



---

**Universidad de Valladolid**

**Facultad de Ciencias Económicas y  
Empresariales**

**Trabajo de Fin de Grado  
Grado en Economía**

**Regulación de las apuestas  
deportivas**

Presentado por:

***Camilo Hernando Molezuelas***

Tutelado por:

***Luis Ángel Sánchez Pachón***

*Valladolid, 19 de Junio de 2023*

## **RESUMEN:**

Este trabajo analiza el sector de las apuestas deportivas en España. Nos introduce en él para poder entender verdaderamente en que consiste. Nos indica su evolución, haciendo referencia al desarrollo de dos magnitudes: las cantidades jugadas y el margen del juego, viendo estas podemos apreciar un enorme crecimiento, tanto en el sector del juego como en las apuestas deportivas, pausado durante los años de pandemia pero que tras ellos ha retomado su tendencia creciente y esto ha provocado algunos aspectos negativos que se intentan paliar mediante la regulación.

Respecto a la normativa reguladora haremos referencia en la segunda mitad del trabajo, en ella hablo sobre su correspondiente evolución, sus infracciones y sanciones y los órganos competentes en materia sancionadora, para acabar el trabajo exponiendo algunas situaciones reales de la vida cotidiana que se derivan del mundo de las apuestas y que demandan una adecuada regulación.

Palabras claves: Apuestas deportivas, ludopatía, legislación del juego, casas de apuestas.

Códigos de Clasificación JEL: D18, K42, L83

## **SUMMARY:**

This work analyzes the sports betting industry in Spain. It introduces us to understand what it truly consists of. It indicates its evolution, referring to the performance of two measures: the amounts wagered and the game margin. By looking at these, we can appreciate a significant growth in both the gambling and sports betting industries. This growth was slowed down during the pandemic years, but it has since resumed its upward trend, leading to some negative aspects that are being mitigated through regulation.

The second half of the work focuses on regulations. It discusses their corresponding evolution; violations and sanctions; and the competent bodies responsible for its enforcement. Finally, the work presents some real-life situations derived from the world of gambling that need to be regulated.

Keywords: Sports Bets, pathological gambling, game legislation, bookies

JEL Code Classification: D18, K42, L83

## Tabla de contenido

<b>1.- INTRODUCCIÓN</b> .....	<b>6</b>
<b>2.- METODOLOGÍA</b> .....	<b>7</b>
<b>3. CONTEXTO</b> .....	<b>8</b>
3.1. Antecedentes históricos .....	8
3.2. Terminología propia del sector .....	9
3.3. Introducción al sector .....	10
3.4. Tipos de apuestas.....	11
3.5. Principales casas de apuestas que operan en España .....	12
<b>4.- INFLUENCIA EN LA ECONOMÍA</b> .....	<b>15</b>
4.1.- Evolución anual .....	16
4.2.- Evolución trimestral .....	20
<b>5.- EXTERNALIDADES NEGATIVAS DE LAS APUESTAS DEPORTIVAS.....</b>	<b>21</b>
5.1. El perfil del jugador .....	21
5.2. Un problema real y actual; la ludopatía.....	22
5.3. La ética en el juego.....	23
<b>6.- LEGISLACIÓN DEL JUEGO EN ESPAÑA Y SU EVOLUCIÓN.....</b>	<b>25</b>
6.1. Regulación privada del juego y de las apuestas .....	25
6.2 Regulación jurídico-pública del juego.....	27
6.3.- Títulos habilitantes .....	32
6.4.- Infracciones y tipo de infracciones.....	33
6.4.1 Infracciones muy graves.....	33
6.4.2 Infracciones graves .....	34
6.4.3 Infracciones leves:.....	36
6.5.- Órganos competentes en materia sancionadora .....	38
<b>7.- CORRUPCIÓN, FRAUDE Y ACUERDOS ILÍCITOS EN LAS APUESTAS DEPORTIVAS.....</b>	<b>41</b>
7.1 Casos reales .....	43
<b>8. CONCLUSIONES</b> .....	<b>50</b>
<b>9. BIBLIOGRAFÍA</b> .....	<b>51</b>

## ÍNDICE DE GRÁFICOS Y TABLAS

Gráfico 4.1: Evolución anual de las cantidades jugadas en el juego online.....	18
Gráfico 4.2: Evolución anual del GGR en el juego online.....	18
Gráfico 4.3: Evolución anual del GGR de las apuestas deportivas en el juego online.....	19
Gráfico 4.4: Evolución anual de las cantidades jugadas en las apuestas deportivas en el juego online.....	19
Gráfico 4.5: Evolución trimestral de las apuestas deportivas en el juego online.....	20
Gráfico 4.6: Evolución trimestral de las apuestas deportivas en el juego online.....	20
Tabla 5.1: Tipo de jugadores.....	21
Imagen 6.1: Nuevo Decreto Ley.....	30
Tabla 6.2: Tipos de infracciones y sanciones.....	37 y 38

## **1.- INTRODUCCIÓN**

La elección definitiva de este tema fue motivada por la escasez de trabajos realizados sobre ello, además de parecerme un tema muy interesante y que, como se puede ver en el propio trabajo, su auge en los últimos años ha sido muy importante, años en los que los jóvenes han tenido una gran incidencia, afectando así a nuestro país, pero también lo ha sido para el resto del mundo. Por tanto, me parecía interesante tratar un tema que es tendencia en la actualidad y sobre el que muchas veces parece “tabú” por los aspectos tan negativos que puede llegar a generar.

Es cierto que las apuestas llevan existiendo muchos años, pero nada tiene que ver con las cantidades jugadas hoy en día y esto puede ser el motivo de la escasez de trabajos realizados al respecto sobre las apuestas deportivas que hay actualmente, lo cual, nos puede hacer pensar que en un futuro cercano si los habrá.

Además, con este trabajo, conseguía conocer, y estaba enfocado a ello, toda la normativa principal sobre la que versa el juego, tanto sus infracciones con sus correspondientes sanciones como los órganos competentes para sancionar esto o la evolución de las propias leyes para regular el juego.

Además de su apartado legislativo, este trabajo también sirve para introducirnos en el mundo de las apuestas deportivas y lo que esto genera, tanto sus externalidades negativas como positivas y conocer mejor este sector, tanto su terminología, como las cantidades que se juegan, como las principales casas de apuestas operadores en España.

## **2.- METODOLOGÍA**

La metodología que he utilizado para poder elaborar este Trabajo de Fin de Grado (TFG) se podría ver mediante un esquema que se puede sintetizar de la siguiente forma:

En primer lugar, realicé una búsqueda de materia legislativa vinculada con las apuestas deportivas e investigué la posibilidad de adquirir y encontrar datos oficiales sobre este sector del juego.

En segundo lugar, realicé un guión sobre la posibilidad de cómo desarrollar este trabajo, el cual, fue aprobado por mi tutor y esto me permitía la posibilidad de empezar a elaborar el TFG.

Seguidamente, y tras investigar y leer muchos artículos y monografías, fui realizando mi trabajo, para el cual, al ser un tema que ha crecido mucho en los últimos años y sobre el que había poca información, tuve que recurrir a leer muchas páginas web, artículos de periódicos en los cuales se recogían las opiniones de expertos en este tema.

Por otro lado, sí que he podido obtener información de fuentes oficiales, como; la Dirección General de Ordenación del Juego, la cual es una página web que pertenece al Ministerio de Consumo del Gobierno de España o el Boletín Oficial del Estado para la localización de toda la normativa relacionada con la materia objeto del trabajo.

Conforme iba realizando el trabajo me reunía con mi tutor para consultar mis dudas, corregir determinados aspectos y proseguir con su elaboración.

### **3. CONTEXTO**

#### **3.1. Antecedentes históricos**

Las apuestas deportivas son el juego de azar más antiguo del que se tiene constancia. Investigaciones han indicado que el origen de estas se remota a la Antigua Grecia, hace más de 2.000 años, y que poco tiempo después los romanos también se aficionaron a ellas. (Euro Mundo Global, 12/01/2019)

Una vez que las ciudades empezaron a desarrollarse y la población vivir en sociedad, cubiertas las necesidades básicas, los ciudadanos necesitaban ocio y lo encontraron en las famosas peleas de gladiadores, especialmente los romanos, a los cuales les gustaba realizar apuestas en este tipo de eventos. A parte de este tipo de peleas, también empezó a realizarse apuestas en las carreras de cuadrigas y es por ello que encontramos en esta tendencia en Roma, y en cierta medida también en Grecia, el origen de las apuestas deportivas.

Otro evento deportivo en el que se popularizaron las apuestas deportivas fue en las carreras de caballos o duelos entre caballeros; sin embargo, muchos gobiernos trataron de prohibir las apuestas para así eliminarlas, sin éxito debido a que estas pasarían a realizarse de forma clandestina.

Con el paso de los años, y el avance de la sociedad, cada vez había más eventos y por tanto, a su vez, más actividades en las que poder apostar, por lo que estas adquirieron un notable crecimiento y una consolidación en el siglo XIX, hasta el punto de que el gobierno del Reino Unido decidió legalizar las apuestas deportivas con una Ley de Juego, en el año 1845.

Con esta nueva ley, se permitía la apertura de establecimientos en los cuales la población podía acudir a realizar sus apuestas, nacen así, las primeras casas de apuestas.

Posteriormente, durante el siglo XX, se fue difundiendo por el resto de los países, en España se popularizó la quiniela y esta costumbre británica fue llevada a Estados Unidos gracias a los colonos ingleses. (RedHistoria, 2020)



A principios del siglo XXI, con la revolución de internet se produjo un gran desarrollo en este mercado de las apuestas deportivas, suponiendo un antes y un después, con la disponibilidad 24 horas de realizar apuestas, ahorrándose costes de desplazamientos, aumentando la privacidad de las personas, suponiendo un claro incremento de ventajas para los apostadores. (Euro Mundo Global, 12/01/2019)

### **3.2. Terminología propia del sector**

A continuación, voy a dejar una serie de definiciones principales que están relacionadas con el mundo de las apuestas y de las cuales algunas se mencionarán en este trabajo y servirá para poder entender mejor tanto el mundo de las apuestas en general, como la comprensión del propio trabajo:

- Bet: Apuesta.
- Bookie: Término utilizado en el sector para referirse a las casas de apuestas.
- Bank: Se trata del montante de dinero que dispone el apostador para realizar las apuestas.
- Freebet: Un bono, por fidelidad, promoción especial, de recarga que se le da al usuario para realizar una apuesta gratuita que ofrecen distintas casas de apuestas al cumplir ciertos requisitos.
- Tipster: Es aquella persona que se dedica a prestar asesoramiento a otros usuarios, una especie de “apostador profesional” y que generalmente presta sus servicios en Telegram.
- Pick: Apuesta recomendada por un experto o tipster. Es sinónimo de pronóstico.
- Stake: Se trata de la cantidad de dinero del bank que debe destinar el apostador a cada apuesta. Se suele medir en una escala del 0 al 10, estos valores corresponden a porcentajes del Bank. El stake 10 significa apostar el 10% del bank y es utilizado en aquellas apuestas que se consideran más seguras. Un stake 1 significa apostar el 1% del Bank y es utilizado en aquellas apuestas más arriesgadas, pero con las cuales se suele obtener una rentabilidad mayor.

- Unidad: Corresponde a una determinada cantidad del bank. Lo más habitual es que cada unidad represente un 1% del bank.
- Yield: Se trata del rendimiento obtenido, y representa el beneficio obtenido en términos porcentuales por un apostador por cada unidad apostada. Para su cálculo se emplea la siguiente fórmula:

$$\text{Yield} = (\text{Beneficio neto} * 100) / \text{Cantidad apostada}$$

Un yield del 15% significará que de cada 100€ apostados, se han obtenido 15€ de ganancia neta.

### 3.3. Introducción al sector

Según como lo define la Real Academia Española, apostar es:

*“Arriesgar cierta cantidad de dinero en la creencia de que algo, como un juego, una contienda deportiva, etc., tendrá tal o cual resultado; cantidad que en caso de acierto se recupera aumentada a expensas de las que han perdido quienes no acertaron”.* (Real Academia Española, 2019)

En concreto, una apuesta deportiva es *“la realización de un pronóstico en torno a un evento deportivo puntual. Y esto conlleva arriesgar determinada cantidad de dinero por el resultado elegido”.* (Apuestas Deportivas.es, 2020)

Podemos ver también como se define tanto el término de apuestas como más en concreto, lo referido para este TFG, apuestas deportivas, en la Ley de regulación del juego, de 27 de mayo de 2011, la cual fue la primera que se creó, continuando vigente en la actualidad, para regular este mercado de las apuestas deportivas.

