

AIEJA

MAGAZINE

2015 ^{MAYO}

No. 2



El juego en
México y sus cifras



ASOCIACIÓN DE PERMISIONARIOS OPERADORES Y PROVEEDORES DE LA
INDUSTRIA DEL ENTRETENIMIENTO Y JUEGO DE AJEJEA EN MÉXICO, S. C.

Revista Mensual
Gratuita - No negociable

AIEJA magazine

AIEJA

Presidente

Miguel Ángel Ochoa Sánchez
machoa.asociacion@gmail.com

Dirección Ejecutiva

Aurea Navarro Rodríguez
anavarro.asociacion@gmail.com

Dirección de Comunicación

Xavier Criou
xavcriou.asociacion@gmail.com

Dirección de Relaciones

Públicas
Sara Flores Murillo
sflores.asociacion@gmail.com

Tiraje 1000 ejemplares

Índice

Editorial	03
Prólogo	04
El juego en México en cifras	05
Entrevista - Metronia-Bemex	07
“Mitos y Realidades del Juego con Apuesta en México” (Segunda parte)	13

Editorial

“Nuestro sector podría contar a muy corto plazo con una nueva ley”

No cabe duda: la Industria del Juego en nuestro país se encuentra en un punto neurálgico. Tras décadas de ambigüedades, vacíos legales y subsecuentes interpretaciones subjetivas, nuestro sector podría contar a muy corto plazo con una nueva ley, actualizada, moderna y acorde con las exigencias del ambiente internacional, ofreciendo finalmente a los empresarios la tan anhelada seguridad jurídica que se merecen, la protección a sus inversiones y, sobre todo, la capacidad de proyectar sus negocios a más largo plazo.

Esto no significa que la ley vaya a resolver todos nuestros problemas, pero sí permitirá desdibujar un futuro diferente, abriendo finalmente la puerta al crecimiento general de nuestra Industria, con mayor control y nuevas perspectivas. Y quien dice nuevos horizontes, habla también de nuevos retos, renovados desafíos y grandes oportunidades.

Es en este tenor que Aieja Magazine sigue su aventura. Después de una muy buena acogida de su primer número, el equipo de la AIEJA ha integrado las constructivas observaciones que algunos lectores le han hecho llegar, planificando una evolución paulatina de la revista que nos permita, en algunos meses, alcanzar una estructura más atractiva y profesional, contenidos de interés común, así como un creciente tiraje y una más amplia distribución de sus ediciones venideras.

¡Les deseamos una excelente lectura!

El equipo de la AIEJA



Prólogo

POR MIGUEL ÁNGEL OCHOA SÁNCHEZ
PRESIDENTE DE LA AIEJA

¡Todo parecía fluir; hasta con una aparente y genuina voluntad de reordenar la Industria en nuestro país y ofrecerle sólidas bases para mirar al futuro con perspectiva y esperanza! Y cuando pensábamos que lo más complicado había sido superado, el dictamen del proyecto de la nueva Ley de Juegos con Apuestas y Sorteos por parte de la Cámara de Senadores de nuestro país se ha ido posponiendo. Oficial y públicamente, el argumento enarbolado ha sido la priorización de las temáticas. De forma extraoficial, podríamos pensar que la temática, en tiempos electorales, sea considerada por parte de candidatos y asesores como de poca rentabilidad frente a sus potenciales costos políticos.

Mientras tanto, la Industria legalmente asentada en México y sus inversionistas, nacionales y extranjeros, siguen a la espera del nuevo marco legal. Porque el anterior, todavía vigente, cumplirá en diciembre próximo sus 68 años y urge ya claridad para que los empresarios de nuestro sector se sientan seguros y sus capitales resguardados.

No obstante esta situación, la AIEJA sigue trabajando, como lo ha hecho a lo largo de estos últimos años: mirando al futuro próximo con optimismo y entusiasmo. Las perspectivas de un 2016 con nueva ley dejan vislumbrar un terreno fértil para un crecimiento sustancial de la Industria en los siguientes meses, con todos los retos que esto signifique.

