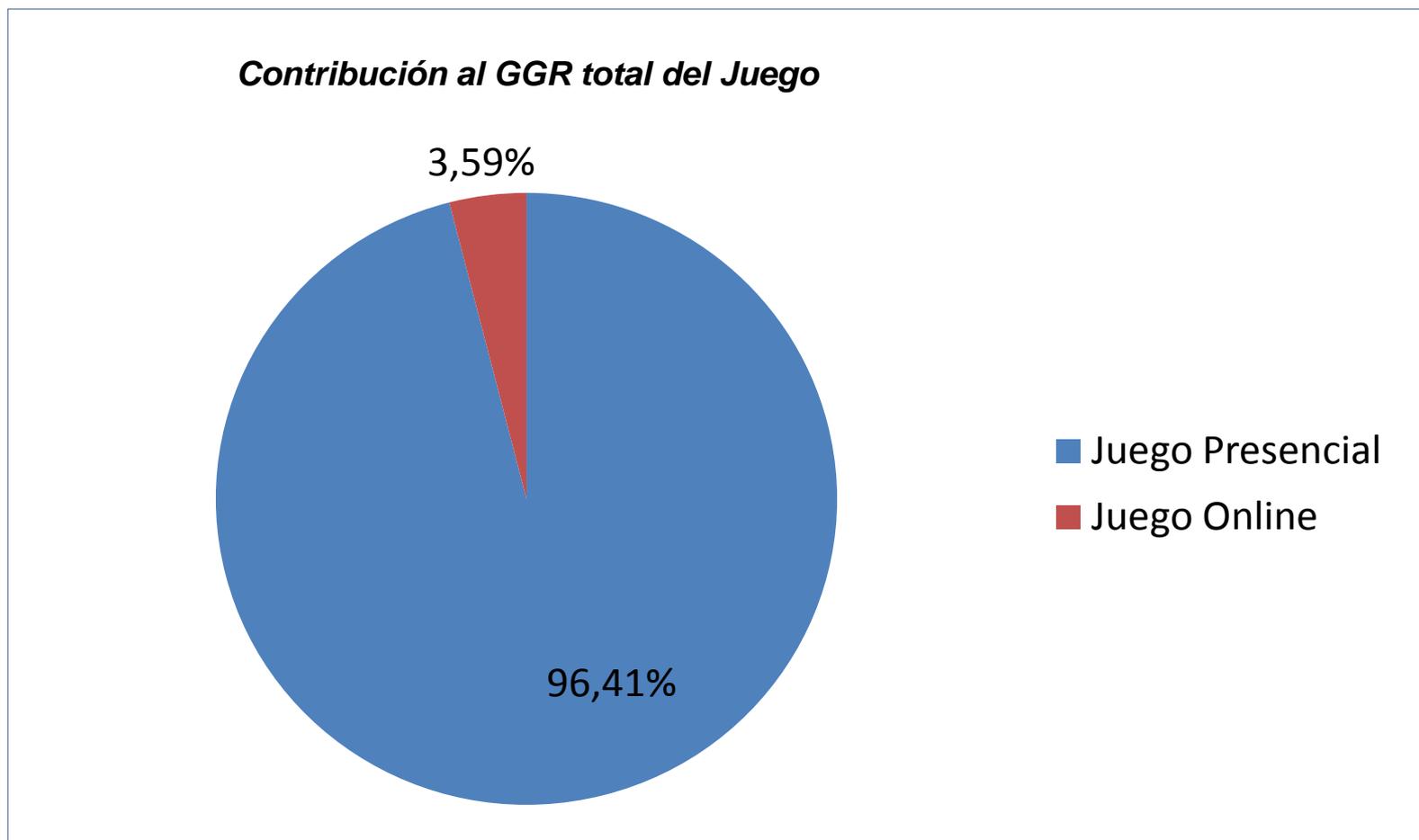
- *Los operadores de juego online “punto.com” solo tuvieron que hacer una simple migración para hacerse con el mercado de juego regulado*
- *Ningún operador presencial español puso en marcha una estrategia competitiva de Juego Online.*

- Como consecuencia, el mercado regulado está en manos de 5-6 operadores internacionales que controlan el 80-90% del mismo.