Respecto a esta Ley 13/2011, el artículo 3, en su apartado c) define lo que considera apuestas; *“Se entiende por apuesta, cualquiera que sea su modalidad, aquella actividad de juego en la que se arriesgan cantidades de dinero sobre los resultados de un acontecimiento previamente determinado cuyo desenlace es incierto y ajeno a los participantes, determinándose la cuantía del premio que se*

*otorga en función de las cantidades arriesgadas u otros factores fijados previamente en la regulación de la concreta modalidad de apuesta”.*

Más en relación con este TFG, el artículo 3 en su apartado c) también nos dice que *“Apuesta deportiva: es el concurso de pronósticos sobre el resultado de uno o varios eventos deportivos, incluidos en los programas previamente establecidos por la entidad organizadora, o sobre hechos o actividades deportivas que formen parte o se desarrollen en el marco de tales eventos o competiciones por el operador de juego.”*

### **3.4. Tipos de apuestas**

Antiguamente la variedad de apuestas era muy escasa; se empezó apostando solo a la victoria o derrota en un evento deportivo, pero sin embargo hoy en día la variedad es enorme; se puede apostar desde un simple ganador hasta quien marcará un gol, cuantos puntos hará un tenista, si algún jugador recibirá tarjeta amarilla, el número de asaltos que habrá en un combate de boxeo, quien realizará la vuelta rápida en la Fórmula 1 e ,incluso, si en el primer minuto de un partido de fútbol habrá un saque de banda, saque de puerta o una falta...

En cuanto a la variedad de los tipos de apuestas, las más habituales son:

- Las apuestas simples: El jugador realiza una selección y apuesta su dinero en ella. Es el tipo de apuesta más básica, en la que, si se acierta, se cobra y, si se falla, se pierde el dinero.
- Las apuestas combinadas o múltiples: Este tipo de apuestas incluye al menos dos o más selecciones, teniendo como ventaja que las cuotas de cada una de ellas se multiplicaran entre sí, dando una cuota más elevada a mayor número de selecciones, pero con el inconveniente de que el riesgo será mayor y en caso de fallar una de las selecciones (cuantas más selecciones haya, habrá mayor riesgo, menor stake) se perderá la apuesta y por tanto el dinero invertido.

- Apuestas de sistema: Estas se asemejan a las apuestas múltiples, pero con la diferencia de que no es necesario acertar el total de las selecciones como sí lo era en las anteriores.

También la evolución en las apuestas y la tecnología online ha permitido realizar los siguientes tipos de apuestas, que hoy en día son muy utilizadas:

- Apuestas en directo o live: Una vez que el evento ha comenzado es posible apostar durante todo el tiempo que este dure. Las cuotas irán variando durante el evento en función de cómo vaya el desarrollo de este.
- Apuestas a largo plazo: Previamente a que empiece una competición o un evento es posible apostar con anterioridad, incluso durante el propio campeonato (con su correspondiente variación de cuotas en función de cómo vaya este desarrollándose). Las más frecuentes es apostar a qué equipo será campeón de liga, qué selección ganará el mundial, qué tenista ganará el Grand Slam correspondiente o qué piloto conseguirá hacerse con el mundial.

### **3.5. Principales casas de apuestas que operan en España**

A continuación, para ver la gran relevancia e importancia de las casas de apuestas en los mercados mundiales y en España, voy a comentar brevemente información sobre las principales; viendo esto, podremos luego entender por qué las leyes sobre ellas van destinadas a regularlas y no a prohibirlas o acabar con las mismas. Todas estas empresas que voy a mencionar a continuación cuentan con todas las licencias pertinentes de la Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ).

- **Codere:** Casa de apuestas española, fundada en 1980 y que hoy en día opera en varios países como Italia o países de América Latina, la cual fue pionera de las apuestas físicas. Entró a cotizar en la bolsa de Madrid en el año 2007 y cuenta con todas las licencias necesarias para ofrecer apuestas deportivas y juegos de casino en España. (Casadeapuestas,

- 2023). Con una facturación anual de más de 60 millones de euros (Iberinform, 2023).
- **Bet365:** Casa de apuestas británica, perteneciente al grupo Bet365 Group Limited y es una de las casas de apuestas más popular del planeta, con más de 22 millones de jugadores (Casadeapuestas, 2023). En su informe publicado relativo al año 2022, anunció unos ingresos de 2.852 millones de libras y 6.092 empleados. Pese a estos ingresos, durante el 2022 su beneficio fue 49,8 millones de euros, casi un 90% de bajada respecto al año anterior, debido a los enormes gastos en publicidad de nuevos mercados, infraestructuras y tecnología para seguir creciendo a nivel mundial. (Azarplus, 2023). De lo más llamativo sobre esta extensa y popular casa de apuestas es que no dispone de locales físicos para apostar en España pese a ser una de las más potentes a nivel mundial.
  - **Luckia:** Empresa española, que pertenece al Grupo Egasa, con una gran abundancia de establecimientos físicos por todo el territorio nacional. (Casadeapuestas, 2023). Algunos de los datos que recogen en su balance del año 2021, explicado por el presidente José González Fuentes, son que consiguió cerrar el 2020 con un ebitda positivo de 11 millones de euros, frente a los 43,8 del año anterior. Debido a las restricciones hizo que la cifra de negocio retrocediese un 25%, desde los 583,6 millones a los 434 millones de euros (InfoPlay, 2022), formando parte de ella 2.192 empleados. (Luckiamingroup, s.a).
  - **Sportium:** Marca española creada en 2007 tras la fusión de Cirsa y Ladbrokers. Da el salto al modo online en 2013 y cuenta con más de 2.000 locales físicos en España. (Casadeapuestas, 2023) Según el informe de Sportium Apuestas Deportivas SA, tuvo en 2020 unas ventas de 48.401.320 euros, y en 2021 contó con 66 empleados y su resultado - 1.333.963 euros, por tanto, obteniendo pérdidas. (El Economista)
  - **William Hill:** Empresa británica, como Bet365, mencionada por su gran reputación, teniendo clientes en más de 150 países y cotizando en la Bolsa de Londres. Fue una de las pioneras en dar el salto a la modalidad online en 1998 (Casadeapuestas, 2023)
  - **MarcaApuestas:** Empresa que no está al nivel del resto en el mundo de las apuestas deportivas, pero que resulta digna de comentar porque surge

a raíz del periódico deportivo más vendido en España, el Marca, el cual, con esto intenta asociar el deporte con el mundo de las apuestas y obtener un beneficio a partir de ello. (Casadeapuestas, 2023)

- **BWIN:** Acrónimo de BWIN Interactive Entertainment AG, conocida hasta 2006 como Betandwin. Esta casa de apuestas tiene locales físicos y página web para poder apostar desde ambos. Conocida mundialmente por ser el patrocinador de importantes clubes de fútbol como el Real Madrid, Bayern de Múnich, Juventus o Manchester United.

Ante toda esta evolución, sobre la cual veremos una serie de gráficas y datos que reflejan el aumento de la demanda en apuestas deportivas, provocando como hemos visto, un aumento de la oferta y un desarrollo y mejora de las propias bookies, las cuales han ido generando numerosos puestos de trabajo, moviendo cada vez más dinero en el mercado y dando lugar a una mayor aportación a las arcas del estado, a través del pago de los correspondientes impuestos que su actividad genera.

Aunque parece que este desarrollo solo ha producido ventajas, veremos como también tiene sus inconvenientes, y muy importantes, como la ludopatía y las desagradables consecuencias que ella conlleva, y como ha sido necesario la creación o modificación de nuevas leyes para poder controlar el juego desde una forma más segura, pero, sin embargo, sin prohibirlo de forma total en ningún momento.

#### **4.- INFLUENCIA EN LA ECONOMÍA**

Como he dicho anteriormente, la importancia de las apuestas en España y en el mundo actual es enorme, debido a la cantidad de dinero que mueven hoy en día y, a su vez, el importante número de puestos de trabajo que se generan en su entorno.

Diversos artículos (Diario Sport, 2022) hablan de que las apuestas representan casi el 1% del PIB español, convirtiéndose así en una parte fundamental de nuestra economía, no solo desde el lado de las apuestas si no desde la propia industria que esto ha generado y la complementariedad que ha supuesto en otras industrias como la publicitaria, los medios de comunicación, comercialización de productos deportivos, etc.

Un síntoma de esta tendencia alcista es el continuo aumento de la oferta de plataformas para apostar. (Diario El Hierro, 2023)

Por tanto, tras la expansión mundial de este mercado y su liberalización en las últimas décadas ha hecho que se convierta en una industria multimillonaria, la cual forma un bien de consumo muy popular y con unos elevados niveles tanto de gasto como de participación, no solo en España sino en todo el mundo.

El sector público ha encontrado así una fuente de financiación muy importante que le permite obtener fondos adicionales sin imponer nuevos impuestos o incrementar los ya existentes, solo con el auge de esta industria su recaudación ha sido cada vez mayor. (Pérez, 2019)

Puede pensarse que estos motivos económicos son la razón por la que no se prohíben las apuestas deportivas, y que, además, en muchos países las han ido legalizando con el paso de los años y se dedican exclusivamente aplicar regulaciones y adaptarlas al marco legal de cada país. (Diario Sport, 2022)

Si millones de espectadores ven eventos deportivos y millones de personas apuestan, parece evidente que la combinación de ambos esté destinada a entenderse, por ello, según cifras de la Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ), en España podemos observar una clara tendencia alcista,

alcanzado cifras récord, de hecho el margen del juego online (ingresos que perciben los operadores descontados los premios entregados) llegó alcanzar los 926 millones de euros en 2022, la cifra más alta hasta ese momento y un crecimiento del 18,12% respecto al año anterior. Siendo las personas que jugaron de forma online 1.593.846. (DGOJ)

Por otro lado, las cantidades jugadas en 2020 llegaron alcanzar también una cifra récord de 21.600 millones, un 15% más que en 2019, sobre dicha cantidad, el sector de las apuestas deportivas aportó 7.034 millones, un 0,5% menos que el año anterior. (El País, 2021)

Por tanto, es una industria gigantesca que mediante los impuestos suponen también un fuerte impulso a las arcas del estado. (Interactive Digital, 2022) La gran parte de lo que recauda en impuestos es por el porcentaje de los beneficios de las empresas y también, pero en menor medida, por el dinero ganado por los consumidores (Diario El Hierro, 2023).

Otra forma mediante la cual el mundo de las apuestas afecta positivamente es mediante la gran cantidad y variada demanda de profesionales que se necesitan para cubrir los puestos de trabajo que alrededor de esta industria se generan. Desde diseñadores de las propias páginas web, analistas Big Data y programadores hasta camareros en los propios locales físicos para apostar. Esta cifra de empleo se estima que es superior a los 100.000 puestos de trabajo para el país. (Interactive Digital, 2022)

#### **4.1.- Evolución anual**

Centrándonos ahora más en datos y cifras concretas, en España:

Anteriores a la regulación del juego en 2011, sobre el gasto en apuestas deportivas no disponemos de información, y es que los datos solo hacen referencia a las Loterías y Apuestas del Estado, por ello no tendré en cuenta años anteriores a este. Por tanto, las estadísticas las tomaremos a partir de 2012.



Para entender los gráficos e información posterior es necesario entender el significado de las siguientes siglas:

- SELAE: Sociedad Estatal Loterías y Apuestas del Estado
- GGR: Gross Gaming Revenue o margen del juego. Variable comúnmente utilizada como referencia económica fundamental en el mercado de juego, al considerarse como aquella que más fielmente refleja la actividad económica, y con ello, el gasto real agregado de los consumidores. Se calcula como la diferencia entre cantidades jugadas y premios otorgados; en el caso del juego online se deducen también los bonos efectivamente convertidos en premio.

En las siguientes gráficas vamos a observar la evolución del juego de forma online, dividido en segmentos, en el que uno de ellos corresponde a las apuestas deportivas, dicha evolución será tanto del GGR como de las cantidades apostadas. El aumento que se ha producido es muy grande, un continuo crecimiento salvo por el COVID para el sector de las apuestas deportivas, periodo donde la gran mayoría de deportes se paralizaron y por ello, pese a estar en casa, la gente no podía realizar apuestas deportivas, pues los eventos y competiciones estaban paralizados y prácticamente un continuo crecimiento para el global del juego.

Respecto al juego online dividido en segmentos, la primera imagen corresponde a las cantidades jugadas, en millones de euros, y la segunda imagen al margen del juego online, también en millones de euros y ambas obtenidas de la Dirección General de Ordenación del Juego.