Algunos señalarán flagrantes omisiones, así como otras legítimas inquietudes que necesitaremos paliar tan pronto como entre en función dicho marco regulatorio. Pero en general, el proyecto cumple con su primer y fundamental objetivo: hacer que por fin, tras más de seis décadas de ambigüedad, el estado mexicano reconozca

la existencia formal del juego, su vínculo inherente con la persona humana y decida regularlo. Esta verdadera política de Estado para con nuestro sector, acompañado de una también formal revalorización de su órgano de vigilancia al convertir la Dirección General de Juegos y Sorteos en un Instituto Nacional de Juegos, deja vislumbrar nuevos y prometedores horizontes para la competitividad de nuestro país y el crecimiento de nuestros negocios.

La AIEJA sigue trabajando, como lo ha hecho a lo largo de estos últimos años.

Vigilantes, tendremos que permanecer. Asegurar la no retroactividad de esta ley y, por lo tanto, velar por los derechos adquiridos de los Permisionarios será, por ejemplo, nuestro deber. Al igual que asegurar el entendimiento, por parte de los Estados y municipios, del carácter federal que reviste el juego, sea éste en términos jurídicos o fiscales. Pero en general, sin menospreciar los esfuerzos que tendremos todavía que librar para que se nos valore como los industriales que somos, las perspectivas se anuncian prósperas. Y la AIEJA seguirá trabajando en este sentido, promoviendo los intereses de sus afiliados y fortaleciéndose como el portavoz de la Industria en nuestro país.

El juego en México en cifras¹

Desde 1953 y hasta la fecha, la Secretaría de Gobernación ha otorgado 36 permisos para la operación de salas de juego en nuestro país. Al día de hoy (30 de abril de 2015), existen 32 permisionarios reconocidos por la SEGOB, más uno cuya revocación se encuentra en espera de resolución jurídica.

Número de salas por municipios

(Datos de la Dirección General de Juegos y Sorteos de Segob actualizados al 30 de abril de 2015)

Municipio	No. Salas
Ciudad de México	30
Tijuana	19
Mexicali	14
Hermosillo	11
Ciudad Juárez	08
Zapopan	08
Guadalajara y León	07 c/u
Monterrey y Mérida	06 c/u

Estos **32** permisos vigentes reconocen **680** salas autorizadas, de las cuales **312** están abiertas en la actualidad y **36** clausuradas por alguna autoridad (federal o municipal) o simplemente cerradas por el mismo permisionario. Quedarían **332** salas disponibles para apertura.

1. Datos obtenidos de la Dirección General de Juegos y Sorteos de la Secretaría de Gobernación.



Datos al mes de mayo de 2015

proporcionados por la Dirección General de Juegos y Sorteos de la Secretaría de Gobernación

