



ENCUENTRO AGEO PARA LA COMPETITIVIDAD DEL SECTOR



XXXIV ANIVERSARIO DE AGEO 2016



El futuro del
juego presencial



XXXIV

ANIVERSARIO DE AGEO

III ENCUENTRO AGEO PARA
LA COMPETITIVIDAD DEL SECTOR

A Coruña, 6 de octubre 2016

El futuro del juego presencial



ÍNDICE

BIENVENIDA DEL PRESIDENTE	4
CRÓNICA DE LA JORNADA	6
DISCURSO DE CLAUSURA	12
EXPOSICIÓN DE LOS PATROCINADORES	19
GALA DEL XXXIV ANIVERSARIO AGEO	21
DOSSIER DE PRENSA	23
- Medios generalistas	24
- Medios sectoriales	29
GALERÍA FOTOGRÁFICA	39

Bienvenida del presidente

Otro año más, y ya van tres, constituye un auténtico placer para mi presentaros esta Newsletter especial con motivo del III Encuentro AGEO para la competitividad del sector, un evento nacido para destacar a Galicia como voz acreditada de la industria del juego en paralelo a los actos con los que celebramos el XXXIV Aniversario de nuestra querida Asociación Gallega de Empresas Operadoras. Creo, modestamente, que entre todos hemos logrado el objetivo, y elaborando estas páginas llega la hora de hacer el satisfactorio balance de nuestra cita en A Coruña el pasado 6 de octubre.



Optamos por la preciosa ciudad herculina en un día que lucía especialmente radiante, y no ha sido, permítanme la expresión, al azar. A Coruña es el origen de varias de las empresas más potentes de nuestro sector, y un destino casi obligado e inspirador para el debate, justo al lado del mar. En el Encuentro de Palexco elegimos un tema que habla por sí solo: **El futuro del juego presencial**, y juntos lo hemos dejado claro: lo tenemos, y mucho, y en eso hemos coincidido todos los presentes: representantes de las Administraciones Públicas, de las principales multinacionales, asociaciones y federaciones, medios de comunicación, profesionales y empresas.

Analizamos en las mesas de debate el papel vertebrador del Salón de Juego, con un protagonismo especial para las nuevas tendencias que han llegado para quedarse, como los e-Sports, contamos con la voz de la experiencia de Don Aitor Uriarte, con su nuevo e



inspirador Reglamento General del Juego del País Vasco, y la versión valiente de Don Fernando Prats desde Madrid. También hemos aprendido, y mucho, del Profesor José Antonio Gómez Yáñez, que nos ha dado la palmada en la espalda que necesitamos: “Deben ustedes estar orgullosos de que el Sector haya sabido sobrevivir a una situación crítica y difícilísima”. Ahí queda eso. Tengámoslo siempre presente.

Y ante el vicepresidente de la Xunta, Don Alfonso Rueda, y el director xeral de Emerxencias e Interior Don Luis Menor, hemos insistido en nuestras demandas históricas, esas que aún no llegan pero que son vitales: una regulación más flexible con una proporcionalidad impositiva y una mayor convergencia tributaria con otras modalidades de juego. Y la única forma de conseguirlo, claro está, es desde un espíritu conciliador entre todos los actores de la Industria. Y en AGEO está la clave, porque juntos podemos ser más grandes y fuertes.

Quiero tener un reconocimiento especial para todos nuestros patrocinadores, empresas punteras que nos han mostrado sus últimas novedades, que lucieron más que nunca en el Hall Sotavento de Palexco, y sin las que no hubiese sido posible este Encuentro. Y a todos, en definitiva, toca daros las gracias, un año más, por encontrar el consenso a través del diálogo, enriquecer el debate de nuestro encuentro y por acompañarnos en nuestra tradicional Cena de Gala del XXXIV Aniversario, este año en la espectacular Finca Montesqueiro.

Espero que cuando volvamos a brindar en 2017 lo hagamos con la satisfacción de un año fructífero para todos.



Serafín Portas

Presidente de AGEO



Crónica de la jornada



EL SECTOR DEL JUEGO PRESENCIAL GALLEGO SE REIVINDICA COMO GENERADOR DE EMPLEO Y RIQUEZA Y RECLAMA PARA SEGUIR CRECIENDO UNIDAD NORMATIVA Y FISCALIDAD JUSTA

- *El presidente de AGEO, Serafín Portas, pide ante el Vicepresidente de la Xunta una menor regulación, proporcionalidad impositiva y convergencia tributaria con otras modalidades de juego*
- *Alfonso Rueda se compromete a impulsar una nueva Ley del Juego en Galicia durante esta legislatura*
- *Los expertos participantes en los debates coinciden en el papel primordial del Salón como eje de la actividad y ven clave sumarse a los avances tecnológicos*
- *El sociólogo José Antonio Gómez Yáñez indica que España es uno de los países a nivel mundial con tasas más bajas de juego problemático, con el 0,3%*



- *La cita de Palexco reúne a 200 profesionales, que descubrieron además las últimas novedades del recreativo, convocados por la Asociación Gallega de Empresas Operadoras*
- *El sector del juego representa el 3,65% del PIB de gallego*



El III Encuentro AGEO para la Competitividad del Sector, que se celebró en Palexco, A Coruña, el 6 de octubre, ha analizado exhaustivamente **El Futuro del Juego Presencial**, y bajo esa premisa se desarrollaron las dos mesas de debate y la conferencia, que contaron con autoridades y profesionales de referencia convocadas por la Asociación Gallega de Empresas Operadoras, presidida por Serafín Portas.

En total 200 profesionales del sector, entre directivos de las principales firmas nacionales y multinacionales del área, asociaciones y federaciones de empresas de ámbito nacional, profesionales, expertos y autoridades se dieron cita en esta jornada, que culmina con la tradicional Cena de Gala por el XXXIV Aniversario de AGEO en la Finca Montesqueiro.

Durante el Encuentro, el presidente de AGEO Serafín Portas, indicó en presencia del Vicepresidente de la Xunta, Alfonso Rueda, el Presidente de la Confederación de Empresarios de Galicia Antonio Dieter Moure, y el Presidente de la Confederación de Empresarios de A Coruña, Antonio Fontenla, que “el sector del juego presencial tiene futuro, y mucho”, pero insistió en la demandas históricas para garantizarlo: una tendencia a una menor regulación, proporcionalidad impositiva y convergencia tributaria. “Somos un sector normal y queremos tener una relación normal con la Administración, porque somos generadores de empleo y riqueza”, incidió.



LOS AVANCES TECNOLÓGICOS, DE LA MANO DEL MARCO REGULADOR

Desde la Asociación Gallega de Empresas Operadoras, ven necesaria “una reformulación y aprobación de una nueva forma reglamentaria que posibilite a los operadores gallegos afrontar el futuro en condiciones con una visión a largo plazo”, con el consenso como base. Además, Portas tiene claro “que la nueva realidad poco o nada tiene que ver con la de hace unos años”, por lo que “el marco regulador deberá contemplar los imparables avances tecnológicos”.

Serafín Portas insistió en la idea de que “en Galicia consideramos de imperiosa necesidad la formulación y posterior aprobación de una nueva norma reglamentaria que posibilite que el sector presencial pueda afrontar el futuro en condiciones de viabilidad y desarrollo sostenible” y además, insistió en caminar hacia una relación con la Administración más madura.

COMPROMISO DE LA XUNTA Y EL EMPRESARIADO GALLEGO

Precisamente, desde la Xunta recogió el testigo el Vicepresidente en funciones y Conselleiro de Presidencia, Alfonso Rueda, que se comprometió en el atril de Palexco en el acto de clausura a elaborar una Ley de Juego en la próxima legislatura. Durante su intervención, ha destacado la “interlocución cordial que lleva a conseguir acuerdos” y ha comentado que ve con buenos ojos la separación de la “fiscalidad y la regulación” en el mundo del juego gallego. Este se trata de un “sector normalizado importante para Galicia” y por eso se ha comprometido a “abordar en esta legislatura una Ley del Juego”.

Por su parte, el presidente de la Confederación de Empresarios de Galicia, Antonio Dieter Moure, ha incidido en que este sector da trabajo a 75.000 personas y “paga impuestos y contribuye a la economía”, por lo que solicita “reglas justas para el juego”.

También Antonio Fontenla, presidente de la Confederación coruñesa, en esta línea destacó la figura de AGEO porque “la unión empresarial es fuerza, y unidos tendréis una voz más fuerte para que se escuchen vuestras demandas”.





MESA I: EL NUEVO SALÓN DE JUEGO Y SU FACTOR SOCIAL

El juego presencial, por lo tanto, ha sido el eje central de este III Encuentro que ha celebrado dos mesas de debate al respecto. En la primera, ***El Salón como elemento central, dentro del ámbito local del juego***, moderada por el Asesor Jurídico de AGEO, Santiago Moreno, participaron el regulador vasco Aitor Uriarte, la secretaria del Club de Convergentes Cristina García, el director jurídico de Luckia Francisco Feijóo, el presidente de ANESAR José Vall, el director de Expansión de Grupo Vid Diego Naranjo y el presidente de AGEO Serafín Portas. En ella se analizó la figura nuclear del Salón de Juego y su futuro, analizando la oferta de juego como motor frente a la crisis y como garante de la innovación tecnológica.