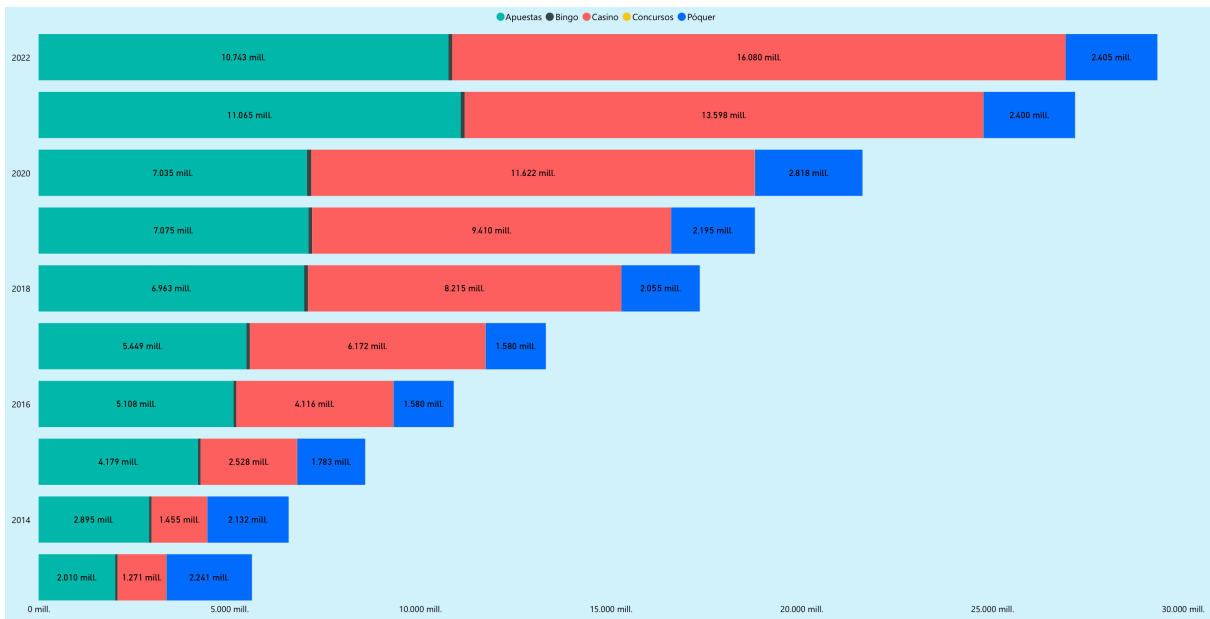


Figura 4.1: Evolución anual de las cantidades jugadas en el juego online. Fuente: DGOJ

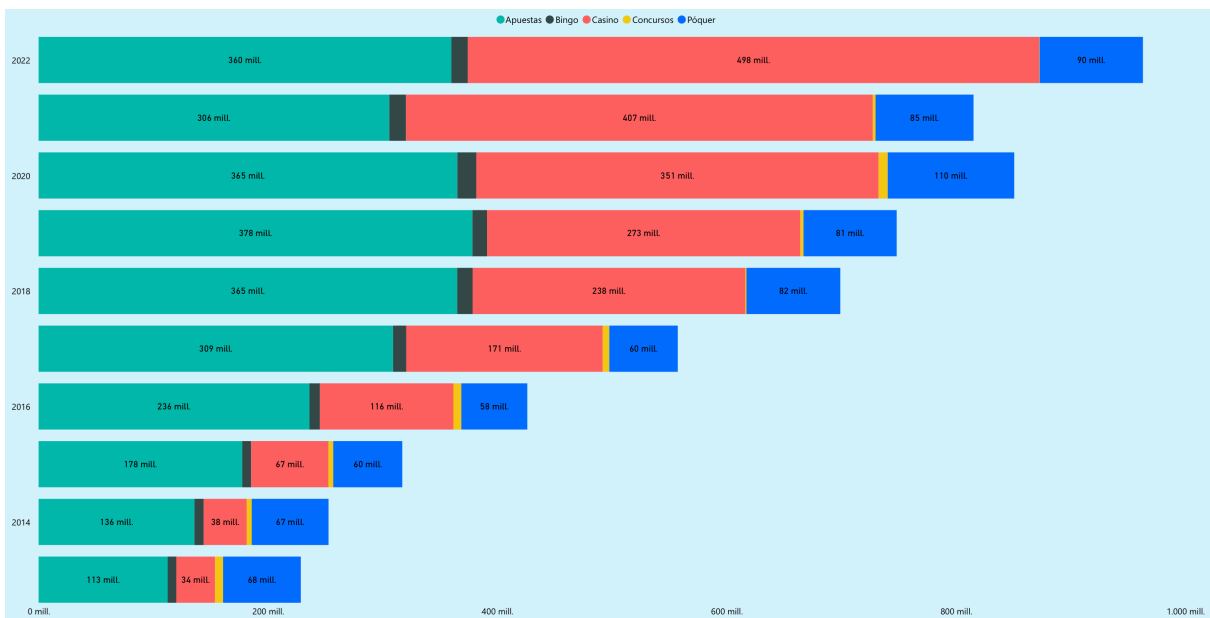


Figura 4.2: Evolución anual del GGR en el juego online. Fuente: DGOJ

Los dos siguientes gráficos son también respecto al sector online, pero exclusivamente la evolución anual en millones de euros del sector de las apuestas deportivas, obtenidos dichos datos de este sector en concreto de las imágenes anteriores, tanto para las cantidades jugadas como para el margen del juego.

Podemos observar cómo de 2013 a 2018, en tan solo 5 años el GGR llegó a multiplicarse por más de 3, pero debido a la pandemia esta evolución llegó a invertirse y ser decreciente, hasta que una vez superada en 2021 ha vuelto a

recuperar su tendencia y todo hace pensar que seguirá siendo al alza en los años posteriores.

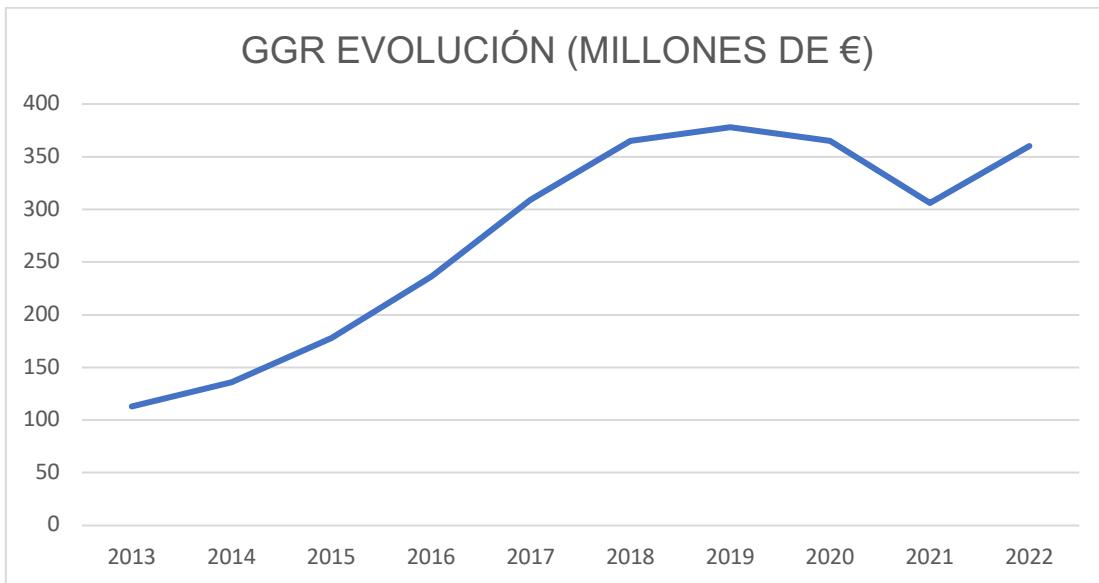


Figura 4.3: Evolución anual del GGR de las apuestas deportivas en el juego online. Fuente: Elaboración propia a partir de datos de LGOJ

En este segundo gráfico también podemos ver como la evolución de las cantidades jugadas en el mercado de juego online, en menos de 10 años, en lo que se incluyen dos anualidades excepcionales debido al COVID-19, la cantidad jugada ha llegado a multiplicarse por más de 5 y como tras la reanudación de los eventos deportivos de 2020 a 2021 se incrementó un 50% la cantidad jugada.

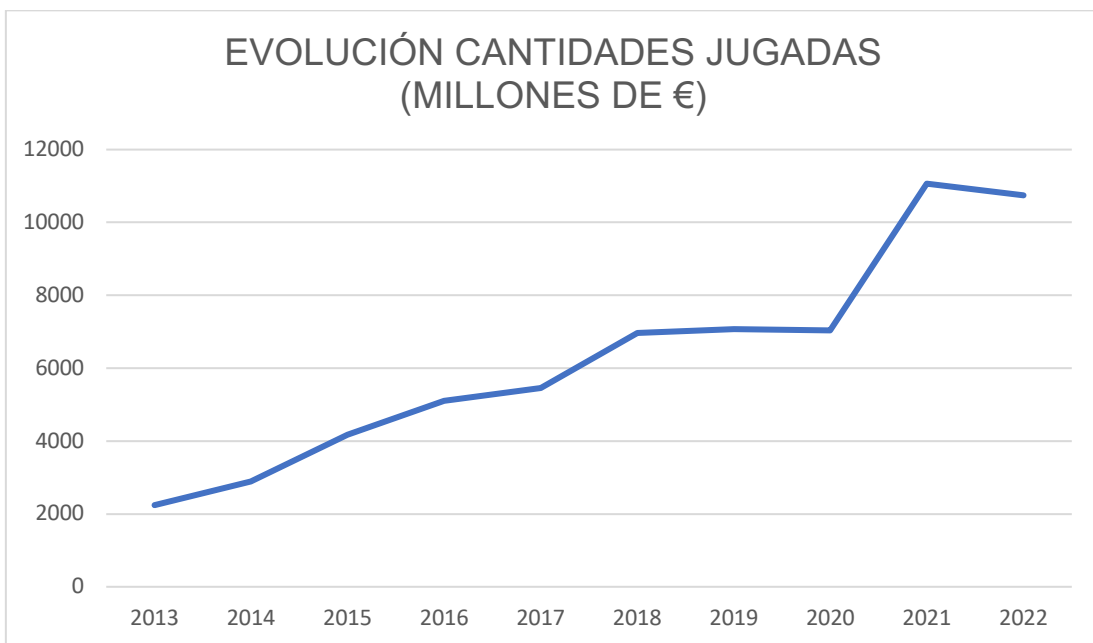


Figura 4.4: Evolución anual de las cantidades jugadas en las apuestas deportivas en el juego online. Fuente: Elaboración propia a partir de datos de LGOJ.

## 4.2.- Evolución trimestral

Ahora vamos a ver como varían de unas épocas a otras del año las cantidades jugadas y el margen de juego. Esto se puede deber a los eventos deportivos que haya como por ejemplo un mundial, las finales de la NBA o la Superbowl, momentos donde el número de apuestas se incrementa.

El margen de juego de las apuestas ha crecido en el cuarto trimestre del año 2022 un 52,77 % respecto al anterior trimestre y 223,40% respecto al mismo trimestre del año anterior, lo que supone un incremento enorme y una clara tendencia al alza.