No. de permisos

32

No. de salas abiertas

312

Salas con posibilidad de apertura

332*

Salas autorizadas por DGJyS

680

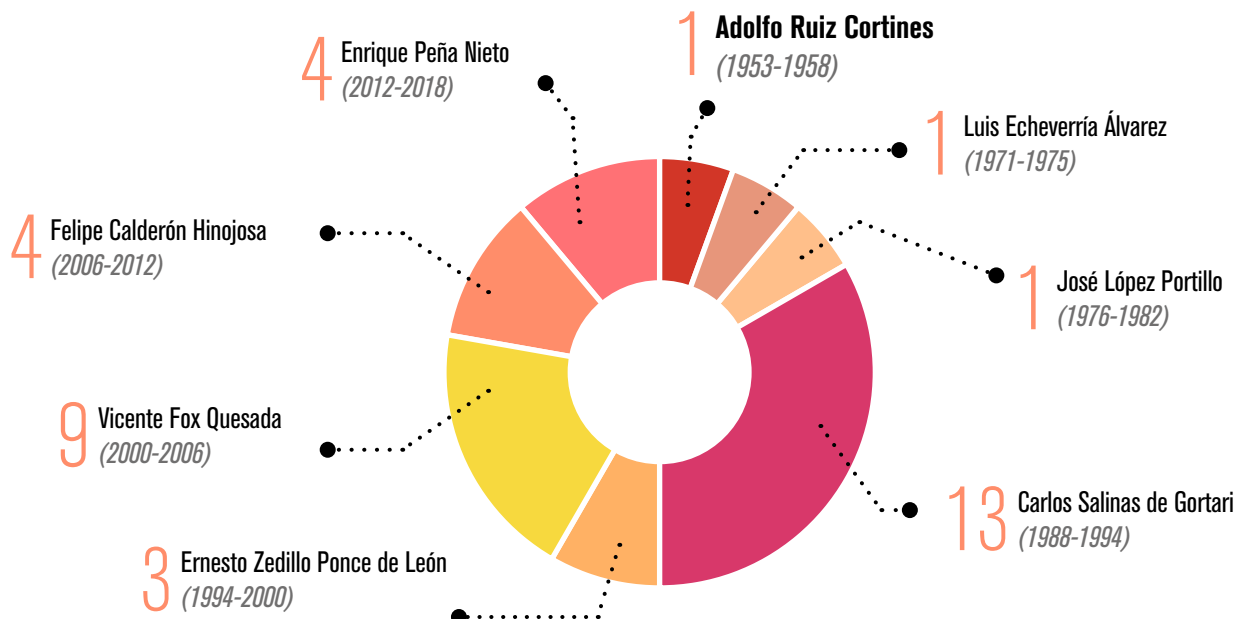
* La suma del número de salas abiertas y de salas con posibilidad de apertura, no corresponde al total de salas autorizadas. Esto se debe a que, por el momento, 36 casinos han sido clausurados por alguna autoridad (federal o municipal) o simplemente cerrados por los mismos Permisos.

Número de salas por entidad federativa

Estado	Baja California	Distrito Federal	Sonora	Jalisco	Nuevo León	Estado de México
No. Salas	42	30	28	26	24	22



Histórico de los Permisos otorgados durante mandatos presidenciales



Entrevista

LICENCIADO ADOLFO DE LOS RÍOS
DIRECTOR GENERAL DE BEMEX

El invitado

Para este segundo número de Aieja Magazine, es la voz de un fabricante y proveedor de la Industria que hemos decidido escuchar. El Director General de Bemex-Metronia, Lic. Adolfo de los Ríos, nos ofreció una larga entrevista, compartiéndonos sus reflexiones, experiencias y perspectivas.



Metronia-Bemex

Una reseña cronológica

1978

Nace Metronia.

1985

Metronia lanza la primera solución de Bingo Integral. Un año después, crea el primer panel informativo de diodos rojos.

1987

Presenta la primera Computadora para el control Integral de todas las funciones electromecánicas de los sistemas de Bingo Tradicional.

1989

Presenta la solución "Bing Player" (*Quick Basic*), sistema de juego automatizado.

2002

Crea el primer terminal para Bingo Electrónico.

2004

Con su sistema de Bingo Tradicional, Metronia se mantiene como proveedor exclusivo del Grupo de Operaciones Codere en México en la instalación y mantenimiento del equipamiento electrónico de la mayor parte de las Salas de Sorteos de Números.

2006

Desarrolla y comercializa el juego de video bingo "Imperium", primer juego temático de la historia de las máquinas B4. Con una estética y sonido nunca antes visto, Imperium se convierte en referencia para el sector. Este mismo año aparece "Miniplay", primera solución inalámbrica de movilidad para Bingos.

2008

Nace Metronio la mascota virtual de Metronia que junto con la solución del Bingo Electrónico se instala en Venezuela. Dos años después llega a México.