El presidente de AGEO abogó por “continuar limpiando la imagen del Salón”, idea compartida con José Vall, que continuó indicando que “hasta ahora un Salón de Juego no dejaba de ser como un bar con muchas máquinas, pero este concepto ha cambiado afortunadamente gracias a la amplia oferta con la que cuenta”.

El factor social de estos locales fue otro punto destacado por los participantes, donde se puede ir con amigos y pasar un buen rato, sobre todo gracias a los avances tecnológicos y el cambio de perfil en el cliente. En este punto, el director jurídico de Luckia, Francisco Feijóo, destacó la necesidad de hacer entender a la sociedad “que el Juego es algo natural y amigable”. En este punto, los eSports ocuparon un lugar destacado en la mesa, con la experiencia positiva de Diego Naranjo, director de Expansión de Grupo Vid, pero aún queda camino por recorrer: “Aún no terminamos de ver su rentabilidad, debemos de crear competiciones”, indica Serafín Portas, mientras Aitor Uriarte mira al futuro: “Deberá ser regulado, pero el concepto debe ser mejorado, permitir su comercialización y generar apuestas”.





MESA II. LA OFERTA DE JUEGO EN HOSTELERÍA, A ANÁLISIS

En la segunda mesa, *Evolución de la oferta de juego, fuera de los locales específicos*, participaron el regulador madrileño Fernando Prats, el director xeral de Emerxencias e Interior Luis Menor, el CDO-director digital de Recreativos Franco Alejandro Casanova, el director de Relaciones Institucionales de Cirsra Carlos Duelo, el presidente del Grupo Luckia José González y el presidente de AGEO Serafín Portas. En ella se analizó la situación actual de la oferta de juego en hostelería y donde el sector presencial gallego insiste que “las apuestas deportivas no deben de sustituir a las recreativas, con un parqué de las primeras más que suficiente”.

El presidente del Grupo Luckia, José González Fuentes, se refirió al cambio sociológico no sólo en la hostelería, sino en los hábitos de los clientes indicando que “las personas pueden jugar exigiendo los mismos requisitos que tienen en el juego online”. Por su parte, el director xeral Luis Menor defendió el interés de la legítima iniciativa empresarial con la salvaguarda de los intereses de consumidores y usuarios, mientras que el Regulador madrileño, Fernando Prats, indica que el juego en hostelería se define por su carácter anónimo que no crea alarma social, y que es sinónimo de supervivencia de muchos negocios.



CONFERENCIA DEL PROFESOR JOSÉ ANTONIO GÓMEZ YÁÑEZ

Entre las dos mesas de debate, el profesor de Sociología de la Universidad Carlos III, José Antonio Gómez Yáñez, analizó en una conferencia ***La industria del Juego en una sociedad en transformación: Galicia y España***, en la que desveló importantes datos del impacto socioeconómico de esta actividad. Entre ellos, que España es uno de los países con una tasa de juego problemática más baja en todo el mundo, el 0,3, en tendencia descendente y por debajo incluso de Alemania, Australia, Noruega o Nueva Zelanda.

Además, el ponente aprovechó para felicitar al sector: “Deben ustedes estar orgullosos de haber sobrevivido a una situación crítica y difícilísima”, afirmó.



Discurso de Clausura

**Sr. Alfonso Rueda, Vicepresidente de la
Xunta de Galicia**

**Sr. Antonio Dieter Moure, Presidente de la
Confederación de Empresarios de Galicia**

**Sr. Antonio Fontenla, Presidente de la
Confederación de Empresarios de A
Coruña**

**Sr. Luis Menor, director xeral de
Emerxencias e Interior**

**Sr. Aitor Uriarte, director de Juego y
Espectáculos del Gobierno vasco**

**Sr. Fernando Prats, director general de
Tributos y Ordenación y Gestión del Juego
de la Comunidad de Madrid**

**Presidentes de organizaciones
empresariales de juego, fabricantes,
empresarios, medios de comunicación**

**Patrocinadores, que un año más nos han
apoyado**

**Compañeros de la Junta Directiva de
la Asociación Gallega de Empresas
Operadoras y las Asociaciones estatales:**

**CEJUEGO, COFAR, FEMARA, ANESAR,
EUROPER, AMADER, ASEOCYL, AERPA,
ABIGA, Club de Convergentes**

Socios de AGEO

Amigas y amigos



Un año más reunimos en Galicia a la representación más fuerte del juego presencial de España, este año mirando al mar coruñés en esta preciosa ciudad herculina, en la que la industria del juego se ha desarrollado de manera brillante y ejemplar.

Gracias a todos por acompañarnos cada día más al norte, donde precisamente queremos poner a nuestro sector, en un lugar destacado en el mapa. En este III Encuentro para la competitividad del sector, que celebramos en Palexco, no falta nadie; ni la administración reguladora, ni empresarios, fabricantes, asociaciones, federaciones, asesores jurídicos, operadores, expertos en innovación, medios generalistas y especializados, por lo que queda claro que somos un sector importante, potente, fuerte, de futuro y, sobre todo, normal. Y en eso insistimos, en alcanzar la normalidad.

Y normalidad es reputación social como industria de entretenimiento, responsabilidad empresarial, publicidad y comunicación con nuestros clientes, y apuesta por el desarrollo económico y el empleo, el desarrollo tecnológico y la innovación, la internacionalización de las empresas y la globalización de los mercados, presencial y online, y la cooperación empresarial.

Muchas gracias Sr. Vicepresidente de la Xunta de Galicia, estimado Alfonso, por acompañarnos a este acto de clausura, me consta el esfuerzo personal que has hecho para poder estar hoy aquí acompañándonos, estamos deseando escucharte, el año pasado te comprometiste a volver a estar con nosotros y lo haces por la puerta grande, tras un gran resultado electoral, nuestra mayor felicitación. Y también muchas gracias al Sr. Presidente de los empresarios gallegos, y a todos los que hemos debatido y asistido a los debates alrededor de lo que realmente nos importa.

Hoy hemos hecho una apuesta por el juego presencial y así lo indicamos en el título elegido, hablando de futuro, porque lo tenemos y mucho. El año pasado decíamos que igual estábamos viviendo desde la barrera el auge del desarrollo tecnológico y el cambio en las nuevas tendencias de juego, y este año hemos demostrado que tenemos claro que formamos parte de ello. Así lo demostramos en la primera mesa de debate en la que hemos



reivindicado el Salón de Juego como punto de encuentro y como motor frente a la crisis. En la mayoría de las Comunidades Autónomas constituye la oferta de juego que mejor está superando la crisis, y existen cada vez más voces que piden una oferta más amplia con más juegos como máquinas especiales y bingo electrónico.

Debemos sumarnos a estos avances y, aprovechando que vemos mimbres cada vez más firmes de recuperación económica, que están reactivando el consumo, aprovechar para volver a ser fuertes.

Tampoco podemos ser ajenos no solo al extraordinario avance tecnológico que está transformando al sector, sino las modalidades disruptivas innovadoras que se derivan.

El ejemplo de los E-sports, de los que hemos hablado en la primera mesa de debate, en la que hemos contado con Diego Naranjo, todo un visionario de lo que viene, una auténtica revolución en la que muchos ven su sitio dentro de la oferta de salón de juego; es indudable que estas competiciones de profesionales de videojuegos, impulsados por una industria poderosa y creativa, que igual que sucede con los Visual Sports, juegos y competiciones de realidad virtual inspirados en deportes, son modalidades de juego relacional sobre soportes virtuales en red, algo inesperado por el mercado; sin embargo está siendo asumido rápidamente por los operadores de juego tradicional de internet, que han conseguido integrar en su oferta de juego - especialmente en apuestas deportivas y juegos de casino- estos productos innovadores. Y las principales empresas proveedoras de software de juego luchan por tener en su cartera de productos, la mayor cantidad de juegos virtuales posible. Aquí puede estar una de las claves del futuro. Aprovechémosla.

La oferta de juego en hostelería, de lo que hemos hablado en la segunda mesa, debe evolucionar en consonancia con los tiempos pero adaptándose siempre a los gustos y demandas de los clientes potenciales y futuros. En hostelería las apuestas deportivas no deben sustituir a la máquina recreativa, en Galicia tenemos un parqué más que suficiente para la demanda existente, por lo que no vemos necesaria la ampliación de terminales, en este momento, así se lo hemos transmitido a la Xunta, y aprovecho para insistir en el tema. Por ejemplo en País Vasco creo que llevan unos 8 años, con 1500 terminales, incluidos los de los corners de Apuestas en Salones, bingos y Casinos, las Casas de Apuestas irían aparte, y por lo que me cuentan compañeros de allí, ahora están empezando a plantearse el solicitar un pequeño incremento del número de autorizaciones; en Galicia actualmente estaríamos en un 25% y si finalmente se produce el incremento tal y como está planteado, estaríamos hablando en términos de porcentajes de un 40% el número de terminales de Apuestas



respecto al parque de máquinas tipo “B” que actualmente está operativo en Galicia, entiendo que hay que darle una pensada antes de tomar una decisión.

