

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 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, refrendando 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 Doñiha, Metronia, MGA, Novomatic, Sportium, Unidesa, Wort, Cicor, 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: Almara

LAS CLAVES DEL III ENCUENTRO AGEO



① **Conferencia: La industria del juego en una sociedad en transformación.** José Antonio Gómez, 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.