2012

Metronia se embarca en el sector online, para convertirse en proveedor tecnológico de empresas Operadoras en cualquier plataforma, con la prioridad de juegos específicos de Bingo. Este mismo año desarrolla su tecnología Hypersound, de sonido direccional, así como el certificado de calidad de sonido Metrosound. También lanza su primer Juego Online, una versión de su famoso "Bingo Top".

2013

Es un año importante para Metronia: al lanzamiento de nuevos juegos de video bingo como JokerWin, Queen Roulette, X-Games o al novedoso Sic Bo, se une un cambio de imagen corporativa y el traslado necesario del Grupo a una nueva sede más amplia y moderna debido a la gran expansión alcanzada en los últimos años.

Crónica de la entrevista

1990

Introduce el panel de 90 números tricolor.

2005

Se introduce en España por primera vez la máquina de video bingo B4. Ese mismo año Metronia crea el Bingo Interconexionado, implantándolo en España y Noruega.

2011

Metronia, crea el sistema "Eco visual" para máquinas B3/B4, este sistema permite reforzar mediante audio y vídeo la obtención de un premio importante en cualquier de las máquinas de Juego de una sala, salón o casino. Este mismo año comienza el Bingo Electrónico de España.

2015

Metronia presenta en el marco de la Feria ICE Totally Gaming de Londres, una nueva filosofía del juego de bingo, Gran Red, basado en la interconexión de terminales de juego en el escenario de un mundo globalizado y en constante evolución tecnológica.

Aieja Magazine:

¿Qué es Metronia y a qué se dedican sus empresas en la Industria del juego en nuestro país?

Adolfo de los Ríos:

Con más de 35 años de experiencia, Metronia es en la actualidad uno de los Grupos Empresariales del Juego, más relevantes tanto a nivel nacional como internacional. La Compañía fue fundada en 1978 y comenzó sus actividades especializándose en el sector del bingo tradicional, logrando posicionarse como uno de los proveedores con mayor calidad y variedad de soluciones en tecnología para equipamientos de Juego y Sorteos, en establecimientos legalizados y especializados en el ámbito del entretenimiento. Hoy, Metronia tiene presencia en más de de 50 países, ubicado como referente sólido y de máxima calidad en el medio.

Metronia ha ido innovando y adaptando el Bingo a las nuevas tecnologías. El objetivo de nuestro grupo es seguir evolucionando, creando, implantando desarrollos y tendencias con la más variada y completa oferta de ocio.

En el año 2007, el grupo decidió crear su filial mexicana, "Bemex", cuyo objetivo es la importación, comercialización, distribución e instalación de todos los productos especializados de Bingo de la marca Metronia, asegurando la mejor calidad en el servicio técnico de atención, gestión y mantenimiento a más de 30 grupos de Operación en todo México. Hoy Bemex emplea de forma directa a 65 personas.

También colaboramos con las Asociaciones de Juego en México, AIEJA y AGEM, con el fin de participar en la ordenación, regulación y consolidación de la Industria del Juego de Azar con Apuestas en el país.

AM: Tras décadas de carencia de un marco jurídico adecuado, el proyecto de una nueva ley de juegos con apuestas se encuentra para su aprobación ante la Cámara de Senadores. ¿Qué opinión le merece este texto y qué perspectivas ve para la Industria instalada en nuestro país a mediano y largo plazo?

AR: Considero que este proyecto de Ley es altamente esperanzador, ya que va a transformar totalmente el marco de seguridad con las garantías propias de una ley actualizada y específica, para un sector que, hasta la fecha, funciona con una Ley del año de 1947 claramente obsoleta, que además prohíbe textualmente el juego en todas sus modalidades, aunque señalando excepciones mediante el criterio de Gobernación. En el año 2004, se publicó finalmente un Reglamento, con dos posteriores modificaciones, creando con ello un escenario muy controvertido, esclavo de interpretaciones, sin reglas claras y con muchas lagunas.

AM: En su calidad de proveedor de la Industria, ¿qué beneficios vislumbra para su específico rubro de actividades, gracias a este nuevo marco legal?