Hablo de unidad, y está claro que el sector necesita más que nunca hacerse fuerte en la comunidad, con AGEO como asociación de referencia y estabilidad desde hace 34 años, los que hoy celebramos. Esa es nuestra razón de ser, con el diálogo como instrumento básico de esa unidad sectorial.

Este diálogo debe ser la base de la relación con las administraciones públicas; en Galicia se abre una nueva etapa política continuista, y la Administración tiene las reivindicaciones de AGEO encima de la mesa: sobre la modificación del reglamento de máquinas; más facilidades en los trámites administrativos, pues estamos sometidos a numerosas dificultades; una homologación de productos más sencilla y rápida. Necesitamos de una vez por todas que la administración agilice su respuesta a las necesidades de un mercado tan dinámico como el que hemos expuesto.



Seguimos insistiendo, un año más, en los tres ejes estratégicos vitales para nosotros: la tendencia a una menor regulación, proporcionalidad impositiva y convergencia tributaria. Somos un sector normal y tenemos que tener una relación normal con la Administración.



Como ya os avancé en mi discurso de bienvenida, desde AGEO vemos necesaria la formulación y aprobación de una nueva norma reglamentaria que nos posibilite a los operadores gallegos afrontar el futuro en condiciones que garanticen la viabilidad y nuestro desarrollo, con una visión de largo plazo, 10 años; posiblemente para no afectar a nuestros negocios igual tenemos que aprobar algunas modificaciones puntuales, antes de la aprobación del nuevo texto, que llevará su tiempo el consensuarlo y su aprobación.

Ha quedado claro que somos conscientes que la nueva realidad tiene poco o nada que ver con la que hace unos años, por lo que debemos garantizar que el nuevo marco regulador la contemple, con todos los avances tecnológicos que ello conlleva y que hoy hemos vislumbrado en las mesas de debate.

En segundo lugar, no podemos olvidar que cumplimos con nuestros deberes. Como sector, hemos alcanzado un nivel de madurez tal en nuestra relación con las distintas Administraciones competentes, que es difícilmente equiparable en cuanto a rigor y cumplimiento de las normas respecta. Por lo cual, entendemos que la futura normativa de referencia debe facilitarnos las cosas, reduciendo el grado de obligaciones documentales y registrales existentes y facilitando la homologación de elementos y sistemas de juego en nuestra Comunidad de una manera ágil.

Entendemos además que el régimen de Autorizaciones Administrativas debe pivotar en torno a tres aspectos: autorización de actividad para la empresa operadora de juego, autorización de instalación en el local de referencia y autorización de explotación para las máquinas. Asimismo, sugerimos avanzar en nuevos sistemas de control como pueden ser los Códigos de Barra o Sistema Bidi, en consonancia con los tiempos que vivimos, eliminemos los papeles de las maquinas.

Solo desde esta perspectiva, adecuando la norma a la realidad cambiante en la que nos movemos, será posible que los distintos actores sectoriales, principalmente los operadores de juego y fabricantes podamos trabajar, optimizando al máximo nuestras capacidades. En este sentido, no debemos olvidar, que quizás sea necesario realizar una Nueva Ley de Juego o alguna modificación puntual en la vigente para desarrollar un buen reglamento.

En cuanto a la definición de Máquina de Juego tipo B, reclamamos que sea un concepto lo suficientemente amplio como para englobar, en la práctica, a la gran mayoría de elementos y sistemas de juego que se ofertan en el mercado, con independencia incluso de cuál sea su canal. Las máquinas B, a nuestro entender, deben de quedar definidas por cuatro parámetros



básicos que son el precio de partida, precio máximo a entregar, el porcentaje de devolución y el ciclo, así como la duración media de cada partida.

Por último, insistiré en la necesidad de poder competir en igualdad de condiciones con el juego online. Desde AGEo vemos necesaria la flexibilización y unificación, dentro de los límites que se establezcan en cuanto al contenido y medios de difusión, que permita que todos los juegos autorizados a través de los distintos canales puedan publicitarse en igualdad de condiciones.

Debemos, por lo tanto, y con la ayuda de la Administración, normalizar nuestra imagen como sector ante los consumidores y es clave que nos perciban como realmente somos, una modalidad de entretenimiento sano. Ya lo decía el profesor Gómez Yáñez en su clase magistral y lo repetimos hasta el cansancio: es el juego sano, y no el pernicioso, el que tiene la llave del futuro de nuestro sector, y eso nos hace fuertes ante el online. Y obviamente, nos implicamos con la causa del juego responsable, como parte del Consejo Asesor en la materia de la Dirección General de Ordenación del Juego, constituido en 2013. Desde su creación, hemos sido parte activa en sus áreas de actuación, desde la necesaria sensibilización social, la prevención y la coordinación de políticas de control.

En este sentido los datos del estudio "Percepción social sobre el juego de azar en España, de 2015, del Instituto de Política y Gobernanza, el problema alcanza apenas al 0,1% de la población, y según el informe anual de la Fundación Codere, "España no tiene un problema social con el juego, porque en términos comparativos nuestro país tiene un nivel de prevalencia inferior incluso a los países con niveles más bajos, como Suecia, Nueva Zelanda, Canadá, Alemania, Noruega o Gran Bretaña".

Sr. Vicepresidente de la Xunta, estimado Alfonso, muchas gracias por escuchar todas las transformaciones, peticiones y problemas que nos afectan. Aunque actualmente te encuentres en funciones, conocemos tu buena disposición personal y la de todo el Gobierno gallego para ayudarnos a afrontar los cambios durante esta legislatura en ciernes que otras Comunidades han iniciado de manera concluyente, como las que aquí tenemos representadas, con Madrid y País Vasco en vanguardia del sector en España. Queremos que el consenso no se rompa, y AGEo debe de ser el vehículo de la unión sectorial. Esperamos que nos tengáis en cuenta siempre que toméis una decisión que nos afecte, a un sector en el que cabemos todos. Gracias a estos reguladores por su esfuerzo en acompañarnos, junto a nuestro Director Xeral en Galicia y el jefe de Servicio de Xogo.



Quisiera termina también expresando mi agradecimiento a Antonio Dieter Moure, presidente de los empresarios gallegos, en la que es su puesta de largo, permítame la expresión, con el sector del juego. Le agradecemos todo el apoyo que nos está prestando desde una institución que consideramos imprescindible para el desarrollo económico y social de Galicia en base al consenso y la estabilidad empresarial.

También me quiero dirigir a todos los compañeros que hacemos posible el juego presencial, casinos, salones, operadores, bingos...todos aquí presentes. Permittedme amigos que vuelva a insistir en la unidad, pero es clave porque tenemos problemas y demandas comunes.

Autoridades, Socios de AGEO, compañeros y amigos, os agradezco que hoy estéis aquí. Cambiamos de escenario, y parece

que estamos cambiando también de coyuntura. Esperemos que cuando caigan las hojas allá por 2017 volvamos con fuerzas renovadas por los deberes hechos en un año fructífero. Muchas gracias a todos.



EXPOSICIÓN DE LOS PATROCINADORES

LAS ÚLTIMAS NOVEDADES DEL RECREATIVO SORPRENDEN EN PALEXCO

El III Encuentro AGEO está patrocinado por 18 destacadas empresas del sector en sus categorías Gold y Silver, y cuenta además con la colaboración de Serdisga y la Fundación Codere



El III Encuentro AGEO para la competitividad del sector contó además en Palexco con una exposición de las principales novedades en máquinas recreativas y accesorios de las principales multinacionales del sector, que lucieron espectaculares en el Hall Sotavento, con vistas a la Marina coruñesa.

Este año la cita coruñesa estuvo patrocinada, en la categoría Gold, por Bwin, Carfama, Codere, Gigames-Novomatic, Infinity Gaming, Luckia, Recreativos Franco y Wanabet, su



operación online de juegos y Apuestas Deportivas, Sportium y Unidesa, y en categoría Silver por E-Service Eurocoin, Gistra, IPS, Merkur Dosniha, Technobouncer y Zitro. Como colaboradores, destacaron Serdisga y la Fundación Codere.

Los asistentes pudieron conocer las últimas novedades en máquinas B, terminales de apuestas y jugar a la espectacular Ruleta Zuum Grand Crystal de Infinity Gaming en la exposición habilitada, que sirvió de marco además para la tradicional comida de networking posterior al Congreso, que contó con un invitado de excepción, el Vicepresidente de la Xunta Alfonso Rueda.