- Las limitaciones de la oferta de juegos en España reduce la capacidad de absorción de la demanda por el mercado regulado:
 - ❖ La falta de las slots
 - ❖ Limitación de la liquidez en el Póker
 - ❖ Limitación de los depósitos o importe de apuestas
 - ❖ La elevada carga fiscal: Impuesto de Juego e IVA no deducible
 - ❖ Impuesto sobre los beneficios del jugador

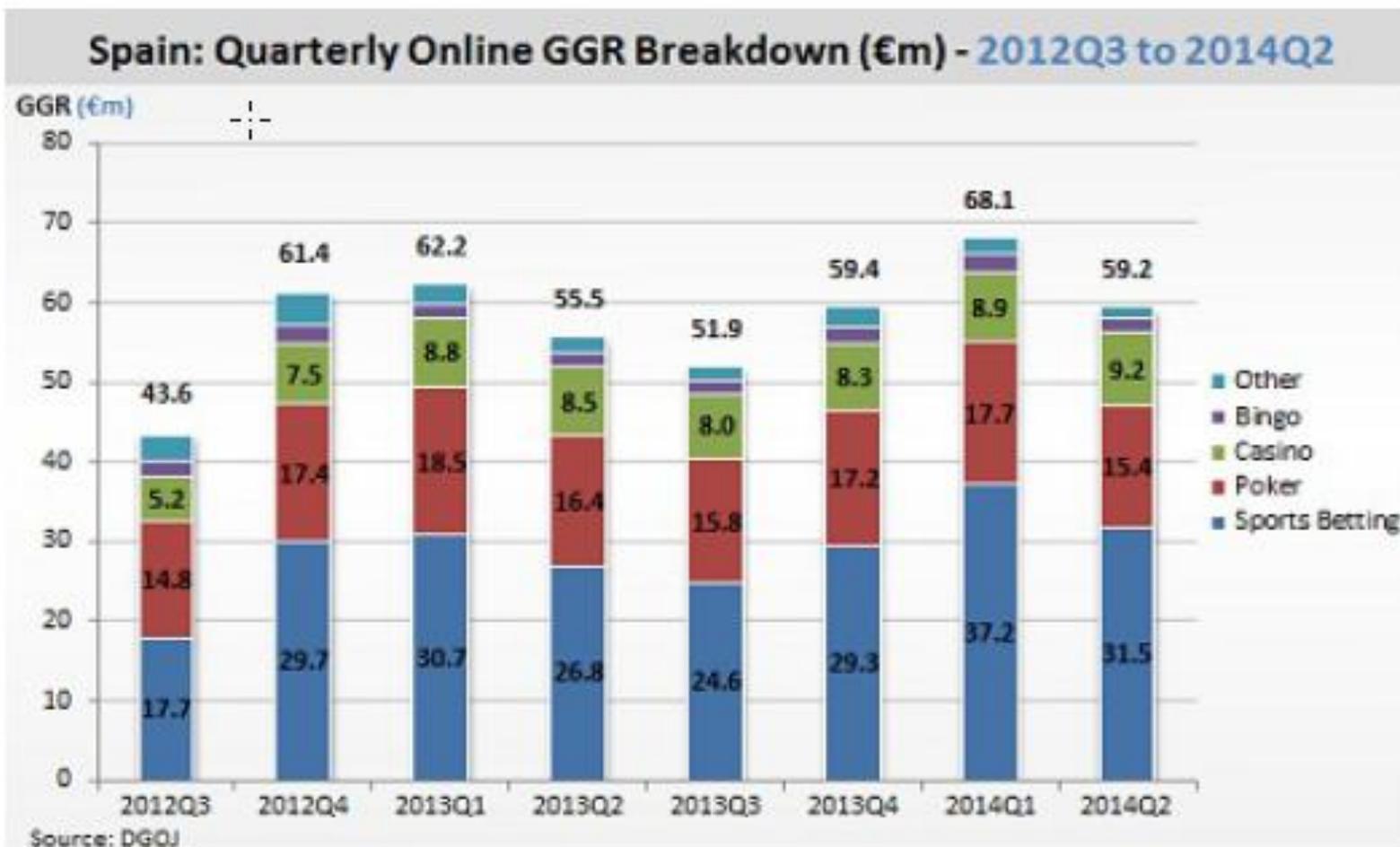
- La aprobación de las slots online a partir del primer trimestre de 2015, se estima que dinamizará el mercado del juego online en España
- Producirá nuevas estrategias de promoción y publicidad de las empresas, esperando repercuta en sus cuentas de resultados