AR: Para todos los fabricantes, y en general para la Industria de Proveedores, valoramos muy positivamente este proyecto por integrar desde un principio el beneficio de establecer mecanismos para homologación, certificación y control de Productos y de Profesionales para los distintos participantes activos del Sector (Autoridades, Permisionarios/Operadores y Proveedores). Otro aspecto importante que considero positivo, es la incorporación del Juego en Vivo y "On Line", con su correspondiente regulación.

AM: Todo es perfectible. Y aunque sea un paso importante, ¿Qué considera faltaría al nuevo proyecto de ley para que fuera más completo todavía? ¿Cuáles son las grandes carencias?

AR: Más que carencias, en este nuevo proyecto hay que resaltar los aspectos positivos. Algunos muy importantes son:

- Que la Dirección General de Juegos, hasta la fecha muy politizada, va a convertirse en un Instituto de Juegos y Sorteos, integrando a un Consejo Consultivo multisecretarial, que le dará un carácter más independiente y objetivo.
- Que con el fin de evitar comercio y monopolios por concentración de una Licencia para múltiples establecimientos, los Permisos serán otorgados individualmente por establecimiento, reduciendo el plazo de vigencia de 25 a 12 años con posibilidad de prórrogas sujetas al cumplimiento absoluto del permisionario en sus obligaciones y sometiendo a un plazo de 24 meses para su apertura.

“La Dirección General de Juegos, hasta la fecha muy politizada, va a convertirse en un Instituto de Juegos y Sorteos, integrando a un Consejo Consultivo multisecretarial, que le dará un carácter más independiente y objetivo”

- Que para la gestión, se autoriza la asociación con un operador, pero con responsabilidad absoluta del Permisario, eliminando la figura de cualquier tercero.
- Que ha sido diseñada con carácter de preocupación social, enfocada con sensibilidad a los daños colaterales que se puedan causar, prohibiendo establecimientos a menos de 500 metros de centros escolares, sanitarios, de culto etc., promoviendo el juego responsable, el combate a la ludopatía, la incentivación a las acciones preventivas y limitando el acceso a menores de 21 años.

Como valor general añadido, provocará el cambio de la percepción de nuestra imagen pública, hasta ahora socialmente muy dañada, integrándonos en la normalidad como un sector industrial transparente, dentro de un marco legal y claramente regulado. Con la puesta en marcha de este proyecto entraremos en el camino de la experiencia y el posterior y consecuente desarrollo del reglamento que sin duda ayudará a equilibrar, paliar y compensar las carencias propias en principio de cualquier Ley.

AM: En fechas recientes, la Dirección General de Juegos y Sorteos de la Secretaría de Gobernación ha cambiado de encargado, sustituyendo a Marcela González Salas por Luis Felipe Cangas. ¿Qué lectura hace de este nombramiento?

AR: El nombramiento y sustitución de la Directora Marcela González por Luis Felipe Cangas, bajo mi punto de vista, me parece saludable ya que representa un cambio de conductor pero no de rumbo. Esto va a vitalizar la gestión, aunque sea de continuidad, del proyecto que se ha ido dibujando y consolidando por parte de su antecesora con un equipo técnico de trabajo y que, entiendo, con nueva y propia personalidad, va a fortalecer la filosofía aplicada en el consenso de la Secretaría de Gobernación en materia de Juegos y Sorteos.

AM: En caso de que la nueva Ley fuese a promulgarse finalmente, ¿Cómo vislumbra la inversión nacional y extranjera para con nuestro sector de actividades?

“El nombramiento y sustitución de la Directora Marcela González por Luis Felipe Cangas, bajo mi punto de vista, me parece saludable ya que representa un cambio de conductor pero no de rumbo”



“Para Bemex, nuestra experiencia histórica y evolución de productos muy especializados con la variedad correspondiente, representa un aval de confianza para no temer a ningún adversario con prestigio certificado”

AR: Esta nueva Ley va a generar lo que durante tantos años la industria formal del juego ha venido reclamando: seguridad jurídica y confianza inversora. Hasta la fecha, carecíamos de ello. Esto automáticamente abrirá un nuevo y positivo panorama para la estimulación de muchas empresas internacionales especializadas y con experiencia en los distintos ámbitos del sector, que apostarán con sus inversiones, en un mercado ya con reglas claras, con la protección jurídica debida, que les garantice un crecimiento seguro, coherente y ordenado.