El futuro del
juego presencial



Gala del XXXIV aniversario de AGEO

UNA NOCHE MUY ESPECIAL EN LA FINCA MONTESQUEIRO



El III Encuentro AGEO se enmarca desde 2014 dentro de los actos de celebración del XXXIV Aniversario de la Asociación Gallega de Empresas Operadoras, un evento patrocinado por las empresas más importantes del sector, y que supera siempre todas las expectativas de colaboración en este tipo de encuentros.

Después de la intensa jornada de trabajo, tuvo lugar la esperada celebración en la exclusiva Finca Montesqueiro, situada en Oleiros, en la que patrocinadores, ponentes y autoridades quisieron acompañar a los socios de AGEO convocados por su presidente. Después de disfrutar de un exquisito cóctel en los jardines, en una noche que invitaba a disfrutar, la Cena de Gala comenzó con unas palabras de bienvenida de Serafín Portas, en las que no faltaron los agradecimientos a todos los que hicieron posible esa jornada.



*El futuro del
juego presencial*



Además, el presidente de AGEO insistió en la idea clave del Encuentro: “Hemos llegado hasta aquí con gran esfuerzo, adaptándonos a los cambios, quizás más intensos en nuestro sector por el avance tecnológico, y si hemos resistido, quizás significa que nos hemos hecho más fuertes. Me reafirmo: hay futuro en el juego presencial, y eso será posible si remamos todos en la misma dirección”. Hubo también momento para la emoción y el recuerdo de dos compañeros ya fallecidos, Antonio Copa de Coplago y José López Diéguez, de Recreativos Atly, que fueron reconocidos con una placa en su memoria.

Después de la Cena de Gala, con un selecto menú y un postre “especial” en homenaje a AGEO, los asistentes disfrutaron en la discoteca de la Finca Montesqueiro del monólogo de Oswaldo Digion y de un baile hasta la madrugada.





DOSSIER PRENSA



SERAFÍN PORTAS MARTÍNEZ
 Presidente de la Asociación Gallega de Empresas Operadoras (AGEO)

“Con el juego presencial creamos empleo, somos un sector de futuro”

ALEJANDRO T. RAMÍREZ
 Santiago

AGEO cumple 34 años como patronal del sector del juego presencial. ¿Cómo ha sido la evolución de su actividad económica y productiva durante estos años y qué papel ha tenido AGEO?

Efectivamente, este jueves celebramos en A Coruña nuestro XXXIV aniversario, que coincide con la tercera edición del Encuentro AGEO para la Competitividad del Sector y nuestra tradicional cena de gala, y el balance no puede ser más satisfactorio. Nacimos en 1982 con tan solo nueve socios, y ahora mismo aglutinamos a más del 70 % del sector que es, sin lugar a dudas, uno de los más dinámicos de nuestra comunidad. La mayoría de los socios son empresas familiares que generan riqueza para Galicia y crean empleo, y necesitan un espaldarazo para salir adelante, aunque también tenemos a socios que son operadores globales de éxito. En AGEO velamos por la estabilidad de las empresas de nuestros socios y actuamos como asesores y puente con la Administración, con la que mantenemos un diálogo constante.

¿Cuáles son los objetivos y las expectativas para el próximo año?

Sin duda, seguir creciendo. Parece que ahora la coyuntura económica está ayudando, y vamos viendo la luz al final del túnel. Nos gustaría tener más socios, y para ello, haremos una campaña de captación en la que explicaremos las ventajas de ser socio de AGEO. Queremos que se sumen más empresas, también las que apuestan por la innovación, que es fundamental en nuestro sector. Sin duda, la unidad sectorial es clave, sobre todo en Galicia, para hacernos oír y mostrarnos fuertes, por lo que la AGEO debe ser la referencia de estabilidad. Y por supuesto, para el próximo año, nos gustaría estar aquí anunciando de nuevo nuestro encuentro, con la satisfacción de tener a nuestras espaldas un balance más que positivo.

¿Cuántos puestos de trabajo directo e indirecto se estima que genera el juego presencial en Galicia? ¿Qué volumen de recaudación obtienen (gracias al juego presencial) las arcas públicas de nuestra comunidad?

Somos un sector atomizado, creamos empleo y aproximadamente representamos el 3,65 % del PIB de Galicia. Sostenemos más de 12.000 puestos de trabajo y somos un sector de futuro, pero el juego presencial ha sido castigado con

relación a otras modalidades de juego emergentes y esperamos alcanzar un equilibrio justo, que pasa por un ajuste fiscal. Además, desde 2008 hasta los últimos datos que tenemos, el juego privado ingresó a las arcas públicas gallegas más de 427 millones de euros, lo que da ejemplo de nuestro peso.

El III Encuentro AGEO lleva por título El Futuro del Juego Presencial. ¿Está en riesgo el futuro del juego presencial en nuestro país? ¿Y en Galicia?

Tenemos futuro, y por eso hemos elegido ese título para las jornadas de este jueves en Palexco, pero para ello necesitamos la implicación de todos, incluida la Administración. Para garantizar la viabilidad de muchos negocios necesitamos algo tan lógico como tributar sobre beneficios, no sobre pérdidas, como hace cualquier empresa, por ejemplo, las apuestas deportivas. Aunque se nos promete una regulación más flexible, somos muy dinámicos y necesitamos medidas concretas y, sobre todo, rápidas. Está claro que el sector presencial tiene fu-

“Siempre hemos sido mirados de reojo e, insisto, somos una actividad normal como otras”

“Reclamamos, claro está, caminar hacia el mercado único y ser tratados igual que el modelo ‘on-line’”

turo, porque una buena red física es necesaria siempre. Las empresas con implantación en el *on-line* empiezan a valorar el tener una red física, porque le da presencia y seguridad al cliente. Además, por ejemplo, en el III Encuentro AGEO hablaremos de los salones de juego, que en algunas comunidades han resistido mejor la crisis y su evolución tecnológica.

¿Que están haciendo bien otras comunidades que no está haciendo Galicia? En el III encuentro de AGEO estará el regulador vasco Aitor Uriarte. ¿Es el País Vasco un modelo a seguir aquí en Galicia?

No es que se esté haciendo bien o mal en otras comunidades, lo que se debería de hacer es recuperar la unidad de mercado. Desde AGEO la consideramos un factor estratégico, le pondré un ejemplo, no puede ser que haya que homologar una máquina en todas y cada una de las administraciones autonómicas, y que unas las aprueben

Nombrado en 2015 Personaje Institucional del Año por la revista *Azar*, preside la Asociación Gallega de Empresas Operadoras, que aglutina a más del 70 % del sector del juego de la comunidad. Además, coincidiendo con el XXXIV aniversario, este jueves se celebra el III Encuentro AGEO para la Competitividad del Sector. *Foto: AGEO*



y otras no, no beneficia a nadie.

Este año nos acompaña en una mesa de debate el director de Juegos y Espectáculos del Gobierno vasco, Aitor Uriarte, en la que se analizará la evolución del salón de juego como eje de nuestra actividad. Es un político reconocido, implicado con el sector, con dilatada experiencia y ha impulsado un nuevo Reglamento del Juego que es ya la referencia, porque apuesta por un texto único que da coherencia a la regulación y la actualiza de manera flexible a la evolución del mercado; ahora tendremos que ver cómo funciona en la práctica.

¿Cuáles son las tres grandes demandas que el sector exige a las instituciones? ¿Son conscientes estas últimas del empleo que genera el juego presencial en nuestra comunidad?

Son conscientes, claro, pero no lo traducen en hechos. Siempre

hemos sido mirados de reojo e, insisto, somos un sector normal como otros. Nuestras demandas históricas, y digo históricas porque llevamos muchos años pidiéndolas, son el ajuste de la fiscalidad en consonancia con nuestras propuestas, para tributar sobre beneficios no sobre pérdidas.

Actualmente, contamos con un módulo fijo por máquina y si cierra un local, por ejemplo, tenemos que pagar igual y con un IVA que no se puede deducir; es incomprensible que hagamos una inversión en un elemento productivo, que para nosotros son las máquinas y que el IVA sea no deducible; somos un sector normal, al que se le tiene que aplicar los mismos criterios que a otra empresa: demandamos rapidez en la tramitación normativa, para poder aplicar el desarrollo tecnológico actual. También reclamamos, claro está, caminar hacia el

mercado único y ser tratados igual que el juego *on-line*, que campa a sus anchas y puede hacer publicidad sin límites.

Las nuevas tecnologías, los e-Sports, las apuestas on-line... ¿preocupan al sector del juego presencial? ¿Compiten en igualdad de condiciones?

Aquí tenemos que distinguir varias ideas. Como ya he dicho, no podemos competir en igualdad de condiciones con el juego *on-line* porque puede publicitarse, emplea un *marketing* agresivo, tributa sobre beneficios y obviamente atraen a los más jóvenes. Por otra parte, a las nuevas tecnologías no les podemos dar la espalda, al contrario, y a tendencias globales como los *e-Sports*, que en breve serán un huracán en España y que puede ser un complemento para nuestro negocio. De hecho, van a ser uno de los ejes centrales de nuestro debate del jueves, en el que contaremos con la presencia de uno de los pioneros en este campo, Diego Naranjo, director de Expansión de Grupo Vid. No lo vemos como una amenaza, sino como una oportunidad y vamos a estar expectantes.