JUEGO ONLINE - ESPAÑA



EL JUEGO ONLINE – ESPAÑA

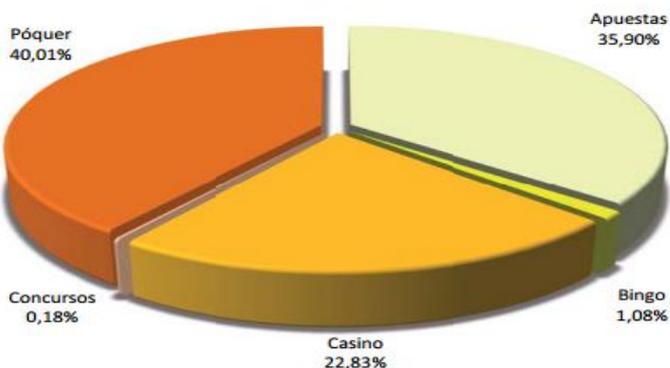
Evolución del GGR MM€



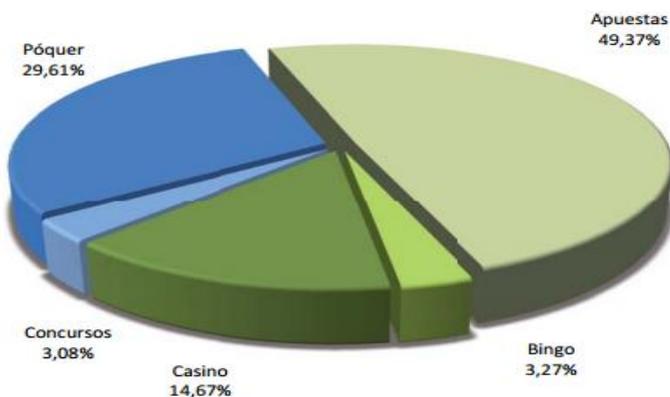
Crecimiento moderado acorde con la oferta , juegos, fiscalidad y situación de la economía