AM: ¿No teme BEMEX a la competencia?

AR: Para Bemex, nuestra experiencia histórica y evolución de productos muy especializados con la variedad correspondiente, representa un aval de confianza para no temer a ningún adversario con prestigio certificado, siempre que sea dentro de un entorno sano, legal y de libre competencia.

AM: A su modo de ver, ¿cuáles son los grandes retos que enfrentan los casinos y el mundo del entretenimiento en general en nuestro país?

AR: Uno de los grandes retos que enfrentaremos todos los actores de la Industria será, por una parte, consensuar políticas comunes de colaboración y participación activa, para conseguir una eficaz adaptación a la nueva Ley, así como también la participación constructiva conjunta en la elaboración de un reglamento coherente.

Por otra parte será muy importante que, como lo hemos comentado, también trabajemos asociadamente con sensibilidad y preocupación, promoviendo acciones en la lucha contra la ludopatía, como ya se hace en la AIEJA, y contra el juego ilegal, tan socialmente perjudicial, mediante jornadas informativas y formativas para la enseñanza del sano entretenimiento y juego responsable. Todo ello va a requerir de un acuerdo global de actores, cuyo objetivo de base común debe ser la unidad fundamental para conseguir la estabilidad de esta recién regulada Industria en México.



“Trabajemos asociadamente con sensibilidad y preocupación, promoviendo acciones en la lucha contra la ludopatía”

“Mitos y Realidades del Juego con Apuesta en México”

OSCAR A. PAREDES-ARROYO VELASCO
(SEGUNDA PARTE)



El primer número de Aieja Magazine nos había ofrecido una probadita de la obra de Óscar Paredes-Arroyo. En esta nueva edición, tal y como lo habíamos prometido, se publica la segunda parte de un resumen de este libro, referencia obligada en las bibliotecas de los integrantes de la Industria y en las de cualquier persona que desee entender la evolución del juego en nuestro país.

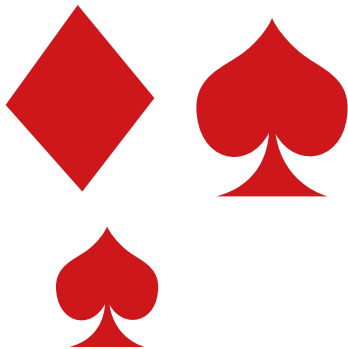
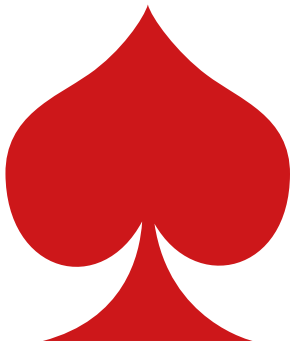
“...En un lenguaje técnico, pero accesible a la vez, Óscar Paredes desmenuza con una pizca de humor, gran precisión y toda su experiencia, los grandes desafíos que enfrenta la Industria del Juego en nuestro país, evidenciando las lagunas del marco jurídico actual que rige dicho sector y ofreciendo un rápido recuento de las múltiples interpretaciones subsecuentes que las autoridades, desde hace más de medio siglo, han hecho y siguen haciendo del mismo.

Capítulo tras capítulo, el autor desnuda por completo los grandes mitos que suelen acompañar la imagen de los casinos y enseña la rica realidad de lo que es y podría ser este importante sector económico, en materia fiscal, de creación de empleos o como simple contribuyente al motor del desarrollo de la Nación. Esto sin miedo a abordar los tópicos más polémicos que, por lo general, nuestros gobernantes, legisladores y/o forjadores de opinión explotan, con malicia o simple desconocimiento, para ajenos y particulares fines estratégicos...”