¿Qué opina de la nueva ley que permite a los casinos abrir salas anexas en ciudades como Santiago de Compostela o Vigo?

Pues en este tema siempre le hemos tendido la mano al regulador para buscar el beneficio de todos, y seguimos insistiendo en ello. Lo principal es que se respete la distancia entre los distintos locales de juego, para evitar poner en peligro la supervivencia de muchos operadores en el sector presencial. Estas concesiones se han realizado, en nuestra opinión, sin un estudio de impacto previo y sin consenso sectorial, hay que recuperarlo.

En los últimos años se ha hecho mucho para educar sobre el juego responsable. ¿Cuáles diría que han sido los mayores logros?

Nos preocupa mucho este tema porque en el *juego sano* es donde está nuestra razón de ser. Es clave cambiar la percepción que se tiene de nuestro sector, debemos de ser vistos como un recurso de ocio. Los empresarios del juego presencial tenemos un compromiso claro con el juego responsable, velando siempre por la legalidad y el control en nuestros locales. Ciertamente es que con el auge de internet se ha escapado del control y de las normas, que garantizamos en el presencial, formando parte del Consejo Asesor de juego responsable de la Dirección General de Ordenación del Juego desde 2013.

En este Congreso de AGEO hemos querido poner el foco también en esta temática, invitado al profesor de la Universidad Carlos III José Antonio Gómez Yáñez, que elabora estudios sobre percepción social del juego, en los que se indica que el juego problemático alcanza al 0,3 % de la población y descendiendo, y que concluye que España no tiene un problema social con el juego, con tasas de prevalencia inferior a los países con los niveles más bajos como Suecia, Nueva Zelanda, Canadá, Alemania o Noruega.



No va más: el sector del juego apuesta por su futuro en Galicia

A Coruña acoge el 6 de octubre la cumbre de referencia de la actividad que organiza AGEO // Palexco recibe a 200 profesionales de las grandes firmas nacionales e internacionales



FOTO DE la cumbre de juego de 2015 en Santiago, que AGEO traslada este año a A Coruña

JOSÉ CALVIÑO
Santiago

El III Encuentro AGEO para la competitividad del sector, que organiza la Asociación Gallega de Empresas Operadoras (AGEO), ya tiene fecha. Se celebrará el jueves 6 de octubre en el Palacio de Exposiciones y Congresos (Palexco) de A Coruña, confirmándose como foro de referencia para la industria del juego con Galicia como altavoz.

Directivos de las principales firmas nacionales e internacionales, asociaciones y federaciones de empresas de ámbito nacional, profesionales y expertos se darán cita para abordar en varias mesas redondas y conferencias el futuro del juego presencial, convocados por el presidente de AGEO, Serafín Portas, coincidiendo con los actos de celebración del XXXIV Aniversario de la Asociación, que culminarán con su tradicional cena de gala.

El Encuentro AGEO espera reunir en la presente edición a cerca de 200 profesionales y empresas de toda la industria nacional e internacional, reafirmando el éxito del año pasado.

Entre las firmas presentes en la edición de 2015 destacaron Atata Systems, Bwin, Carfama, Codere, GiGames, KirolBet, Egasa Luckia, Merkur Donsiha, Metronia, MGA, Novomatic, Sportium, Unidesa, Wort, Cior, CreA SGR, DMGaming, eService, IPS, Serdisga, Technobouncer o Zitro. El quién es quién de esta actividad.

La cita cuenta con un determinante apoyo institucional, como confirmó la presencia el año pasado del director general de Ordenación del Juego, Carlos Hernández, y del vicepresidente de la Xunta, Alfonso Rueda, que en la clausura insistió en el compromiso con un sector que genera el 3,65% del PIB autonómico.

AGEO se creó en 1982 como enlace entre los empresarios y profesionales del sector y las administraciones, para defender y coordinar sus intereses. Además, como hace activamente con la Xunta, colabora en la reestructuración normativa del juego, en busca de un marco que propicie la competencia en igualdad de condiciones con las operadoras internacionales de apuestas y juego online.

Portos detalla que se superan dos mil barcos en tránsito

Santiago. Los puertos de titularidad autonómica de Galicia recibieron un total de 2.037 barcos en tránsito en el primer semestre de este año, según el balance anual de Portos de Galicia, ente público responsable de las infraestructuras.

Según datos facilitados por los propios gestores, las dársenas autonómicas comprendidas entre Ribadeo y Baiona incrementaron un 9 % interanual de media el número de embarcaciones en tránsito, lo que supone 172 más y confirma "la consolidación al alza de la actividad portuaria".

Hubo predominio de los barcos franceses y británicos. El puerto deportivo de Baiona, con 268, fue en el que más recalaron, seguido del de Muros, con 226. Los dos de Costa da Morte, Muxía y Camariñas, rondaron los 120 cada uno. En la Ría de Vigo Cangas saltó de 22 a 162 tránsitos. E.P.

El futuro del juego presencial se analiza hoy en A Coruña

ALBERTO MARTÍNEZ
A Coruña

La evolución del sector del juego hacia las utilidades tecnológicas y su repercusión en el futuro del juego presencial, buscando la competitividad, concita la expectación del III Encuentro de la Asociación Gallega de Empresas Operadoras (AGEO) que, a lo largo de esta mañana, se celebra en el auditorio Arao del Palacio de Congresos y Exposiciones (Palexco) coruñés.

En un denso programa de trabajo también se debatirán cuestiones de actualidad como el marco legal, el juego responsable y las llamadas e-sports, de apuestas deportivas. El encuentro coincide con el XXXIV aniversario de la fundación de AGEO, y al mismo asistirán más de 150 participantes de toda España. El evento está patrocinado por conocidas firmas del sector: Bwin, Codere, Luckia y Sportium. Los asistentes serán recibidos, a partir de las 9.30 horas, para formalizar sus acreditación, y se abrirá a la par una exposición de máquinas recreativas en la recepción de Sotavento. La inauguración tendrá



Carlos Hernández, izquierda, y Serafín Portas Foto: Ageo

lugar a las diez de la mañana, a cargo del presidente de la Confederación de Empresarios de A Coruña, Antonio Fontenla, tras las palabras de bienvenida del presidente de AGEO, Serafín Portas. La jornada constará de dos mesas redondas, ambas moderadas por Santiago Moreno, asesor jurídico de AGEO, una conferencia, y la lectura de

conclusiones a las 13.30 horas, tras la que se procederá a la clausura por Antonio Dieter Moure, presidente de la Confederación de Empresarios de Galicia, acompañado por Serafín Portas. En la primera mesa redonda, a las 10.30 horas, se trata el "Salón como elemento central, en el ámbito global del juego", y debaten Aitor Uriarte, director de

Juego y Espectáculos del Gobierno del País Vasco; Cristina García, secretaria general del Club de Convergences; Francisco Feijóo, director jurídico del Grupo Luckia; José Vall, presidente de Anesar; Diego Naranjo, director de expansión y desarrollo del Grupo Vid, y Serafín Portas.

A las 11.30 horas, José Antonio Gómez Yáñez, profesor asociado del departamento de Ciencia Política y Sociología de la Universidad Carlos III de Madrid, impartirá la conferencia "La industria del juego en una sociedad en transformación. Galicia y España".

Tras un descanso, a las 12.30 horas se celebrará la segunda mesa redonda, ésta sobre "Evolución de la oferta de juego, fuera de los locales específicos", con la participación de Fernando Prats, director de Tributos y Gestión de Juego de la Comunidad de Madrid; Luis Menor, director de Interior de la Xunta; José González, presidente de Luckia; Alejandro Casanova, director digital de Recreativos Franco; Carlos Duelo, director de relaciones institucionales de Cirs, y Serafín Portas, presidente de AGEO.



Serafín Portas: "El juego presencial responsable ha de generar crédito social"

En su tercer encuentro, la Asociación Gallega de Empresas Operadoras reclama unidad normativa y una fiscalidad justa



Desde la izquierda, Alfredo González, Antonio Dieter, Alfonso Rueda y Serafín Portas. Foto: Almará

LAS CLAVES DEL III ENCUENTRO AGEO



1 Conferencia: La industria del juego en una sociedad en transformación. Participaron Aitor Uriarte, de la Universidad Carlos III, hizo una recomendación a los empresarios: "No hablen de jugadores, hablen de clientes". Argumentó con datos que en 2015 en España se produce el 92% del consumo de 2008 pese al repunte del pasado año, y que de los 440 euros que cada persona destinaba al ocio en 2006, ahora no pasa de 300, y destacó que el sector del juego en Galicia resistió bien la crisis.