EL JUEGO ONLINE - ESPAÑA

Cantidades jugadas por modalidad de juego online



Contribución al margen de juego por modalidad de juego online

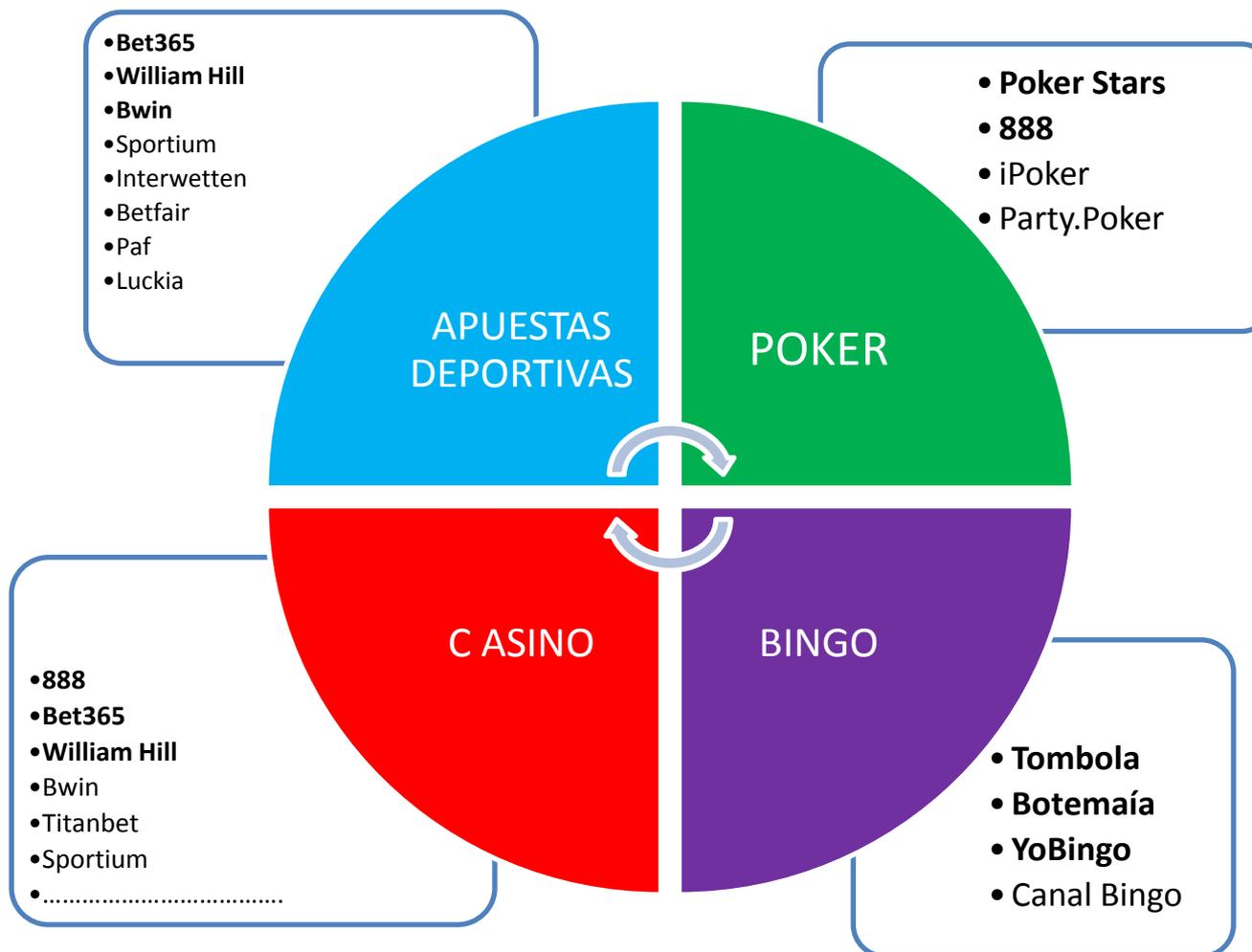


Fuente: Dirección General de Ordenación del Juego.

- En el 2013 Póker lidera las cantidades jugadas y las Apuestas Deportivas lideran el “win” o GGR del Juego Online
- El 2T 2014 Reflejan que el Póker sigue en descenso, mientras las Apuestas Deportivas continúan su crecimiento
- Los Juegos de Casino ocupan el tercer lugar pero con la entrada de las Slots o máquinas de azar online subirá al segundo puesto.
- El Juego del Bingo también se verá reforzado con la incorporación de las máquinas de azar online