“Mitos y Realidades del Juego con Apuesta en México” es una obra necesaria para sentirnos orgullosos de pertenecer a una Industria que ha tenido que luchar a contracorriente para crear estos espacios de entretenimiento que, hoy, disfrutamos muchas familias mexicanas.



Juego en vivo



El mito:

El juego en vivo, conocido como juego de mesa, está prohibido en México. En este capítulo se desarrolla el concepto central de la importancia que debe de tener el adecuado y pertinaz uso de la terminología y la impostergable necesidad de que la ley y su reglamento definan los conceptos de lo que se debe de entender por diversos conceptos en torno al juego con apuesta, entre otros: juego en vivo, sorteo, juego de mesa.

La realidad:

Pese a que exista una forma tradicional de identificar algunos juegos, no hay nada mejor que especificarlos en toda su extensión y evitar confusiones. En este capítulo se concluye que es falso que estén prohibidos los juegos, porque estos se realicen en forma física o en una mesa. Por tal efecto, dicha mecánica en absoluto tiene que ver con la apuesta, que constituye el pilar definitivo en el que se debe de basar la regulación del jugar en México. Por esta razón, la apuesta se torna en el campo de acción directa de la Secretaría de Gobernación, en lo que corresponde a la materia de juegos y sorteos.



La ilegalidad y los criterios de exención regulatoria

La obra no cesa de reiterar la urgencia fundamental de que la base de la regulación federal se sitúe en la apuesta y no en los tipos y mecanismos de juego.

El juego con apuesta ilegal no es un mito, es toda una realidad. Y para poder combatirla eficazmente, resulta imprescindible conocer a la industria y entender cómo opera actualmente en México. El autor señala que, a la fecha, carecemos de la suficiente experiencia y conocimientos para estar en óptimas condiciones para comprenderla en su exacta dimensión. No obstante, con un poco de voluntad política, sería relativamente fácil, si no eliminarla, cuando menos sí reducirla a una mínima expresión.

El autor señala además la estigmatización a la que se ha visto sujeta la industria del juego con apuesta en México, atribuyéndola a la ignorancia en la materia y al desconocimiento de su esencia. Expone algunas prácticas, acerca de las cuales concluye que es más fácil echar la culpa a los jueces o al Ejecutivo que ponerse a trabajar actualizando la ley y facilitando las herramientas necesarias para su regulación, atendiendo al mundo en el que se vive. Todo lo anterior se agrava ante la presencia de una ley obsoleta y un reglamento que no ha logrado cumplir con su función, para concluir que dicha conjunción de elementos ha abierto las puertas a un mundo que se conoce como el mercado gris. Es decir, el que aprovecha la laguna o ambigüedad de la ley para operar.

La obra no cesa de reiterar la urgencia fundamental de que la base de la regulación federal se sitúe en la apuesta y no en los tipos y mecanismos de juego. Se proponen además diversas acciones para regular adecuadamente el juego con apuesta, como lo serían, por ejemplo, que se fortalezca el juego responsable y se minimicen las oportunidades de juego ilegal y clandestino en nuestro país.

Se podría contribuir a ello mediante ciertas acciones tales como dar seguridad jurídica a la industria; certificar los equipos, en especial los electrónicos; la formulación de una fracción arancelaria que prohíba la importación de equipos usados de juegos para apuesta y que autorice únicamente la importación de equipos nuevos. Por otra parte se sugiere que se podría actualizar constante y consistentemente la página web de la Dirección General Adjunta de Juegos y Sorteos, para que el público en general conozca cuáles y en dónde están ubicadas las salas legales.



ASOCIACIÓN DE PERMISIONARIOS OPERADORES Y PROVEEDORES DE LA INDUSTRIA DEL ENTRETENIMIENTO Y JUEGO DE APUESTA EN MÉXICO A.C.

aieja.org.mx