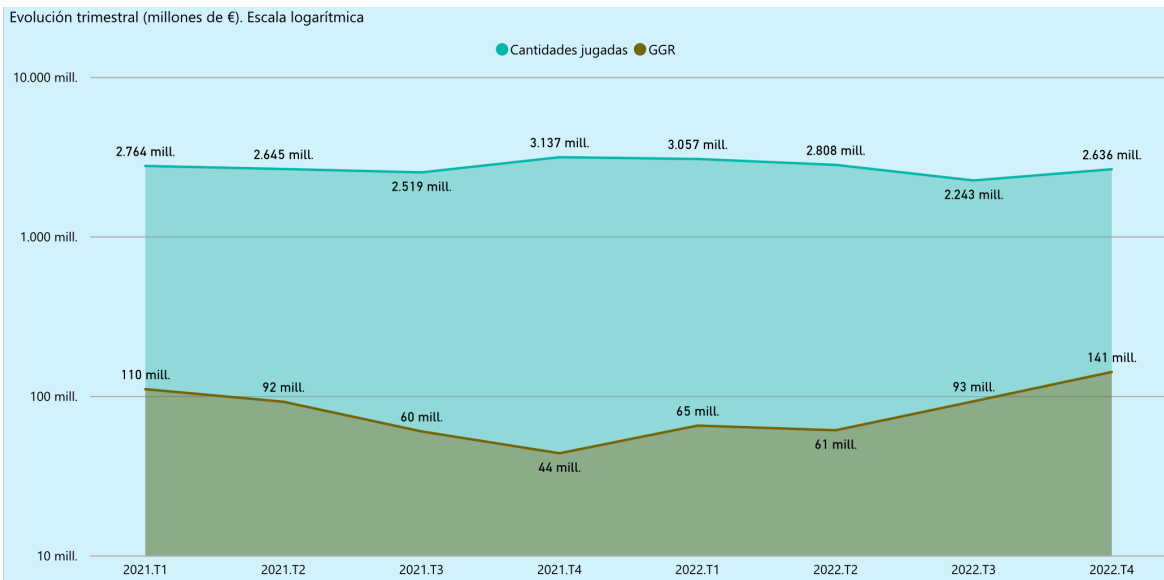


Figura 4.5: Evolución trimestral de las apuestas deportivas en el juego online. Fuente: DGOJ

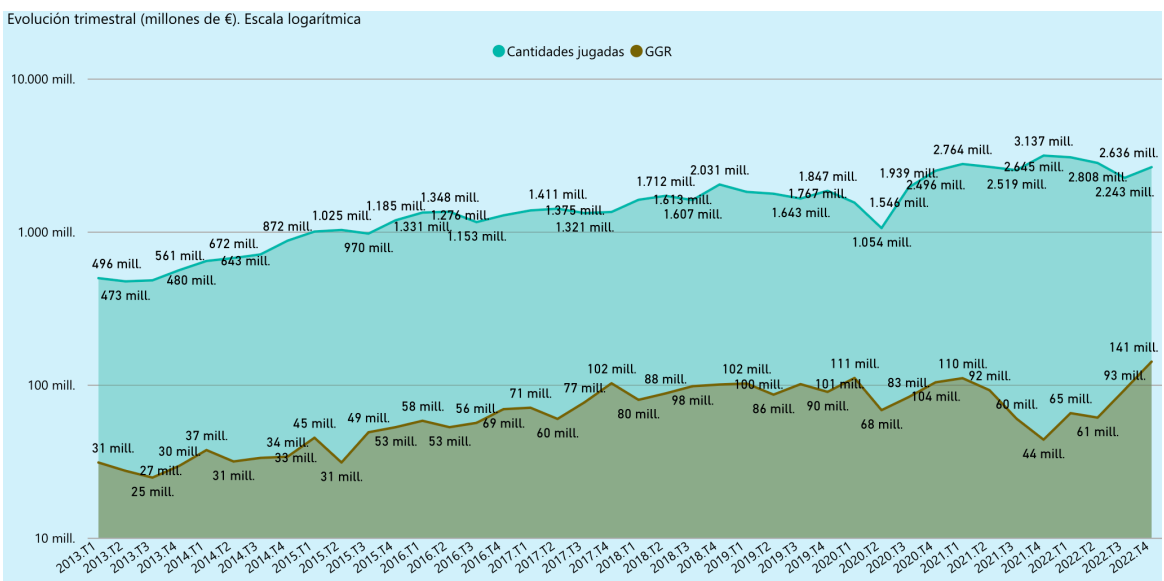


Figura 4.6: Evolución trimestral de las apuestas deportivas en el juego online. Fuente: DGOJ

## 5.- EXTERNALIDADES NEGATIVAS DE LAS APUESTAS DEPORTIVAS

Anteriormente hemos visto cómo ciertos factores del mundo del juego afectaban de una forma “positiva”, sin embargo, también produce unas externalidades negativas en la sociedad.

Muchas veces el juego es utilizado como método de blanqueamiento de capitales o muchas veces, el dinero que se utiliza para apostar o en los casinos proviene de actividades ilícitas, el cual es denominado “dinero negro”, por tanto, el mundo de las apuestas o los casinos, están relacionado con mafias, fraudes, en definitiva, prácticas ilícitas.

Las apuestas online tienen problemas muy similares al juego presencial, en este caso, externalidades como la criminalidad se ve reducida en el sector online, pero, sin embargo, el blanqueo de capitales puede resultar hasta más fácil, porque las casas de apuesta muchas veces ofrecen diferentes formas de sacar luego el dinero, como pasarlo a bitcoin, Paypal, tarjetas prepago, que hacen muy difícil el seguimiento o control del mismo.

Ante esto hay varios tipos de jugadores, tanto en el mundo del juego como en el de las apuestas deportivas y tanto desde el ámbito de la presencialidad como en el del juego online. Una división que está vigente desde hace muchos años, pero la cual se podría seguir utilizando hoy en día, es la que hace (Bombín 1992) podría ser:

### 5.1. El perfil del jugador

TIPO DE JUGADORES			
TIPOS	SOCIAL	PATOLÓGICO	PROFESIONAL
<b>ASPECTOS</b>			
MECANISMO	Diversión	Dependencia	Sistema de vida
FORMA SOCIAL	Compañía	Solitario	Indiferente
CUANTÍA	Predeterminada	Indeterminada	Programada
CONTROL	Interno	Externo	Adaptable
PÉRDIDAS	Aceptables	Desmedidas	Variables
GANANCIAS	Disuasorias	Estimulantes	Variables
TRATAMIENTO	Preventivo	Necesario	Innecesario

Tabla 5.1: Tipo de jugadores. Fuente: Página 23, [Blas Bombín Mínguez, Asociación de Jugadores Patológicos Rehabilitados de Valladolid](#) Junta de Castilla y León, Dirección General de Salud Pública y Asistencia, 1992.

El jugador social: Es un tipo de jugador que juega de forma esporádica y que puede dejar de jugar en cualquier momento sin importarle si ha ganado o perdido dinero. Juega por simple ocio y entretenimiento, con unas cantidades que no tendrán una gran influencia en su vida.

El jugador patológico: También conocido como ludópata, establece con el juego una relación de dependencia, por lo que juega de forma impulsiva o compulsiva y no es capaz de dejar de jugar a pesar de que esto le esté suponiendo unas complicaciones económicas, sociales, profesionales a él/ella o a su familia.

El jugador profesional: Persona que se dedica a esto, juega mediante cálculos ponderados o de probabilidad y con una gran experiencia en este sector, éste, utiliza el juego como una fuente de ingresos. No juega por ocio ni entretenimiento, si no como forma de intentar obtener unos ingresos. Hoy en día, muchos utilizan una plataforma llamada Telegram para desarrollar este tipo de “actividad profesional” y muchos son considerados “tipsters”.

## **5.2. Un problema real y actual; la ludopatía**

El principal problema de las apuestas, y por el que tienen que velar los gobiernos, es la ludopatía y el uso frecuente y reiterado de estas en los adolescentes.

Aún la palabra “ludopatía” sigue siendo un tema prácticamente tabú, del cual apenas aparecen datos, pero, sin embargo, el número de personas que la padecen cada vez es mayor y está provocando auténticas catástrofes, arruinando a jugadores y a sus respectivas familias. Otro gran problema, es el número de jugadores jóvenes que están integrándose en este mercado, también con una tendencia creciente.

La ludopatía, por tanto, puede ser considerada como un problema de salud pública, que afecta cada vez a más jóvenes y consiste en la adicción patológica a los juegos de azar y que se caracteriza por un fracaso crónico y progresivo en resistir los impulsos de jugar. La mayoría de las veces se empieza apostando

cantidades muy pequeñas para conseguir dinero de forma inmediata. (Martínez, 2022)

Ya desde 1975 se empezó a estudiar la adicción al juego como ludopatía y enfermedad, y 5 años más tarde fue cuando la Asociación de Psiquiatría Americana, tal y como consta en el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales, la incluyó en una de sus categorías (APA, 1980)

España es el país europeo con mayor número de jóvenes adictos al juego. La mayoría de los establecimientos físicos están en los barrios más vulnerables. De hecho, se estipula que el 1% de la población española juega de manera patológica. (Martínez, 2022)

En cuanto al perfil del jugador, cuando se trata de un jugador online es mucho más joven que el perfil de jugador en casas físicas, se esconden tras el anonimato del juego online y les resulta mucho más fácil apostar y pasar desapercibidos. (Garrido, del Moral y Jaén, 2017).

### **5.3. La ética en el juego**

Respecto a este apartado, creo que es otro tema necesario tratar, y en relación con este y a la pronta edad a la que se inicia el juego trata la última ley que ha sido aprobada, Ley 23/2022 del 2 noviembre, por la que se modifica la Ley de Regulación del Juego y el Texto Refundido de la Ley General para la Defensa de Consumidores y Usuarios, la cual comentaré más adelante.

La teoría del juego ético asume como base que la información que se suministra al jugador no es suficiente y por ello su utilidad como prevención contra la ludopatía es limitada. Una de las razones del por qué se unen muchos nuevos jugadores, o estos siguen jugando, es debido a que las empresas no paran de lanzar a sus seguidores o clientes incentivos, anuncios, promociones, “mensajes falsos”, ya sea mediante promociones, bonos, etc. (Choliz, 2018)

Sin embargo, uno de los motivos para promover la ética en el juego e intentar controlar, en cierta medida, la ludopatía fue mediante la prohibición de los bonos

de bienvenida de las casas de apuestas, mediante los cuales atraían a muchos clientes nuevos a registrarse en sus propias bookies.

Fue el 3 de noviembre de 2020 cuando por medio del Real Decreto 958/2020, de comunicaciones comerciales de las actividades del juego se realizó la prohibición de estos bonos de registro en las casas de apuestas online, el cual no entró en vigor hasta el 1 mayo del 2021. (El Progreso, 2022)

Ante esto las casas de apuesta han buscado otros métodos y para conceder bonos tiene que cumplir unos requisitos que han sido impuestos por la Ley de Juego de España, los cuales son: (DesdeSoria, 2022)

- Ser usuario registrado en el casino.
- Que la cuenta tenga al menos 30 días de antigüedad.
- Que el usuario verifique su identidad.

Vistas las reacciones de cada empresa a cada regulación que les imponen son muchos los países que tratan de regular que las empresas proveedoras de estos servicios tengan mayores requerimientos para la prevención del juego patológico y de esta forma poder ayudar al consumidor. (Hancock, 2008)



## **6.- LEGISLACIÓN DEL JUEGO EN ESPAÑA Y SU EVOLUCIÓN**

Ante lo visto en el punto anterior, parece que es necesario e imprescindible intentar buscar una solución para la gente con problemas en el juego y que el número de este tipo de jugadores deje de aumentar y poder cortar la tendencia alcista.

Para ello, y ante la evolución creciente en España del mercado de las apuestas deportivas, se ha ido buscando mediante diferentes normas, o métodos de actuación, proteger al jugador frente a las casas de apuestas.

En 1997 se produce la despenalización del juego en España, con el objetivo de regular el consumo y tutelar y proteger a la sociedad, sometiendo para ello a la actividad a una fuerte intervención, porque estando prohibido, los que realmente salían más perjudicados eran los propios jugadores, pues carecían de garantías al participar. Además, despenalizándolo, el Estado consiguió una importante fuente de financiación mediante los tributos. (Utrilla, 2019)

Por ello se publica el Real Decreto Ley 16/1997, de 25 de febrero, por el que se regulan los Aspectos Penales, Administrativos y Fiscales de los Juegos de Suerte, Envite y Azar y Apuestas, despenalizó los juegos de azar y procedió a legalizar su práctica.

### **6.1. Regulación privada del juego y de las apuestas**

En el ámbito de las relaciones privadas o las relaciones que se producen entre particulares, cabe mencionar ciertos artículos recogidos en el Código Civil de 1889, concretamente en el Capítulo III: “Del juego y de la apuesta” del título XII: “De los contratos aleatorios o de suerte”.

Dicho capítulo, contiene los artículos del 1798 al 1801, los cuáles se encuentran en vigor desde 1889 y cuyo texto es el siguiente:

Artículo 1798.

*“La ley no concede acción para reclamar lo que se gana en un juego de suerte, envite o azar; pero el que pierde no puede repetir lo que haya pagado voluntariamente, a no ser que hubiese mediado dolo, o que fuera menor, o estuviera inhabilitado para administrar sus bienes.”*

Artículo 1799.

*“Lo dispuesto en el artículo anterior respecto del juego es aplicable a las apuestas. Se consideran prohibidas las apuestas que tienen analogía con los juegos prohibidos.”*

Artículo 1800.

*“No se consideran prohibidos los juegos que contribuyen al ejercicio del cuerpo, como son los que tienen por objeto adiestrarse en el manejo de las armas, las carreras a pie o a caballo, las de carros, el juego de pelota y otros de análoga naturaleza.”*

Artículo 1801.

*“El que pierde en un juego o apuesta de los no prohibidos queda obligado civilmente.*

*La autoridad judicial puede, sin embargo, no estimar la demanda cuando la cantidad que se cruzó en el juego o en la apuesta sea excesiva, o reducir la obligación en lo que excediere de los usos de un buen padre de familia.”*

Sobre la explicación de estos artículos no me voy a detener, pues me centraré en la regulación jurídico-pública, con la que creo, no obstante, que debería haber una coordinación, pues esta, está más actualizada y la convivencia de las dos regulaciones puede generar posibles controversias entre ambos.