JUEGO ONLINE – ESPAÑA

Reparto del Pastel

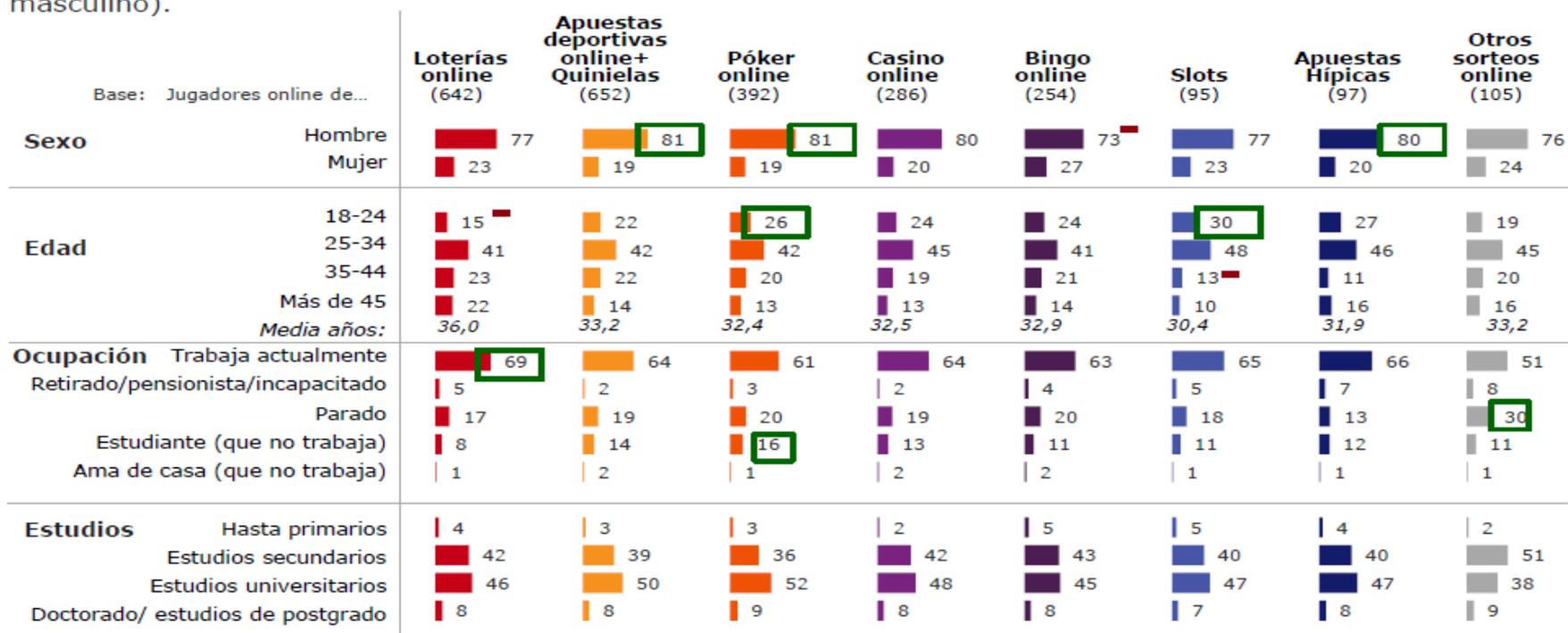


Media docena de operadores dominan casi el 90% del mercado

JUEGO ONLINE

Perfil del jugador online Según categoría de juego

El perfil del jugador online continua siendo masculino y joven. Estos atributos se ven más acusados en apuestas hípcas y slots (mayoritariamente joven) y póker y apuestas deportivas (mayoritariamente masculino).



JUEGO ONLINE - EUROPA

Mercados regulados en Europa - Reparto GGR Presencial vs Online

País	Presencial	Online
Reino Unido	86% (AADD x50%)	14%
Italia	90%	10%
Francia	91%	9%
Bélgica	88%	12%
Islandia	73%	27%
Finlandia	68%	32%
España	96%	4%
Dinamarca	60%	40%
Grecia, OPAP, (Monopolio)	82%	8%
Suecia, Svenska Spel, ATG (Monopolio)	74%	26%
Alemania	91%	9%

CONVERGENCIA PRESENCIAL + ONLINE

Con la actual regulación en España no es posible llevar a cabo una estrategia de convergencia para una propuesta multi-producto y multi-canal

- Regulación - Debe haber regulación común que comprenda todos los canales
 - - No debe regular la tecnología, solo las especificaciones del juego
 - - Debe permitir el compartimiento de territorialidad paramas escala
 - - Debe distinguir la fiscalidad adaptada a cada segmento y modelo

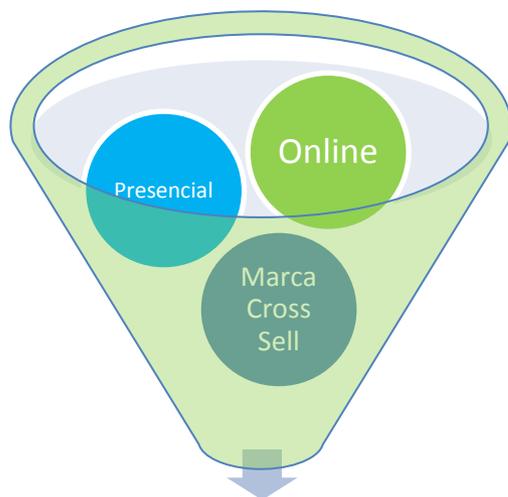
- La tecnología - Debe facilitar la convergencia de los distintos segmentos y canales
 - - Es una opción a decidir por el desarrollador, fabricante u operador