2 Mesa: el salón como elemento central en el ámbito global del juego. Participaron Aitor Uriarte, Cristina García, Francisco Feijóo, José Vall, Diego Naranjo, Serafín Portas, y el moderador Santiago Moreno. Coincidieron en la importancia de conocer los gustos del cliente presencial, analizaron la importancia de adaptar la regulación a las nuevas tecnologías sin cortapisas, y consideraron estudiar su implantación con terminales en los salones para dar más opciones al cliente.

3 Mesa: evolución de la oferta del juego fuera de los locales. Intervinieron Fernando Prats, Luis Menor, José González, Alejandro Casanova, Carlos Duelo, Serafín Portas y el moderador Santiago Moreno. Debatieron sobre que los juegos novedosos tienen difícil encaje en la hostelería, a pesar de ser el subsector más rentable (55% del negocio), y sobre la compatibilidad de las nuevas máquinas de apuestas con las máquinas B tradicionales. No hubo un acuerdo en limitarlas.

ALBERTO MARTÍNEZ A Coruña

"El juego presencial responsable ha de generar crédito social, somos un sector económico más, y el nivel de juego problemático no alcanza el 0,3%, siendo el más bajo de Europa", reivindicó Serafín Portas, presidente de la Asociación Gallega de Empresas Operadoras (Ageo), que cumplió 34 años. Lo hizo ayer en la celebración en el Pallexo herculino, del tercer encuentro para la competitividad del sector, durante su participación en la mesa redonda El salón como elemento central, en el ámbito global del juego.

Portas quiso diferenciar el juego presencial en locales, salones, bingos y casinos con el que crece por Internet sin tanto control. Por ello defendió que el sector del juego presencial "tiene futuro, y mucho", aunque debe "adaptarse" a la introducción de nuevas modalidades. Así, en casi todas sus intervenciones, siempre apeló al juego responsable.

PETICIONES. No obstante, para hacer realidad ese futuro del juego presencial, como voz representativa desde Galicia reivindicó una vez más, en el acto de clausura y ante el vicepresidente de la Xunta de Galicia, Alfonso Rueda, que para que ello sea posible se necesitan "tres ejes: una tendencia a una menor regulación, una proporcionalidad impositiva y una convergencia tributaria". "Somos un sector normal y queremos tener una relación fluida con la Administración, porque generamos empleo y riqueza", manifestó Portas.

Expresó que hay que plantear una normativa "con una visión a 8 o 10 años", y también "normalizar la imagen del sector

Alfonso Rueda: "Es un sector normalizado en cuanto al impacto social, no un problema"

Antonio Dieter: "Mueve casi el 4% del PIB gallego, pero precisa unidad empresarial"

hacia los consumidores de ocio porque el juego presencial es una modalidad de entretenimiento sano y ello nos hace más fuerte ante el on-line", y reiteró que "España no tiene problemas sociales del juego".

APOYO DE LA CEG. En el acto de clausura, el presidente de la Confederación de Empresarios de Galicia, Antonio Dieter Moure, recordó que el sector "mueve casi el 4% del PIB autonómico", y consideró que "el futuro pasa por la unidad empresarial", porque "el juego se enfrenta a importantes retos", entre los que citó "una necesaria unidad nacional de mercado en vez de 17 normativas autonómicas, y la competencia on-line". "Se precisan unas reglas de juego justas para el juego", sentenció.

Clausuró el encuentro el vicepresidente de la Xunta en funciones, Alfonso Rueda, quien destacó a esta jornada como "referente de debate del sector del juego en España". También incidió en la importancia de ver a este sector como uno más dentro de la normalidad social "el juego no es un problema social, es un sector normalizado en cuanto al impacto social", puntualizó. Expresó además que desde la Administración hay una relación fluida, pero pidió que dentro del sector se llegue a acuerdos unánimes sobre la normativa. "Hay que abordar una Ley de Juego", concluyó el vicepresidente.

CUADRO DE HONOR

El juego, un sector normalizado en la sociedad



Serafín Portas

TESÓN. Desde 1977 el juego es legal en España, está regulado y cumple su función de entretenimiento dentro del ocio personal. Desde la Asociación Gallega de Empresas Operadoras, su presidente **Serafín Portas**, insiste en quitarse esa mala fama del pasado siglo, porque solo el 0,3% de los jugadores tienen problemas, el porcentaje más bajo de los países desarrollados. De ahí que piense que desde su sector se debe generar un mayor crédito en la sociedad, y el encuentro con expertos celebrado ayer en A Coruña sirve para transmitir ese mensaje positivo.



La Voz de Galicia



El encuentro citó a 200 profesionales. MARCOS MÍGUEZ

PALEXCO Congreso de la Asociación Gallega de Operadoras del juego

El sector del juego presencial gallego se reunió ayer en Palexco en el Encuentro para la Competitividad para analizar su situación y retos. Durante la jornada, el sector se reivindicó como generador de empleo y riqueza y reclamó «unidad normativa y fiscalidad justa» para seguir creciendo.

Expansión

La Xunta atiende al sector y modificará la ley del juego

Lorena Palleiro. A Coruña

El vicepresidente en funciones de la Xunta, Alfonso Rueda, apuntó ayer la posibilidad de abordar una nueva ley del juego en Galicia. Realizó estas declaraciones en el tercer encuentro para la competitividad del sector, organizado por Ageo, en el que se volvió a plantear la necesidad de elaborar un reglamento y hacer modificaciones puntuales en la legislación actual para afrontar los retos más inmediatos y que aporten un escenario a largo plazo.

La posibilidad de esta nueva ley en Galicia debería tomar como ejemplo, señaló Serafin Portas, presidente de Ageo, la aprobada en el País Vasco. Señala que aporta agilidad a la Administración para

adaptarse a las peticiones del sector, que debe de cambiar rápidamente para amoldarse a innovaciones y a los gustos del consumidor.

Una clave en el futuro son los salones, que han soportado mejor la crisis y en las comunidades del Mediterráneo y en País Vasco han crecido en número. Galicia cuenta con 70, tres más que hace seis años, pero su desarrollo, señalan desde Ageo, se frena no sólo por la crisis sino por el aspecto impositivo y normativo, al que reclaman más flexibilidad. El sector pretende que se contemple el salón como espacio de entretenimiento y socialización y que cuente con el mayor número de juegos posible, incluidos los e-sports.

El Ideal Gallego

VIERNES, 7 DE OCTUBRE DE 2016

A CORUÑA

El sector del juego presencial destaca su papel como generador de empleo

La asociación gallega reclama una nueva regulación para adaptarse al avance de la tecnología

REDACCIÓN a consulta

El Palacio de Exposiciones y Congresos (Palexco) acogió ayer el tercer encuentro de la Asociación Gallega de Empresas Operadoras (AGEO) para la Competitividad del sector en el que se reivindicó

el papel de las empresas como impulsoras de la economía y creadoras de puestos de trabajo. En una jornada patrocinada entre otras empresas por Codere, Bwin o Infinity Gaming y con la colaboración de Seriduga y la Fundación Codere, el presidente de AGEO, Serafin Portas, garantizó que el sector tiene futuro "y mucho". Sin embargo, entiende que para ello son necesarios algunos cambios normativos.

"Somos un sector normal y queremos tener una relación normal con la Administración porque somos generadores de



Los profesionales demandaron mayor regulación del juego

empleo y riqueza", destacó Portas ante el vicepresidente de la Xunta, Alfonso Rueda.

En presencia de alrededor de doscientos profesionales de este ámbito, el representante incidió en reclamaciones históricas como una rentabilidad a una menor regulación, proporcionalidad impositiva y convergencia tributaria.

"La realidad poco o nada tiene que ver con la de hace unos años", reiteró, por lo que el sector considera que "el marco regulador deberá contemplar los imparable avances tecnológicos".

De estos temas y de algunos otros se habló largo y tendido durante las dos mesas de debate y la conferencia sobre la industria del juego.

Coruña The Style Outlets abre hoy en su horario habitual

Coruña The Style Outlets abre hoy, festividad del Rosarito, en su horario habitual de 10.00 a 21.00 horas.

El centro ofrece las primeras marcas nacionales e internacionales de moda hombre, mujer y niño, ropa y accesorios deportivos, complementos y calzado, con descuentos entre el 30% y el 70% durante todo el año.

Además, pone a disposición de todos los clientes los jueves, viernes y sábados un servicio gratuito de autobuses desde A Coruña. Los horarios y el recorrido se pueden consultar en la página web coruna.thestyleoutlets.es y en el 981 652 800. REDACCIÓN

Analiza el futuro del juego presencial

AGEO Más de 150 representantes del sector del juego debaten hoy en A Coruña el futuro de las apuestas presenciales ante el avance de nuevas fórmulas de juego en un foro organizado por la patronal gallega de empresas operadoras que, además, celebra su XXIV aniversario. El análisis se centrará en el papel del salón y la oferta de juego dentro y fuera de estos locales específicos y el impacto económico que genera la actividad del sector en Galicia, informa LP.