Sobre los citados artículos, como en los que he dicho, no me voy a detener, es necesario destacar la necesidad de coordinar la normativa privada, claramente desfasada y necesaria de una profunda modificación, acorde con la regulación pública, más actualizada porque la convivencia de las dos regulaciones, tal y

como están configuradas actualmente, puede generar posibles controversias entre ambas.

En los artículos del Código Civil podemos encontrar dificultades en la interpretación en los 1789 y 1801; pues el primero se dice que no se concede acción para reclamar lo que se gana aunque el que pierde no puede reclamar lo que voluntariamente haya pagado, reconociéndose así, lo que se conoce como obligaciones naturales, en cambio, en el artículo 1801 se dice que el que pierde en un juego o apuesta queda obligado civilmente.

## **6.2 Regulación jurídico-pública del juego**

1.- Pasados los años, la normativa en cuanto a juego era poco cambiante y no fue hasta 2011 cuando el régimen jurídico sufrió un importante cambio con la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de Regulación del Juego. Fue la primera ley que se elaboró para intentar abordar este tema. La ley contiene el marco regulatorio general de los juegos de ámbito estatal en España. Este mercado se puede dividir en:

- Los juegos de lotería de ámbito estatal, los cuales están reservados a los operadores designados en dicha norma. SELAE: Sociedad Estatal Loterías y Apuestas del Estado y la ONCE: Organización Nacional de Ciegos Españoles.
- El resto de los juegos que pueden ser explotados por las empresas que obtengan el título habilitante correspondiente.

Mediante el artículo 1 de esta ley podemos entender con qué fin se elaboró la misma: *“El objeto de esta Ley es la regulación de la actividad de juego, en sus distintas modalidades, que se desarrolle con ámbito estatal con el fin de garantizar la protección del orden público, luchar contra el fraude, prevenir las conductas adictivas, proteger los derechos de los menores y salvaguardar los derechos de los participantes en los juegos, sin perjuicio de lo establecido en los Estatutos de Autonomía.*

*La Ley regula, en particular, la actividad de juego a que se refiere el párrafo anterior cuando se realice a través de canales electrónicos, informáticos, telemáticos e interactivos, en la que los medios presenciales deberán tener un carácter accesorio, así como los juegos desarrollados por las entidades designadas por esta Ley para la realización de actividades sujetas a reserva, con independencia del canal de comercialización de aquéllos.”*

Esta Ley del Juego también es aplicable a rifas y concursos en los que para participar se exija poner dinero. También se regula la difusión mediante publicidad y promoción de cualquiera de estas actividades previamente citadas. Recientemente, se ha publicado una nueva ley sobre estos aspectos publicitarios, la cual abordaré más adelante.

La Ley del Juego establece que cualquier modalidad de juego que no esté regulada será prohibida, por tanto, para poder llevarse a cabo el desarrollo de un juego debe haber sido aprobada su regulación, si no, quedará sometida al régimen de infracciones y sanciones.

2.- Además de la Ley 13/2011, existen dos Reales Decretos que desarrollan la misma de forma separada:

- Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre, cuyo objeto es el establecimiento de los requisitos de carácter técnico que tienen que ser cumplidos por los operadores para la organización, explotación y desarrollo de las actividades de juego que requieran títulos habilitantes a los que se refiere el Título III de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación de juego.
- Real Decreto 1614/2011, de 14 noviembre, cuyo objeto se refiere a los procedimientos para la obtención de los títulos habilitantes necesarios, a los que se refiere el Real Decreto citado anteriormente, para poder realizar el ejercicio de las actividades de juego no reservadas en la citada Ley, las autorizaciones, las garantías del desarrollo de las actividades del juego y el funcionamiento de los registros creados en la ley.

Por tanto, este Real Decreto se encarga de aspectos en concreto que tienen que ver con las licencias a obtener por aquellos que quieran convertirse en operadores, autorizaciones necesarias, garantías de los operadores de juego en relación con los participantes regulando los diferentes registros, como son el de licencias de juego, de prohibiciones de acceso a determinados jugadores y de las personas vinculadas a los operadores del juego.

Con la entrada en vigor de la Ley del Juego de 2011 podemos contemplar una serie de ventajas e inconvenientes que ha supuesto para España. Algunas de las primeras serían el control tanto del tipo del juego, como del número jugadores, ingresos extra para el Estado o evitar la entrada de menores en el mundo del juego.

Pero no son todo ventajas, alguno de los inconvenientes que ha supuesto la entrada en vigor de dicha ley han sido el aumento del número de jugadores, con la publicidad de estas apuestas que supuso un impacto negativo en menores, creación de organizaciones para actos ilícitos, aumento de la ludopatía.

3.- El Real Decreto 958/2020, de 3 de noviembre, de Comunicaciones Comerciales de las Actividades de Juego, desarrolla los artículos 7 y 8 de la Ley de Regulación del Juego de 2011, y consiste en 37 artículos que regulan la publicidad y promoción de juegos de azar y casas de apuestas, prohibiendo la publicidad online y restringiéndola en medios como la televisión y la radio.

Algunas de las medidas que se establecieron fueron que la publicidad de apuestas en radio, televisión o YouTube solo será permitida en la franja de 01:00 a 05:00 de la madrugada y la publicidad online solo podrá mostrarse en los portales de los operadores de juego, mientras que en redes sociales *“solo se podrán emitir mensajes publicitarios a sus seguidores”* y esta restringida publicidad no podrá ser llevada a cabo por personas de relevancia o notoriedad como futbolistas o celebrities.

Otra medida tomada fue la prohibición a los equipos de fútbol de firmar contratos de patrocinio con casas de apuestas (para los contratos en vigor incluía una moratoria que finalizaba el 31 agosto de 2021).

Esta misma medida también ha sido implantada en la Premier League (Liga de Inglaterra), en la que en una reunión llevada a cabo este año por los clubes ingleses, han tomado la decisión de que para la temporada 2025-2026, las camisetas de los equipos no podrán contener publicidad en la parte frontal de ninguna casa de apuestas. (Cope, 2023).

Algunos de los aspectos contemplados en dicho Real Decreto 958/2020, fueron ampliamente difundidos por el Ministerio de Consumo, como es de ver en la publicación que a continuación se inserta.

Infografía con fondo amarillo que detalla seis restricciones de publicidad en juegos de azar. Cada restricción incluye un icono de prohibición (un círculo con una diagonal roja) y un texto explicativo. En la parte inferior izquierda se encuentra el escudo de España y el texto 'MINISTERIO DE CONSUMO'. En la parte inferior derecha se muestra el hashtag '#JuegoLimpio'.

<b>PATROCINIO DEPORTIVO</b> No se podrá exhibir la marca de operadores de juego en equipaciones, ni que esta forme parte del nombre de estadios, equipos o competiciones.	<b>EMISIÓN DE PUBLICIDAD</b> Queda prohibida la emisión de publicidad de juego tanto en radio como en TV fuera de la franja horaria de 1.00 h. a 5.00 h. de la madrugada.	<b>MENORES DE EDAD</b> Se incluye el control parental en la publicidad de juego en internet con mecanismos de bloqueo de anuncios. En ningún caso la publicidad de operadores de juego puede dirigirse a menores.
<b>PUBLICIDAD EN INTERNET</b> Solo se permitirá la publicidad en webs, redes sociales, mail o correo postal cuando exista consentimiento del receptor.	<b>BONOS DE CAPTACIÓN</b> Se prohíben los bonos de captación. Los operadores solo podrán dirigir ofertas a clientes verificados y, en ningún caso, a personas con patológicas derivadas del juego.	<b>FAMOSOS EN PUBLICIDAD</b> No se podrá usar la imagen de personas o personajes, reales o ficticios, de relevancia o notoriedad pública en la publicidad del juego.

Imagen 6.1: Nuevo Decreto Ley. Fuente: El Liberal.

4.- Recientemente, y tras muchos años, la Ley del Juego, ha sido modificada por la “Ley 23/2022 de 2 noviembre, por la que se modifica la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego”, siendo el objetivo principal de la misma endurecer la Ley de Juego, buscando mejorar la protección de la población más vulnerable frente al juego online, e introduciendo restricciones para aquellos jugadores con pérdidas constantes o para los menores de 25 años.

Concretamente, se añade a la Ley 13/2011, de 27 de mayo, un nuevo artículo 7 bis, en el que se regulan los principios generales para la publicidad, promoción y patrocinio de las actividades de juego.

Regula tanto la creación de un Registro General de Interdicciones de Acceso al Juego y la creación de un nuevo órgano denominado “Servicio de investigación global del mercado de apuestas”, cuyo objetivo será la prevención y lucha contra el fraude en el mercado apuestas deportivas y la manipulación.

Esta Ley, igualmente, modifica el texto de la Ley General para la Defensa de los Consumidores y Usuarios a través de la disposición final primera. Algunos de los aspectos modificados son:

- 1- Modificación del artículo 46, relativo a los principios generales en materia sancionadora.
- 2- Modificación del artículo 49, para garantizar la proporcionalidad de las sanciones.
- 3- Se añade una sanción accesoria en el artículo 50.
- 4- Se atribuye al empresario la carga de probar el cumplimiento de las obligaciones en el procedimiento sancionador.
- 5- Modificación del artículo 52 en su apartado sexto y séptimo, sobre los plazos del procedimiento.
- 6- Incorporar que determinadas infracciones de la normativa de consumo pueden ser sancionadas tanto por las autoridades de consumo de la Comunidades Autónomas como por parte de la Administración General del Estado.

5.- Aún más reciente ha sido publicado el “Real Decreto 176/2023, de 14 de marzo, por el que se desarrollan entornos más seguros de juego”, que tiene por objeto *“el desarrollo de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de Regulación del Juego, en lo que se refiere a las condiciones de las políticas de juego responsable o seguro y de protección de las personas consumidoras que deben cumplir los operadores de juego”*, tal y como se indica en su artículo 1.

Consecuencia del mismo ha surgido una serie de cambios o novedades en las relaciones entre las casas de apuestas y los jugadores, a fin de dotar a estos de un entorno más seguro, entre las que cabe destacar:

- El jugador recibirá un mensaje de aviso por cada hora que lleve de juego.

- Tendrá derecho a un balance de pérdidas mensual.
- Podrá establecer el jugador un tope de gasto antes de apostar.
- Se establecen unas medidas drásticas para los clientes considerados premium.
- Se crea el Registro de grandes jugadores.
- Se contempla la posibilidad de autoexclusión del juego en solo 48 horas.
- Se prohíben los mensajes que incentiven a seguir jugando.

### **6.3.- Títulos habilitantes**

Un aspecto novedoso en esta Ley del Juego fue la apertura del mercado a operadores privados, los cuales para poder intervenir precisan de una serie de licencias generales y singulares y un conjunto de autorizaciones, que serán los títulos habilitantes necesarios para poder desarrollar el negocio en el mercado de juego en relación a las actividades no reservadas.

Por otro lado, esta Ley establece que, si estos títulos habilitantes no son concedidos por el Estado español si no por otro de otro país el de otro país, no serán válidos en España.

Estos títulos habilitantes para poder llevar a cabo la actividad de juego consistirán en: (González. P y López. D, 2011)

- Licencias generales: Se requiere una por cada modalidad de juego y es el título necesario para poder desarrollar actividades de juego de forma no ocasional. Este número no es limitado. Estas licencias tienen un periodo de duración de 10 años con la posibilidad de que esta se prorrogue por la misma duración.
- Licencias singulares: Tienen una duración mínima de un año y máxima de cinco pudiendo también ser prorrogables por periodos de idéntica duración. Estas son necesarias para la explotación de cada uno de los tipos de juego incluidos en el ámbito de cada licencia general.



## **6.4.- Infracciones y tipo de infracciones**

En el *Título VI. Régimen sancionador*, en los artículos 37, 39, 40 y 41 hacen referencia a las infracciones y el diferente grado de gravedad según sean estas.

Artículo 37. Infracciones:

1. “Son infracciones administrativas las acciones u omisiones tipificadas en esta Ley y que pueden ser especificadas en los reglamentos que la desarrollen.

2. Las infracciones administrativas en esta materia se clasifican en muy graves, graves y leves.”

Respecto al apartado 2 del artículo 37, para ver la diferencia entre la gravedad de las infracciones voy a citar los artículos 39, 40 y 41, en los cuales viene detallada cada tipo según su gravedad, de mayor a menor, respectivamente.