- Herramientas: Para la estrategia de conversión, cross-sell, retención y fidelización
 - Para una estrategia de marketing común reforzando el concepto multi-canal + una marca

CONVERGENCIA PRESENCIAL + ONLINE

- *Los operadores presenciales del Reino Unido son los pioneros en la convergencia PRESENCIAL + ONLINE*
- *Con una estrategia multi-canal, avanzando en el solapamiento de jugadores entre todos los canales*
- *Todo mediante una sola cuenta, incrementando la fidelidad a la marca y el valor del jugador .*

Multi- Canal

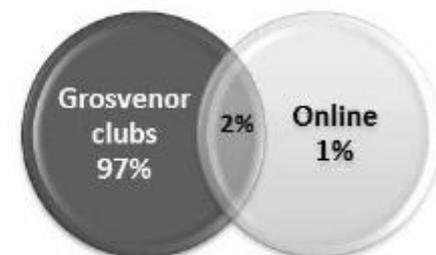
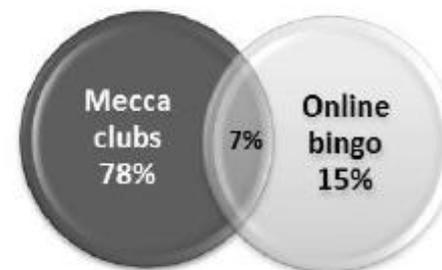


15-25% Media de Solapamiento de la Industria

Media de la Industria

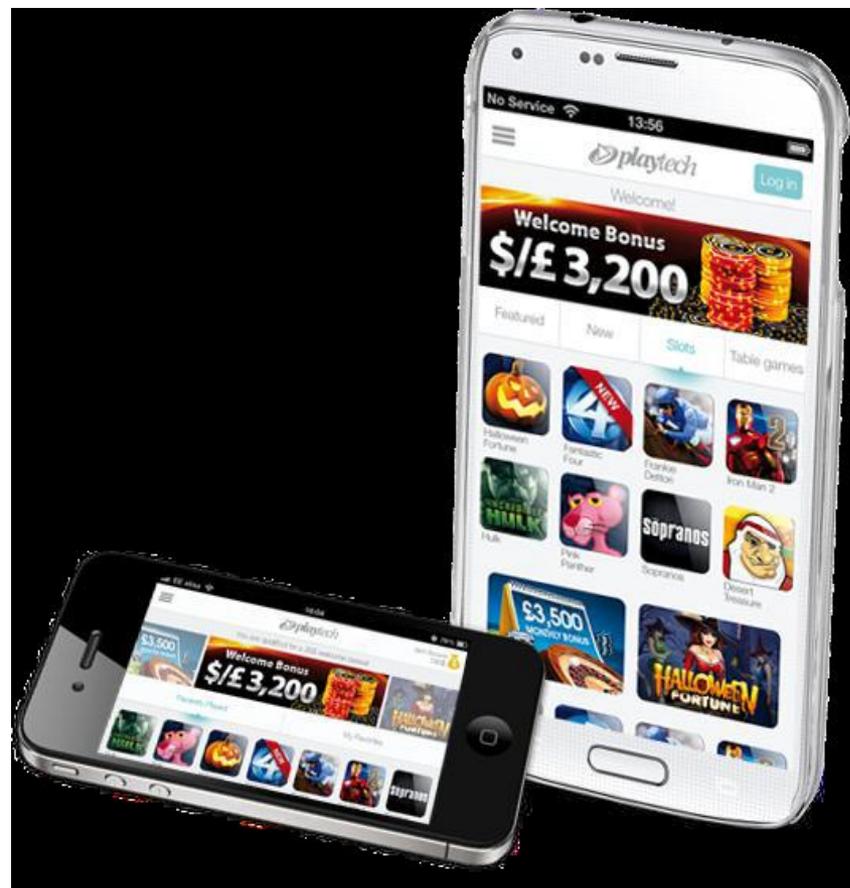


Solapamiento Grupo Rank



ESTRATEGIA MULTI CANAL

Gala Coral –UK Modelo a Seguir – Multi – Canal – Una sola cuenta = x 2,5 valor del jugador



Han unificado presencial y online bajo una misma dirección y estrategia de cross sell