La Opinión A Coruña



VÍCTOR ECHAVE

El sector del juego analiza en A Coruña su futuro

A Coruña acogió ayer el III Encuentro de la Asociación Gallega de Empresas Operadoras (AGEO) para la Competitividad del Sector, en el que distintos representantes de las principales empresas del juego participa-

ron en la jornada *El Futuro del Juego Presencial*. El evento sirvió para que las empresas del sector se reivindicasen como generadoras de empleo y riqueza y reclamasen una unidad normativa y una fiscalidad justa.



[La Xunta en funciones promete ante Cirsa y Egasa una nueva ley del juego](#)



[La Xunta compromete una Ley del Juego en la próxima legislatura](#)



[El juego responsable y los deportes electrónicos centran el Encuentro AGEO](#)





[El juego responsable y los deportes electrónicos centran el Encuentro AGEO](#)



[Rueda participa en la clausura del III Encuentro de la Asociación Gallega de Empresas Operadoras para la competitividad del sector](#)



Medios sectoriales

III ENCUENTRO AGEO PARA

En el Palacio de Exposiciones y Congresos de La Coruña (Palexco) la cita de AGEO ha desbordado una vez más el marco de Galicia para reunir a los empresarios y profesionales de todo el país



AGEO APUESTA POR EL JUEGO PRESENCIAL EN "UN SECTOR DONDE CABEN TODOS"

El reciente Encuentro de AGEO ha vuelto a ser una lección de acción institucional y de voluntad constructiva de cara al futuro del Sector. Su programación ha dado voz a diversos empresarios, dirigentes asociativos y reguladores con una posición clave en estos momentos para debatir de forma abierta cuestiones como el papel de los Salones, las Apuestas, los eSports, el juego online... La excelente ponencia

del Profesor Gómez Yáñez y el inesperado anuncio de una nueva Ley del Juego para Galicia por parte del Vicepresidente de la Xunta invitado al acto, han redondeado una jornada de la mayor intensidad profesional que además contó con la celebración de una magnífica Exposición Comercial por parte de los patrocinadores del acto y con el calor del compañerismo a través de una espléndida Cena de Gala.



El futuro del
juego presencial



LA COMPETITIVIDAD DEL SECTOR

“EL JUEGO PRESENCIAL TIENE FUTURO CON EL SALÓN COMO EJE”



BIENVENIDA DEL PRESIDENTE DE AGEO

Serafín Portas, Presidente de AGEO

La bienvenida de Serafín Portas a todos los asistentes se centró en su contundente afirmación de que “tenemos futuro, el juego presencial tiene futuro con el Salón como eje vertebrador”. Lo que complementó con el argumento de que “las

nuevas tendencias han venido para quedarse”. Dos factores que han de contar con el consenso con la Administración para dar viabilidad y desarrollo sostenible al juego presencial con una reducción de la burocracia y vía libre a la tecnología, después de haber estado sometido a lo que el

Presidente de AGEO denominó una “tormenta perfecta”. Saludó especialmente la presencia de los reguladores Aitor Uriarte (un referente con su nuevo Reglamento), Fernando Prats (valiente postura liberalizadora) y Luis Menor (apertura al diálogo con el Sector). ■





OPINIÓN

EL FUTURO DEL JUEGO PRESENCIAL PASA POR AGEO



Serafín Portas

Presidente de la Asociación Gallega de Empresas Operadoras (AGEO)

Parece que hace un año que convergían (permítanme este verbo) nuestros caminos en el epicentro de la emblemática Praza do Obradoiro y ya ha pasado un año y tenemos nuestro III Encuentro de la Asociación Gallega de Empresas Operadoras (AGEO) en el horizonte del Atlántico. Y literal, porque lo celebraremos el 6 de octubre en el Palacio de Congresos y Exposiciones de A Coruña (Palexco), justo al lado del mar, que aguardemos nos inspire en un debate que auguro apasionante, en plena resaca electoral gallega y por el momento, en 'barbecho' en España.

Como presidente de AGEO, estoy orgulloso de ver como esta cita se ha consolidado como clave para el Sector, que marca el mes de octubre en rojo en su calendario, desde que decidimos dar un paso más en los actos de celebración del aniversario de nuestra asociación -34 años ya- y apostamos por Galicia, para hacernos oír. Está claro que tenemos mucho que decir, y lo dejamos claro desde el título que hemos elegido para este III Encuentro: El futuro del juego presencial. Tenemos futuro, y mucho, y de él vamos a hablar en las mesas de debate, con el Salón como eje vertebrador de nuestra actividad, sin descuidar las nuevas tendencias que están aquí para quedarse como el auge del fenómeno de los e-Sport, prácticamente una nueva manera de socializarse a nivel global a la que no le podemos dar la espalda.

Desde este pequeño rincón de España estamos dispuestos a escuchar y también a que nos escuchen. Lo que nos cuenta D. Aitor Uriarte sobre el nuevo Reglamento General del Juego del País Vasco, o la visión valiente e inspiradora de D. Fernando Prats desde Madrid, donde el camino hacia la mayor libertad puede ser la clave. Y también queremos aprender, y para ello contaremos con la clase magistral del profesor José Antonio Gómez Yáñez, sociólogo de la Universidad Carlos III de Madrid y colaborador de la Fundación Codere, que hace del juego responsable su caballo de batalla.

De eso queremos hablar también, del necesario cambio en la percepción social del juego, de nuestra oferta de locales de ocio para contribuir al entretenimiento y de nuestro carácter de revulsivo para el Sector de la hostelería. Desde la Asociación Gallega de Empresas Operadoras, como representantes de los empresarios del juego presencial, hemos asumido desde siempre un claro compromiso con el juego responsable, velando siempre por la legalidad y control de nuestros locales. Ese es el interés que nos mueve: el juego sano, y no pernicioso, donde está la llave de nuestro Sector.

Por lo tanto, auguramos un debate intenso, fructífero y con muchos frentes abiertos, pero no podemos olvidar que estamos en Galicia, por lo que nos reivindicaremos una vez más como Sector que necesita la unión más que nunca para hacerse fuerte, con AGEO como Asociación de referencia y estabilidad. Por el momento tenemos pocos avances en materia de modificación del Reglamento de Máquinas, y ahora en la etapa política continuista que se abre ante nosotros, esperamos contar con el respaldo de la Xunta insistiendo en el necesario consenso. Parece claro, entonces, que necesitamos hacernos fuertes, rearmarnos y hacernos oír, con AGEO como altavoz. Desde hace 34 años, es nuestra razón de ser: el diálogo como base para la unidad sectorial, para hacerle frente a los nuevos retos, sin dejarnos llevar por el azar. ■

AZAR-1



PUBLICACIÓN MENSUAL
8,95 EUROS

JOC Privat



Octubre 2016 – N. 287

REVISTA PROFESIONAL DE LA INDUSTRIA DEL JUEGO EN ESPAÑA

Año 22

Murcia completa el mapa de la B a 500 en España

La convergencia interautonómica
ha exigido cinco años de tiempo
para su concreción



Isaac Sanz,
regulador murciano de Juego

Galicia reivindica las opciones del Juego Presencial



Reconocimiento institucional de la Xunta a la empresa operadora



AZARplus

AGEO raya la Excelencia con un PROMINENTE Congreso muy Reivindicativo
y altamente Revelador

Discurso de bienvenida del presidente y I Mesa Redonda: El Salón como elemento central
en el ámbito global del juego

Serafín Portas: "Tenemos FUTURO. Lo decimos bien claro"

José Antonio Gómez Yáñez asegura: "Deben ustedes estar orgullosos de que el Sector haya
sabido sobrevivir a una situación crítica y difícilísima"

CONSENSO en la constatación de los cambios de hábitos y tipología de jugador,
UNANIMIDAD en los medios de pago y DISCORDIA en la Regulación de las Apuestas
Deportivas

Las mejores MÁQUINAS acompañaron a un gran FORO
VER ÁLBUM EXPOSICIÓN COMERCIAL

Alfonso Rueda: "El COMPROMISO en esta legislatura es abordar una nueva
LEY DEL JUEGO en Galicia"

ANESAR y CARFAMA emiten Comunicados destacando el Éxito
del Congreso celebrado en La Coruña

El futuro del Juego Presencial, a debate hoy en A Coruña

CARFAMA un año más en la cita de AGEO

R. Franco junto a Wanabet acude a AGEO como Patrocinador Oro

Dos Mesas Redondas centrarán los debates en el III Encuentro AGEO

IPS patrocina el III Encuentro AGEO

Bwin, Codere, Luckia Y Sportium 'apuestan' por el III Encuentro AGEO y
completan la nómina de Patrocinadores Gold



[El futuro del Juego Presencial, a debate en el III Encuentro AGEO de A Coruña con los ponentes más destacados del Sector](#)

[Infinity Gaming y Carfama también serán patrocinadores gold del III Encuentro AGEO para la Competitividad del Sector](#)

[Unidesa Patrocinador Gold de AGEO, estrena vídeo de “La Pareja del Año” para toda España](#)

[Las últimas novedades de Unidesa, GiGames y R. Franco patrocinadores Gold, estrellas de la Exposición del III Encuentro AGEO](#)