### **6.4.1 Infracciones muy graves**

Artículo 39:

*“Son infracciones muy graves:*

*a) La organización, celebración o explotación de las actividades incluidas en el ámbito de aplicación de esta Ley careciendo del título habilitante correspondiente.*

*b) Realizar, promocionar, permitir o consentir, expresa o tácitamente, la organización, celebración o explotación de las actividades objeto de esta Ley en medios o soportes o por canales de distribución no autorizados y, en particular, mediante el empleo de software, sistemas de comunicación, materiales o equipos no autorizados o no homologados.*

*c) La cesión del título habilitante, así como su transmisión en los supuestos previstos en el artículo 9.3 de esta Ley, sin la previa autorización de la Comisión Nacional del Juego.*

d) *La obtención de las correspondientes autorizaciones o licencias mediante la aportación de documentos o datos falsos e inciertos.*

e) *El impago injustificado y reiterado de los premios que correspondieren a los participantes de los juegos.*

f) *La alteración o manipulación de los sistemas técnicos previamente homologados o de cualquier otro elemento relativo a la obtención de premios en perjuicio de los participantes.*

g) *La realización de actividades de juego infringiendo la reserva establecida en el artículo 4 de esta Ley.*

h) *La comisión de dos infracciones graves en el plazo de dos años, con sanción definitiva en vía administrativa.*

i) *El desarrollo y la comercialización a través de Internet de actividades de juego en el ámbito de aplicación de esta Ley, que no sean realizadas en el sitio web específico bajo «.es» al que se refiere el artículo 10.4.d) de esta Ley.*

j) *El incumplimiento de la obligación de redireccionamiento referida en el artículo 10.4.e) de esta Ley.”*

#### **6.4.2 Infracciones graves**

Artículo 40:

*“Son infracciones graves:*

a) *El incumplimiento de los requisitos y condiciones fijados en el título habilitante y, en particular, de los deberes de control para garantizar la seguridad de los juegos.*

b) *Permitir el acceso a la actividad de juego a las personas que lo tienen prohibido, de conformidad con el artículo 6 de esta Ley, siempre que la entidad explotadora de juegos conozca o deba conocer la concurrencia de tales prohibiciones.*

c) *La concesión de préstamos o cualquier otra modalidad de crédito a los participantes por parte de los operadores.*

d) *Efectuar la promoción, patrocinio y publicidad de los juegos objeto de esta Ley, o actuaciones de intermediación, cuando quienes lo realicen carezcan de título habilitante o se difundan con infracción de las condiciones y límites fijados en el mismo o infringiendo las normas vigentes en esta materia, cualquiera que sea el medio que se utilice para ello.*

e) *El incumplimiento de los requerimientos de información o de cese de prestación de servicios previstos en esta Ley.*

f) *La obstrucción, resistencia o excusa a la función de inspección y control así como la ocultación o destrucción de la información, documentos o soportes de la misma.*

g) *La negativa reiterada de los operadores u organizadores a facilitar la información que le sea requerida por la Comisión Nacional del Juego.*

h) *La negativa reiterada a atender las reclamaciones o quejas formuladas por los participantes o la Comisión Nacional del Juego.*

i) *El incumplimiento de las obligaciones de comunicación de aquellas modificaciones efectuadas en la composición, sede, capital y titularidad de las acciones o participaciones de las personas jurídicas habilitadas, en el plazo de tres meses desde que se hubieran realizado.*

j) *El incumplimiento de los requisitos técnicos de los reglamentos o del pliego de bases relativos al software y a los sistemas de comunicación.*

k) *La utilización de sistemas técnicos no homologados o no autorizados.*

l) *La fabricación, comercialización, mantenimiento o distribución de material de juego propiedad de los operadores que desarrollen actividades de juego objeto de reserva en el artículo 4 de esta Ley sin la debida autorización.*

m) *El impago de los premios que correspondieren a los participantes en los juegos.*

n) *El incumplimiento de los requisitos y obligaciones en materia de juego responsable y de protección de los jugadores fijados en las normas y disposiciones vigentes.*

ñ) *Promover o facilitar la participación desde España en las actividades de juego a las que se refiere el artículo 2.1 a través de páginas web distintas a las legalmente habilitadas por operadores de juego con título habilitante en España.*

o) *La comisión de dos infracciones leves en el plazo de dos años, con sanción definitiva en vía administrativa.”*

#### **6.4.3 Infracciones leves:**

Artículo 41:

*“Constituyen infracciones leves:*

a) *La participación en actividades de juego, contraviniendo las prohibiciones establecidas en el artículo 6.2, letras c), d), e), f), g) y h), de esta Ley.*

b) *Los incumplimientos de las obligaciones contenidas en esta Ley, cuando no estuvieren expresamente tipificadas como infracciones graves o muy graves.*

c) *No colaborar con los inspectores o agentes de la autoridad en relación con el desarrollo de las actividades de juego o lo relacionado con la comprobación del sorteo o evento en cuya virtud se obtengan los premios.*

d) *No informar debidamente al público de la prohibición de participar a los menores de edad y a las personas incluidas en el Registro General de Interdicciones de Acceso al Juego.*

e) *No informar al público sobre el contenido del título habilitante del operador de juego.*

f) *Participar desde España, a través del uso de técnicas de enmascaramiento de direcciones IP territoriales españolas, en las actividades de juego a las que se refiere el artículo 2.1 ofrecidas a través de páginas distintas de las legalmente habilitadas por operadores de juego con título habilitante en España.”*

El artículo 42 cuantifica el importe económico de la sanción, así como otro tipo de medidas punitivas que llevan aparejadas las infracciones, dependiendo de si la infracción es considerada como leve, grave o muy grave, pudiendo ir desde un apercibimiento por escrito o una multa de hasta cien mil euros para las infracciones leves, hasta una multa entre un millón y cincuenta millones de euros, además de poder imponerse la pérdida del título habilitante y la inhabilitación para la realización de las actividades previstas en el artículo 1 de dicha Ley hasta cuatro años, en caso de que la infracción sea considerada muy grave, cuya sanción será impuesta por el Ministerio de Economía y Hacienda a propuesta de la Comisión Nacional del Juego.

En el resto de los artículos de este título podemos encontrar algunos aspectos como el procedimiento sancionador en el artículo 43, el plazo de prescripción de las sanciones, cuyo tiempo depende de la gravedad de estas, o las medidas cautelares previstas en el artículo 46.

	<b>INFRACCIÓN (Art. 39)</b>	<b>SANCIÓN (Art. 42)</b>
<b>Muy graves</b>	Organización de las actividades sin el título habilitante.	1.Multa de un millón a cincuenta millones de euros.  2.Pérdida o inhabilitación del título habilitante hasta máximo 4 años
	Fomentar la utilización de las actividades por canales no autorizados o no sistemas no homologados	
	Ceder el título habilitante sin autorización de la Comisión Nacional del Juego.	
	Obtener la autorización mediante aportación de documentos falsos.	
	Impago injustificado y reiterado de los premios.	
	Alterar o manipular los sistemas técnicos en perjuicio del participante.	
	Realizar actividades de juego infringiendo el artículo 4 de esta ley.	
	Comercialización mediante internet de actividades de juego no realizadas en el sitio web específico.	
	Incumplimiento de la obligación de redireccionamiento.	
	Incumplimiento requisitos y condiciones fijadas y de los deberes para garantizar la seguridad de los juegos.	1.Multa de cien mil a un millón de euros.

<b>Graves</b>	Permitir el acceso al juego a personas que lo tienen prohibido.	2.Suspensión actividad hasta máximo 6 meses
	Concesión de préstamos por parte de los operadores a los participantes.	
	Publicidad de los juegos por partes de entidades sin el título habilitante o difundirlo infringiendo las normas.	
	Incumplir los requerimientos de información.	
	Obstruir la inspección u ocultar documentos de esta.	
	Negativa reiterada a facilitar la información.	
	Negativa reiterada a atender las quejas.	
	Incumplir las obligaciones de comunicación de las modificaciones efectuadas.	
	Incumplimiento requisitos técnicos de los reglamentos de Software y sistema comunicación	
	Utilizar sistemas técnicos no homologados.	
	Fomentar material de juego propiedad de los operadores sin la debida autorización.	
	Impago de los premios.	
	Incumplir requisitos de protección de los jugadores y de juego responsable.	
	Promover la participación a través de páginas web no autorizadas.	
Comisión de dos infracciones leves en dos años.		
<b>Leves</b>	<b>INFRACCIONES (Art. 41)</b>	<b>SANCIÓN (Art.42)</b>
	Participar en el juego contraviniendo art. 6.2.	1.Apercibimiento por escrito.
	Incumplir obligaciones no tipificadas como graves o muy graves.	
	No colaborar con los inspectores o agentes.	2.Multa hasta 100.000€
	No informar de forma correcta sobre la prohibición de ciertos participantes.	
	No informar sobre el contenido del título habilitante del operador de juego.	
	Participar desde otras IP en el juego a través de páginas distintas de las establecidas.	

Tabla 6.2: Tipos de infracciones y sanciones. Fuente: Elaboración propia.

### 6.5.- Órganos competentes en materia sancionadora

Respecto a los órganos que pueden llevar a cabo la imposición de estas sanciones, se regulan en el artículo 36, el cual nos dice:

1. “La Comisión Nacional del Juego y, en los supuestos a los que se refiere el artículo 42.3 de esta Ley, el titular del Ministerio de Economía y Hacienda,

*ejercerán la potestad sancionadora respecto de las infracciones administrativas cometidas en materia de juego objeto de esta Ley.*

*2. En el caso de que la infracción sea realizada por una entidad sujeta a la vigilancia o inspección de un Organismo Regulador distinto a la Comisión Nacional del Juego o cuando por razón de la materia resultare competente otro órgano administrativo, la Comisión Nacional del Juego, a los efectos de la tramitación del correspondiente procedimiento sancionador, dará traslado a aquél de los hechos supuestamente constitutivos de infracción. En todo caso, la Comisión Nacional del Juego será competente para sancionar por la comisión de las infracciones previstas en la letra e) del artículo 40 de esta Ley.*

*3. En particular, los prestadores de servicios de comunicación audiovisual, de comunicación electrónica y de la sociedad de la información, los medios de comunicación, así como las agencias de publicidad y las redes publicitarias serán responsables administrativos de la promoción, patrocinio y publicidad de los juegos a los que se refiere la presente Ley cuando quienes los realicen carezcan de título habilitante o cuando se difundan sin disponer de la autorización para publicitarlos o al margen de los límites fijados en la misma o infringiendo las normas vigentes en esta materia. No obstante, serán responsables de la infracción prevista en el artículo 40 d) las redes publicitarias que sirvan publicidad a prestadores de servicios de la sociedad de la información. La responsabilidad de los servicios de la sociedad de la información será subsidiaria de la de las agencias y redes publicitarias, siempre y cuando estas últimas sean adecuadamente identificadas por el servicio de la sociedad de la información, previo requerimiento de la autoridad encargada de la regulación del juego, y dispongan de un establecimiento permanente en España.*

*La competencia para instruir los procedimientos y sancionar a los prestadores de servicios de comunicación audiovisual corresponde a la Comisión Nacional de los Mercados y la Competencia, aplicándose en estos casos el régimen sancionador previsto en la Ley 7/2010, de 31 de marzo, General de la Comunicación Audiovisual, salvo la excepción prevista en el apartado anterior, respecto de las infracciones del artículo 40, letra e).*

*4. Cuando la infracción sea cometida por una entidad intermediaria cuyo ámbito de actuación se limite al territorio de una Comunidad Autónoma o cuando la promoción, patrocinio y publicidad de los juegos a través de medios presenciales se realice en el territorio de una Comunidad Autónoma, será competente para ejercer la potestad sancionadora el órgano autonómico correspondiente.”*

Por tanto, el órgano principal que tiene competencia en materia sancionadora es la Comisión Nacional del Juego, pero podría verse variado este órgano según cómo sea la infracción cometida y podrían intervenir el titular del Ministerio de Economía y Hacienda o un órgano autonómico.



## **7.- CORRUPCIÓN, FRAUDE Y ACUERDOS ILÍCITOS EN LAS APUESTAS DEPORTIVAS**

A continuación, en este último apartado voy a comentar algunos casos de amaño o supuestos fraudes que se han dado en el mundo de las apuestas deportivas, dándose la paradoja de que, uno de los factores “positivos” que tiene las apuestas deportivas es que es muchas veces, gracias a ellas, se nos permite identificar que un determinado partido puede estar amañado y sea necesario que este se investigue.

Esto se identifica mediante el flujo de dinero que entra en las casas de apuestas y las variaciones correspondientes de cuotas, pudiendo servirnos de indicio para pensar que se está cometiendo un acto fraudulento en ese partido.