CONVERGENCIA = INTEGRACION

Juego Online y Presencial

- Se necesita una regulación común y adaptada a los segmentos en convergencia
- El futuro estará dominado por las plataformas entrelazadas o “Cross Platform”
- Para gestionar las plataformas online, televisión en vivo, telefonía móvil y terminales o juegos tradicionales a través de un sistema unificado, para una estrategia “multi-canal”.
- La red de “Cross Platform”, cuenta con acceso y posibilidad de realizar depósitos a través de una sola cuenta de usuario y una combinación de nombre de usuario y contraseña, permite a los jugadores seguir jugando en sus dispositivos de telefonía móvil después de dejar el local presencial, o acceder al casino online después de jugar por TV utilizando la misma cuenta.
- El operador adquiere una posición de ventaja única desde la que puede gestionar todas las plataformas y hacer una estrategia marca + multi producto + multi canal + una sola cuenta
- Integrar nuevos productos en forma fluida y se administra a través de una única interfaz, de este modo, el flujo desde presencial a móvil e Internet intensifica la conversión y fidelización del jugador y maximiza la rentabilidad.

CONVERGENCIA ONLINE > PRESENCIAL

Algunos Grandes Grupos de Juego Presencial > Online

	Observaciones
William Hill, Reino Unido	Licencias Abiertas
Paddy Power, Reino Unido	Licencias Abiertas
Gala Coral, Reino Unido	Licencias Abiertas
Ladbrokes, Reino Unido	Licencias Abiertas
Casino Grand Brussels , win2day.be, Bélgica	Licencias Operadores Presencial
Casino Spa , casino777.be, Bélgica	Licencias Operadores Presencial
Casino Dinant, Partouche.be, Bélgica	Licencias Operadores Presencial
Casino Blankenberge aliado con Unibet, Bélgica	Licencias Operadores Presencial
Casino Namur aliado con Pokerstars, Bélgica	Licencias Operadores Presencial
Casino Knokke aliado y Williams Interactive, Bélgica	Licencias Operadores Presencial
Casino Oostende aliado con Bwin.Party, Bélgica	Licencias Operadores Presencial

CONVERGENCIA ONLINE > PRESENCIAL

Algunos Grandes Grupos de Juego Presencial > Online

Casino Hippodrome aliado Poker Stars , Reino Unido	Licencias Abiertas
Caesars Entertainment aliado con 888, New Jersey USA	Licencias Operadores Presencial
Boyd Gaming aliado co Bwin.Party, New Jersey USA	Licencias Operadores Presencial
Golden Nugget, New Jersey, USA	Licencias Operadores Presencial
MGM Resorts aliado con Bwin.Party, Nevada, USA	Licencias Operadoras Presencial
Sportium (Cirsá – Ladboke), España	Licencias Abiertas Concurso
PMU, Francia	Licencias Abiertas
Parteuche, Francia	Licencias Abiertas
Snai, Italia	Licencias Abierta núm. clausus
Sisal, Italia	Licencias Abiertas núm. clausus
Lottomatica, Italia	Licencias Abiertas núm. clausus

Todos estos operadores de juego presencial son algunos de los que han adoptado el Juego Online como complemento de su oferta o buscado un socio experto que lo desarrolle.

EL JUEGO ONLINE

Algunas Conclusiones y Precisiones

- No hay evidencia de canibalización sobre el juego presencial
- Se estima que mas del 80% de los jugadores online no juegan en el presencial (Reino Unido, Bélgica, Dinamarca, New Jersey....)
- El perfil del jugador online: 40% 18-35 + 30% 36- 50 años.
- El tamaño si importa - La economía de escala es fundamental
- Los operadores presenciales han de aceptar que el juego online no es igual que su negocio presencial: deben hacerlo bien o asociarse con quien sabe hacerlo.
- Los mercados regulados están dominados por 5-6 operadores
- Una oferta completa y la fiscalidad por debajo del 15% son la mayor garantía para conseguir absorber la demanda por el mercado regulado
- Ley de Licencias y Publicidad, la Fiscalidad sobre el Punto de Consumo en el Reino Unido y su utilidad

Muchas Gracias !!



Eduardo Morales Hermo

12 Noviembre 2014