[Carlos Hernández abrirá el III encuentro AGEO para la Competitividad del Sector](#)

[El futuro del juego presencial centrará los debates del III Encuentro AGEO para la Competitividad del Sector](#)

[Los Reguladores de País Vasco y Madrid estarán presentes en el III Encuentro AGEO para la Competitividad del Sector](#)

*info*play

[“En hostelería las apuestas no deben sustituir a la máquina recreativa, no vemos necesaria la ampliación del parque”: Conclusiones del Encuentro a cargo de Serafín Portas](#)

[Polémicas, debates y avances sobre Apuestas en Bares de Madrid: todo lo hablado en el III Encuentro AGEO](#)

[Veán todas las fotos del III Encuentro AGEO, acceso álbum](#)

[Club de Convergentes publica íntegra la intervención de su Secretaria General Cristina García en AGEO](#)

[Lo mejor de AGEO](#)

[TODAS las fotos de la espléndida Cena de Gala del III Encuentro AGEO](#)



[Luxor Plus de Carfama destaca en el III Encuentro AGEO](#)

[Aquí tienen la excelente ponencia del Profesor Yáñez en el Encuentro AGEO](#)

[AGEO añade nuevos Ponentes a la Cumbre del día 6 en A Coruña](#)

[BWIN, CODERE, LUCKIA Y SPORTIUM, entre los patrocinadores GOLD del
III ENCUENTRO AGEO](#)

[AGEO adelanta los ponentes de las dos mesas de debate del día 6 en A Coruña](#)

[CARFAMA Y INFINITY GAMING, confirmados como patrocinadores GOLD
del III Encuentro AGEO](#)

[Gigames, R Franco y Unidesa se distinguen como Patrocinadores Gold de AGEO](#)

[AGEO abordará la cuestión de los Salones como elemento central de crecimiento](#)

[AGEO adelanta las Autoridades Regulatorias que estarán presentes
en A Coruña el 6 de octubre](#)

[Carlos Hernández volverá a AGEO para abrir el esperado
III Encuentro el 6 de octubre en A Coruña](#)



[El sector gallego de juego se reivindica como generador de empleo y riqueza](#)

[Carfama en las jornadas AGEO](#)

[R. Franco junto a Wanabet acude a AGEO como Patrocinador Oro](#)

[El futuro del sector pasa por AGEO](#)

[El futuro del juego presencial, a debate este jueves en el
III Encuentro AGEO para la competitividad del sector](#)



[Bwin, Codere, Luckia y Sportium completan la lista de patrocinadores oro del III Encuentro AGEO](#)

[Nuevos patrocinadores expondrán sus novedades en el III Encuentro AGEO](#)

[Carlos Hernández, Director General de Ordenación del Juego, intervendrá en el III Encuentro AGEO para la competitividad del sector](#)

[El futuro del juego presencial centrará los debates del III Encuentro AGEO](#)

[Fernando Prats y Aitor Uriarte asistirán al III Encuentro AGEO para la competitividad del sector](#)

SECTOR del JUEGO

[El sector del juego gallego reclama unidad normativa y fiscalidad justa](#)

[Peticiones de AGEO a la Xunta durante el III encuentro para la competitividad del sector](#)

[R.Franco con los operadores gallegos](#)

[Carfama en la jornada de AGEO](#)

[El futuro del juego presencial](#)

[IPS patrocina el III Encuentro AGEO](#)

[E-Service España y Eurocoin felicitan a AGEO por su III Encuentro](#)

[Bwin, Codere, Luckia y Sportium apuestan por el III Encuentro AGEO](#)

[Ponentes del III Encuentro AGEO](#)

[El futuro del sector pasa por AGEO](#)

[Infinity Gaming y Carfama también patrocinarán el III Encuentro AGEO](#)



[Unidesa, GiGames, Novomatic y R.Franco, patrocinadores
Gold del III Encuentro AGEO](#)

[Carlos Hernández abrirá el III Encuentro AGEO para la competitividad del sector](#)

[Los salones y el juego fuera de locales específicos, temas de debate
en el Encuentro AGEO](#)

[Aitor Uriarte y Fernando Prats estarán presentes en el III Encuentro AGEO](#)



[El vicepresidente de la Xunta, Alfonso Rueda, se compromete a
“adaptarnos a la realidad del momento”](#)

[Portas reitera “repensar” la apertura de más terminales de apuestas
El presidente de AGEO reivindica un sector Presencial “incorporado a la revolución
tecnológica de nuestro entorno”](#)

[La Xunta justifica sumar nuevos terminales de apuestas](#)

[Las patronales empresariales refrendan a AGEO](#)

[Todo a punto para el III Encuentro AGEO](#)

[IPS apoya el III Encuentro para la Competitividad](#)

[E-Service/Grupo Eurocoin felicita a AGEO](#)

[El ineludible compromiso por el ‘juego responsable’](#)

[Carfama, muy satisfecho del III Encuentro AGEO](#)

[El Encuentro AGEO completa su plantel de patrocinios](#)

[El Encuentro AGEO define sus ponencias](#)



[Carfama e Infinity apoyan el Encuentro AGEO](#)

[III Encuentro para la Competitividad en A Coruña](#)

JUEGOYOCIO.com

 Todo la actualidad del sector en un solo click

[R. Franco junto a Wanabet acude a AGEO como Patrocinador Oro](#)

[El futuro del juego presencial, a debate este jueves en A Coruña en
El III Encuentro AGEO para la competitividad del sector](#)

[Bwin, Codere, Luckia y Sportium 'apuestan' por el III Encuentro AGEO y
completan la nómina de Patrocinadores Gold](#)

[Infinity Gaming y Carfama también serán Patrocinadores Gold del
III Encuentro AGEO para la Competitividad del Sector](#)

[Las últimas novedades de UNIDESA, Gigames y Recreativos Franco,
patrocinadores 'Gold', estrellas de la Exposición del III encuentro AGEO](#)

[El Director General de Ordenación del Juego, Carlos Hernández Rivera,
Abrirá el III Encuentro AGEO para la competitividad del sector](#)

[Los Reguladores de País Vasco y Madrid estarán presentes en el
III Encuentro AGEO para la competitividad del sector](#)

SECTORGAMBLING

[Galicia se compromete a preparar una nueva ley del juego](#)

[El futuro del presencial, a debate](#)

[Bwin, Codere, Luckia y Sportium patrocinan el III Encuentro Ageo](#)





[Entrevista a Serafín Portas, presidente de AGEO: "Queremos reivindicar que el juego presencial tiene futuro"](#)

[Comienza el III Encuentro AGEO para la competitividad del sector](#)

[El Club de Convergentes repasa su participación en el III Encuentro AGEO](#)

[El sector del juego presencial de Galicia reclamó unidad normativa y fiscalidad justa](#)

[El presidente de AGEO pidió ante el Vicepresidente de la Xunta una menor regulación](#)

[José Antonio Gómez Yáñez: "Deben estar orgullosos de haber sabido sobrevivir a una situación crítica"](#)

[Francisco Feijóo: "Nos gustan las apuestas virtuales por su atemporalidad"](#)

[Unidesa patrocina el III Encuentro AGEO](#)

[Reguladores de País Vasco y Madrid asistirán al III Encuentro AGEO](#)



[Galicia se compromete a preparar una nueva ley del juego](#)



[III Encuentro AGEO: El sector del juego presencial gallego se reivindica como generador de empleo y riquezas](#)

[Club de convergentes en el III encuentro AGEO](#)



[El director general de ordenación del juego, Carlos Hernández Rivera, abrirá el III Encuentro AGEO para la competitividad del sector](#)



[El futuro del presencial se debatirá en La Coruña](#)

[Encuentro cumbre del sector del juego en La Coruña](#)



[El III Encuentro AGEO contará con Sportium, Luckia y Bwin, entre otros](#)



[¿Qué dijo Twitter sobre el III Encuentro AGEO?](#)



[Club de Convergentes en el III Encuentro AGEO](#)





Asociación Española de Empresarios
de Salones de Juego y Recreativos

[El sector del juego gallego se reivindica como creador de empleo y riqueza](#)



ASOCIACIÓN
EUROPEA
DE CATALUÑA

[III Encuentro AGEO](#)



*El futuro del
juego presencial*





GALERIA FOTOGRÁFICA



















*El futuro del
juego presencial*

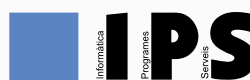
AGRADECIMIENTO:

El Consejo de Gobierno de la Asociación Gallega de Empresas Operadoras, en su nombre y en el de todas las empresas que conforman AGEO, quiere reconocer públicamente a sus patrocinadores el gran esfuerzo realizado y el apoyo prestado. Sin ellos este evento no sería posible. Todo nuestro agradecimiento.

Patrocinadores Gold



Patrocinadores Silver



Colaboradores



C/ República Argentina nº9 - 1º A, Santiago de Compostela (A Coruña)

T. 981 566 397 - F. 981 589 466

encuentro.ageogalicia.com

www.ageogalicia.com