En España se modificó el Código Penal introduciendo varios artículos para poder abordar de forma tipificada el delito de amaños de partidos como tal, como es el caso del artículo 286 bis, que se introdujo mediante Ley Orgánica 5/2010, de 22 junio y posteriormente ha tenido dos modificaciones: una por la Ley Orgánica 1/2015, de 30 de marzo, y la última, que modifica el párrafo primero, por la Ley Orgánica 1/2019, de 20 de febrero. Concretamente el artículo 286 bis, que trata sobre la corrupción entre particulares, establece:

*“El directivo, administrador, empleado o colaborador de una empresa mercantil o de una sociedad que, por sí o por persona interpuesta, reciba, solicite o acepte un beneficio o ventaja no justificados de cualquier naturaleza, u ofrecimiento o promesa de obtenerlo, para sí o para un tercero, como contraprestación para favorecer indebidamente a otro en la adquisición o venta de mercancías, o en la contratación de servicios o en las relaciones comerciales, será castigado con la pena de prisión de seis meses a cuatro años, inhabilitación especial para el ejercicio de industria o comercio por tiempo de uno a seis años y multa del tanto al triplo del valor del beneficio o ventaja.”*

En el apartado 4, trata el tema al que nosotros hacemos referencia, el deportivo, y expone lo siguiente:

*“Lo dispuesto en este artículo será aplicable, en sus respectivos casos, a los directivos, administradores, empleados o colaboradores de una entidad deportiva, cualquiera que sea la forma jurídica de ésta, así como a los deportistas, árbitros o jueces, respecto de aquellas conductas que tengan por finalidad predeterminar o alterar de manera deliberada y fraudulenta el resultado de una prueba, encuentro o competición deportiva de especial relevancia económica o deportiva.*

*A estos efectos, se considerará competición deportiva de especial relevancia económica, aquélla en la que la mayor parte de los participantes en la misma perciban cualquier tipo de retribución, compensación o ingreso económico por su participación en la actividad; y competición deportiva de especial relevancia deportiva, la que sea calificada en el calendario deportivo anual aprobado por la federación deportiva correspondiente como competición oficial de la máxima categoría de la modalidad, especialidad, o disciplina de que se trate” tal y como regula el párrafo segundo del apartado cuarto del citado artículo.*

De hecho, es tal la importancia que ha adquirido la protección de la no adulteración de las competiciones deportivas que en el mundo del fútbol se han creado organismos propios para regularlo y, así, la Liga de Fútbol Profesional (LFP) creó un departamento de integridad en el año 2013 que investiga todos los posibles amaños antes de denunciarlo ante la Fiscalía Anticorrupción.

Por otro lado, también está la Real Federación Española de Fútbol, la cual recoge en artículos de su Reglamento y de su Código Disciplinario cierta regulación sobre ello, concretamente el artículo 75 bis de dicho Código Disciplinario, considera el amaño como infracción muy grave y pudiendo ser las sanciones con multas de entre 3.006 euros y 30.051 euros y la posibilidad de:

- *“Pérdida del encuentro en los términos descritos en el artículo 59 del presente código disciplinario.*
- *Deducción de tres puntos en la clasificación.*
- *Descenso de la categoría.*

- *Celebración de partidos en terrenos neutral.*
- *Clausura del recinto deportivo de cuatro partidos a una temporada.*
- *Inhabilitación para ocupar cargos en la organización federativa, o suspensión o privación de licencia, por tiempo de dos a cinco años.*
- *Privación de licencia con carácter definitivo; tal clase de sanción solo podrá interponerse de modo excepcional por la reincidencia en infracciones muy graves”.*

Además, si lo autores son directivos, se establece que se podrá añadir una *“amonestación pública o inhabilitación por tiempo de dos a cinco años.”*

Pese a esto, son muchos los casos de amaños que se han llevado a cabo en todas las variedades del deporte, desde tenis, en el cual, si el amañador es el propio tenista, parece una forma fácil de adulterar el propio resultado del partido o en el fútbol donde intervienen 22 jugadores y 4 árbitros, por tanto, es más complejo, pero también han sido numerosos los casos.

## **7.1 Casos reales**

Respecto al tenis, uno de los casos más famosos fue el conocido como la “mafia española de tenis”, desarticulada en el año 2018, la cual ganó 3,6 millones de euros apostando en 73 partidos manipulados, por el cual, el juez de la Audiencia Nacional, Don José de la Mata, procesó a 25 implicados, la mayoría de ellos tenistas profesionales, condenados por delitos de integración en organización criminal, corrupción entre particulares, estafa, usurpación de estado civil y blanqueo de capitales. (El Confidencial, 2019)

El cabecilla de esta mafia era Marc Fornell, tenista que empezó a manipular sus propios partidos, pero por miedo a ser descubierto convenció a otros, como Enrique López (188 del mundo en su momento) para que también manipularan sus partidos.

Esta mafia llegaba a ofrecer 1.000 euros por dejarse ganar un saque y hasta 5.000 euros por dejarse perder un partido, a lo cual, mediante miles de identidades falsas en cuentas online, tanto españolas como extranjeras, apostaban los cabecillas de la mafia para obtener enormes beneficios económicos entre todas las cuentas. (El Confidencial, 2019)

Suele ser más frecuente y fácil amañar un partido irrelevante, que nadie ve, porque suele haber menos control en estos, pero sin embargo si son partidos desconocidos y las cantidades apostadas son muy elevadas, a las casas de apuestas les llama la atención y lo investigan; por tanto, tampoco es una tarea sencilla. Más difícil y menos frecuente suele ser realizar estas actividades ilícitas en partidos o tenistas de alto nivel, donde son muchos los ojos observando ese partido.

Sin embargo, recientemente otros dos tenistas de élite, Aslan Karatsev y Nikoloz Basilashvili, actualmente ambos en el Top-40 mundial, están siendo investigados por haberse dejado perder dos partidos cada uno, ordenado por su exentrenador Yahor Yatsk. (El Mundo Deportivo, 2022).

Otros casos, mundialmente famosos y que voy a mencionar ahora son respecto al mundo del fútbol, donde la gran variedad de aspectos a amañar hace muy difícil detectar esto. Igual que lo mencionado anteriormente, es mucho más fácil adulterar un partido de segunda división de Asia que la final de la Champions League, pese a eso, veremos cómo se han detectado fraudes en grandes ligas y con grandes equipos implicados.

- Caso Osasuna:

Fue la primera sentencia en España que condenó el amaño de dos resultados. La Fiscalía consiguió que el exgerente del club reconociera que había pagado a futbolistas para amañar un partido y evitar así el descenso de categoría. En dicha sentencia, también fue condenado por haber retribuido unas primas a jugadores del Valladolid por ganar su partido.

*“Las pruebas practicadas en el acto de juicio permiten concluir que los directivos del Club Atlético Osasuna Sres. Archanco, Pascual y Peralta junto con el gerente*

*del Club Sr. Vizcay pactaron con los jugadores del Real Betis Balompié Sres. Amaya y Torres el pago de una cantidad global de 650.000 euros por influir en los resultados de la competición, de modo que recibirían una cantidad inicial de 400.000 euros si ganaban al Real Valladolid en la jornada 37 de Liga (club que se encontraba en descenso, igual que el Club Atlético Osasuna) y 250.000 euros por dejarse perder en la jornada 39 en Pamplona contra el Osasuna". (Sentencia nº 111/2020, de fecha 23 de abril de 2.020, de la Audiencia Provincial de Navarra)*

Trece años después, este caso tiene sentencia firme, reduciendo el Tribunal Supremo las condenas a los directivos y jugadores, al no considerar las primas a terceros por ganar algo ilícito penal, al establecer *"Ahora bien, sin perjuicio de lo que se razonará más adelante, las primas por ganar, sean encubiertas u ofrecidas por un tercero al club al que pertenezcan los jugadores, sin que puedan tener otras connotaciones jurídico-administrativas, sobre las que aquí no se va a entrar, no pueden ser consideradas penalmente típicas, en tanto que, aunque pueda predicarse de tal ofrecimiento, su antijuridicidad formal (predeterminar el resultado deportivo), no lo sería material, en tanto que no infringe el bien jurídico protegido, que lo es el juego limpio, pues, al contrario de lo razonado por la Audiencia, tal incentivo no puede ser lícito cuando lo da el club al que pertenece el jugador, y delictivo cuando lo ofrece un tercero, sin perjuicio de la legislación deportiva al respecto".* De ahí que haya surgido un enorme debate sobre si las primas por ganar de terceros son lícitas o no.

A la vista de lo que nos dice la Sala de lo Penal del Tribunal Supremo, en sentencia 1014/2022 de 13 de enero de 2023, como lo que nos menciona el artículo 286 bis 4 CP de corrupción en el deporte, podemos llegar a la conclusión de que estas primas a terceros por ganar son lícitas, podríamos entrar luego a debatir si son éticas en el deporte o no, pero desde el ámbito penal, estas son legales. Teniendo presente la licitud de dichas primas, cabría suscitar el debate sobre si en un supuesto de impago de las mismas podría suponer la posibilidad de ejercitar acciones a fin de reclamar o exigir lo debido, lo cual se escapa del ámbito de este trabajo.

Mientras que en las primas por perder se garantiza el fin perseguido, en las primas por ganar no, pues estas no garantizan que se vaya a obtener el resultado deseado.

- Caso Operación Oikos:

Este es uno de los casos más recientes y en el cual no solo se ha promovido un simple amaño con el fin de obtener unos beneficios deportivos, o económicos, si no que mediante las apuestas deportivas se buscaba otro acto delictivo como era el blanqueo de capitales.

A finales de mayo de 2018, un grupo de amigos de El Palo, un barrio de Málaga, recibieron información sobre el posible resultado del Huesca-Nástic que iba a disputarse, por lo que apostaron y ganaron mucho dinero, lo cual llamó la atención, razón por la que la Policía Nacional lo puso en conocimiento del Juzgado de Instrucción nº 5 de Huesca; su titular, D. Ángel de Pedro, un año más tarde ordenaría la detención de una decena de personas por una supuesta red de amaños de partidos. Antes de su traslado al Juzgado nº 1 de lo Penal de Huesca, dicto el último auto en el que ponía fin al procedimiento para 23 de los 25 futbolistas del Reus en la temporada 2016-2017, pese a que parecía convencido de que muchos de ellos participaron en el supuesto amaño.

También, mediante esta operación, se investigó el posible amaño del Valladolid-Valencia, resultado que acabó 0-2 y consiguió el Valencia la cuarta plaza y el objetivo deseado. (El País, 2022)

Por tanto, son varios los partidos que se encuentran bajo sospecha y por los que está siendo aun investigados esta mafia.

También se puede utilizar el mundo de las apuestas y los fraudes para el blanqueo de capitales y así, un ejemplo práctico de cómo se podría hacer esto, es el siguiente: Queremos blanquear 150.000 euros y para ello hablo con el portero y dos defensas del equipo, para que se dejen encajar 2 goles a cambio de 50 mil euros cada uno. A su vez, yo hago una apuesta deportiva de que ese equipo recibirá 2 o más goles en el encuentro; en función del equipo, el rival, y la casa de apuestas, la cuota será una u otra (suponemos que es cuota 1,80 por euro jugado)

y apostado en muchas casas de apuestas de todo el mundo, desde distintas cuentas y usuarios de todas partes, para intentar no llamar la atención, sumando entre todos una cantidad de 250 mil euros y obtener 450.000 euros (unos beneficios de 50 mil euros con la apuesta y habiendo blanqueado 150 mil euros).

Este caso, también incurriría también en el delito de banda organizada, pues los cabecillas de la mafia buscaban terceras personas, los llamados “captadores”, para que estos se pusieran en contacto con jugadores de diversos equipos que pudieran aceptar estos cobros y a su vez se ponían en contacto con diversos apostadores de todo el mundo y usuarios de bookies tanto, físicas como presenciales, por tanto, por el entramado que esta operación conlleva también es considerada como banda organizada. (Faro de Vigo, 2019)

Por ello, podemos ver como mediante el juego y las apuestas deportivas, se pueden llevar a cabo diferentes actividades ilícitas. Actualmente hay varios casos que se están investigando, la mayoría de ellos siempre en el sector del tenis y del fútbol.

Algunos de los más actuales y sonados recientemente, sobre los cuales se han abierto una investigación es sobre el Girona, al cual La Liga de Fútbol Profesional presentó este año una denuncia en el Centro Nacional de Policía por la Integridad en el Deporte y las Apuestas, después de que el ex jugador del Girona, Aday Benítez dijera en una entrevista que le ofrecieron 50.000 euros por dejarse perder cuando restaba una jornada para la conclusión del campeonato. (Marca, 2023)

Como he comentado anteriormente, amañar partidos siempre es más fácil cuando estos tienen poca repercusión y en 3º RFEF en España, muchos partidos pasan desapercibidos al ser la quinta categoría del fútbol español y un fútbol semi-profesional, por ello, es donde algunos aprovechan para llevar a cabo sus actividades ilícitas. Son varios los casos que han salido a la luz en los últimos años alrededor de estas ligas.

El más reciente de todos ha sido el caso Monybet, sobre los jugadores del Conil, donde la Guardia Civil detuvo en la provincia de Cádiz a dos jugadores de este equipo y 2 personas más implicados en una red de amaños de partidos para

estafar a las casas de apuestas. A mayores de estos, son 34 personas las que están siendo investigadas entre los cuales se encuentran 6 jugadores en activo. (ABC, 2023)

Entre los registros realizados se han encontrado varias cuentas de criptomonedas, 16.695 euros en efectivo, documentación realizada con apuestas y material informático y telefónico. Se estima que los beneficios en premios obtenidos han sido superiores a un millón de euros y que más de 30.000 personas, que apostaban de buena fe a esos encuentros, se han visto afectadas. (El Confidencial, 2023)

Dicha investigación se inició cuando la Guardia Civil tuvo conocimiento a través de la propia Junta Directiva del equipo de fútbol de Conil de la Frontera, que la actitud del equipo era sospechosa en el último tramo de la temporada, cuando se jugaban entrar en la fase de ascenso, en comparación con el primer tramo de la liga.

Las primeras investigaciones se iniciaron solicitando los datos a Dirección General del Juego sobre las apuestas realizadas al Conil C.F. en el 2021-2022 y el número apostantes, del cual, recibieron un listado de más de 100.000 apuestas, un número muy superior a las que se realizan en este tipo de eventos y con unas cantidades (aproximadamente 300 euros) superior a las que suelen ser (entre 1 y 50 euros).

Para no ser detectados, estas apuestas se combinaban con partidos de primera división y se hacían desde diferentes cuentas (comprando la identidad a otras personas a cambio de un porcentaje para poder usar su cuenta), lo que así hacía no llamar la atención a las casas de apuestas.

Las personas detenidas, son el portero y el defensa del Conil C.F. (jugadores que pueden tener gran incidencia en el resultado del partido), los cuales, estaban comprados por los dos cabecillas, que eran conocidos en el mundo de las apuestas como "tipsters". Ahora mismo la investigación está siendo llevada a cabo por la Guardia Civil de Cádiz y la Fiscal Anticorrupción de Audiencia Provincial de



Cádiz, coordinada por el Juzgado número 2 de Chiclana de la Frontera (El Confidencial, 2023).

## **8. CONCLUSIONES**

Con este trabajo, la principal y más importante conclusión que podemos obtener es el enorme avance que se ha producido en el mundo del juego, y a su vez en el de las apuestas deportivas, pues las cantidades jugadas han ido aumentando mucho con el paso de los años y con el desarrollo de las nuevas tecnologías el juego online ha supuesto también una verdadera revolución. Paralelamente a esto, la normativa correspondiente también ha ido evolucionando, desarrollándose nuevos textos legales para intentar proteger al apostante.

Un tema sobre el que se podría entrar a debatir, viendo este trabajo, es si la regulación vigente, pese a los cambios introducidos, protege o no al apostante, o, sin embargo, su normativa resulta escasa y esto podría deberse a intereses políticos/económicos, porque pese a producir grandes externalidades negativas, como la ludopatía, también sirve al Estado como un gran medio de recaudación y a través del cual se crean numerosos puestos de trabajo.

Por otro lado, podemos llegar también a la conclusión de que algunas veces los amaños de ciertos partidos no tienen la intención de conseguir un resultado con el fin de beneficiarse deportivamente, sino porque detrás de ello hay organizaciones ocultas apostando grandes cantidades de dinero para beneficiarse de esto, siendo completamente ilegal, pero sobre las cuales siguen surgiendo de forma permanente nuevos casos.

## 9. BIBLIOGRAFÍA

- Abizanda, J (2023). ABC. “Los secretos de los amaños en Conil: red con cabecillas reincidentes, ganancias de 5.000 euros por partido y apuestas siempre online”. <https://www.abc.es/deportes/futbol/secretos-amanos-conil-red-cabecillas-reincidentes-ganancias-20230511125930-nt.html>
- Álvarez, D y López, F (2022). El País. “El juez del caso Oikos deja el caso con críticas a la dificultad para perseguir los amaños en el fútbol”. <https://elpais.com/deportes/2022-11-05/el-juez-del-caso-oikos-deja-el-caso-con-criticas-a-la-dificultad-para-perseguir-los-amanos-en-el-futbol.html>
- APA American Psychiatric Association (1980) Diagnostic and statistical Manual of Mental Disorders Third Edition. Washington: American Psychiatric Association. [https://www.scirp.org/\(S\(351jmbntvnsjt1aadkposzje\)\)/reference/ReferencesPapers.aspx?ReferenceID=947108](https://www.scirp.org/(S(351jmbntvnsjt1aadkposzje))/reference/ReferencesPapers.aspx?ReferenceID=947108)
- Apuestas Deportivas, (s.f): “Apuestas Deportivas: Explicación” <https://www.apuestas-deportivas.es/guia-de-apuestas/apuestas-deportivas-explicacion.php>.
- Azarplus (2023). “Bet365 aumenta sus ingresos un 2% en 2022, que reinvertió mayoritariamente en posicionar su marca” <https://www.azarplus.com/bet365-aumenta-sus-ingresos-un-2-en-2022-que-reinvertio-mayoritariamente-en-posicionar-su-marca/>
- Bombín, B (1992). “El juego de azar: patología y testimonio”. Asociación de jugadores patológicos rehabilitados de Valladolid. Junta de Castilla y León, Dirección General de Salud Pública y Asistencia. Pg 23-24.
- Casasdeapuestas. <http://www.casasdeapuestasweb.com/apuestas-deportivas/>
- Chóliz, M. (2018). Ethical Gambling: “A necessary new point of view of gambling in public health policies”. *Frontiers in Public Health*, 6, 12. [https://www.researchgate.net/publication/322831236\\_Ethical\\_Gambling\\_A\\_Necessary\\_New\\_Point\\_of\\_View\\_of\\_Gambling\\_in\\_Public\\_Health\\_Policies](https://www.researchgate.net/publication/322831236_Ethical_Gambling_A_Necessary_New_Point_of_View_of_Gambling_in_Public_Health_Policies)

- Cope (2023). “la Premier League dice adiós a las casas de apuestas” [https://www.cope.es/deportes/futbol/futbol-internacional/noticias/premier-league-dice-adios-las-casas-apuestas-20230413\\_2655061](https://www.cope.es/deportes/futbol/futbol-internacional/noticias/premier-league-dice-adios-las-casas-apuestas-20230413_2655061)
- Desde Soria, (2022). “4 razones por qué están prohibidos los bonos para los nuevos jugadores en España”. <https://www.desdesoria.es/articulo/sin-categoria/4-razones-por-que-estan-prohibidos-los-bonos-para-los-nuevos-jugadores-en-espana/20220715130250626274.html>
- DiarioElHierro, (2023). “La intersección de los deportes y las finanzas: comprensión de la economía de las apuestas deportivas”. <https://www.diarioelhierro.es/la-interseccion-de-los-deportes-y-las-finanzas-comprension-de-la-economia-de-las-apuestas-deportivas>
- Diario Sport, (2022). “Impacto de las apuestas sobre el deporte y la economía de un país” <https://www.sport.es/es/noticias/apuestas-deportivas/impacto-apuestas-deporte-economia-pais-13156126>
- El Economista. “Sportium Apuestas Deportivas S.A”. <https://ranking-empresas.eleconomista.es/SPORTIUM-APUESTAS-DEPORTIVAS.html>
- El Liberal (2021). “Así son las nuevas restricciones aprobadas por Garzón sobre la publicidad online de las casas de apuestas y juegos de azar”. <https://www.elliberal.com/asi-son-las-nuevas-restricciones-aprobadas-por-garzon-sobre-la-publicidad-online-de-las-casas-de-apuestas-y-juegos-de-azar/>
- Euro Mundo Global, (2019). “Historia de las apuestas deportivas”. <https://www.euromundoglobal.com/noticia/418347/deportes/historia-de-las-apuestas-deportivas.html>
- Europa Press (2011). El Confidencial. “Detenidos dos jugadores del Conil C.F.y cuatro personas más en una red de amaños de partidos”. [https://www.elconfidencial.com/deportes/futbol/2023-05-11/detenidos-jugadores-conil-amano-partidos\\_3627361/#](https://www.elconfidencial.com/deportes/futbol/2023-05-11/detenidos-jugadores-conil-amano-partidos_3627361/#)
- Faro de Vigo, (2019). “Así actuaba la trama”. <https://www.farodevigo.es/deportes/2019/05/28/actuaba-trama/2113527.html> )
- García Roperó, J. (2021). El País. “Los ingresos del juego online crecieron un 13% hasta un récord de 850 millones en 2020”.

- [https://cincodias.elpais.com/cincodias/2021/03/31/companias/1617214546\\_804398.html#](https://cincodias.elpais.com/cincodias/2021/03/31/companias/1617214546_804398.html#)
- Garrido, M., del Moral, G., & Jaén, P. (2017). “Antecedentes del juego y evaluación del sistema familiar de una muestra de jóvenes jugadores patológicos”. *Health and Addictions/Salud y Drogas*, 17(2), 25-36.
  - González-Espejo, P y López Velázquez, D, (s.f). “La nueva ley del juego”. <https://www.uria.com/documentos/publicaciones/3222/documento/art04.pdf?id=3370&forceDownload=true>
  - Hancock, L., Schellink, T., y Schrans, T. (2008). Gambling and corporate social responsibility (CSR): “Re-defining industry and state roles on duty of care, host responsibility and risk management”. *Policy and Society*, 27(1), 55-68. <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1016/j.polsoc.2008.07.005?scroll=top&needAccess=true>
  - Iberinform Crédito y Caucción <https://www.iberinform.es>
  - Infoplay, (s.f). Gaming Group. “Todos los números explicados por el presidente José González Fuentes”. <https://www.infoplay.info/es/2022-04-21/-160luckia-gaming-groupmagnifico-balance-del-ao-2021todos-los-numeros-explicados-por-el-presidente-jos-gonzalez-fuentes/19682/noticia/>
  - Interactiva, (2022). “¿Cómo influyen las apuestas deportivas en la economía?” <https://interactivadigital.com/empresas-y-negocios-marketing-digital/como-influyen-las-apuestas-deportivas-en-la-economia/>
  - Luckia. “Datos económicos 2021” <https://www.luckiagaminggroup.com/datos-economicos>
  - Malagón, M (2023). El Marca. “La liga presenta una denuncia por un intento de amaño desvelado por un exjugador del Girona”. <https://www.marca.com/futbol/girona/2023/03/09/640a028ae2704eba468b459b.html>
  - Martínez, M. (2022). El cierre digital: “La ludopatía en España, somos el país con mayor número de jóvenes adictos al juego”. <https://elcierredigital.com/salud-y-bienestar/908241415/espana-pais-europeo-mayor-tasa-jovenes-ludopatas.html>
  - Mundo Deportivo, (2019). “Dos tenistas de élite, investigados por amaño de partidos.”

- <https://www.mundodeportivo.com/tenis/20220712/1001835508/dos-tenistas-elite-investigados-amano-partidos.html>
- Olmo, J.M (2019). El Confidencial. “La mafia española del tenis ganó 3,6 millones apostando en 73 partidos amañados”.  
[https://www.elconfidencial.com/espana/2019-10-09/mafia-apuestas-tenis-amano-73partidos\\_2273788/](https://www.elconfidencial.com/espana/2019-10-09/mafia-apuestas-tenis-amano-73partidos_2273788/)
  - Real Academia Española: “Diccionario de la Lengua Española”, (2019).  
<https://dle.rae.es/apostar>.
  - RedHistoria, (s.f) ¿Cuál es el origen de las casas de apuestas?  
<https://redhistoria.com/cual-es-el-origen-de-las-casas-de-apuestas/>
  - R.S, (2022). El Progreso. “Por qué están prohibidos los bonos de bienvenida en España”.  
<https://www.elprogreso.es/articulo/comunicados/que-estan-prohibidos-bonos-bienvenida-espana/202205111446061576245.html#:~:text=El%203%20de%20noviembre%20de,las%20casas%20de%20apuestas%20online>.
  - Utrilla, T. (2019). Ciudad Real Digital: “Evolución normativa de la regulación del juego en España y situación actual.”  
<https://www.ciudadrealdigital.es/noticias/58103/Evolucion/normativa/de/la/regula>