

Madrid, *Zénit The Venue*, 20-11-2024.

"EL ELEFANTE EN LA HABITACIÓN: EL JUEGO ILEGAL"

José Antonio Gómez Yáñez¹. (Notas)

RESUMEN EJECUTIVO.

- ❖ El **juego online ilegal desviado a las webs de juego ilegales se estima entre 42 Mill. € y 95 Mill. € anuales. Equivale a entre el 3,5% y el 7,9% del juego real en webs legales.** Por debajo de otros países como Francia.
- ❖ Las incidencias por **amaño de resultados** en España son **muy pocas** (unas decenas) y afectan a **competiciones secundarias o de países "ignotos"**. En las grandes competiciones no existe este problema.
- ❖ Se ha localizado y desmantelado algún caso de redes que operan con el periodo de latencia entre el resultado directo y la transmisión.
- ❖ El número de **URLs ilegales de juego localizadas** y desactivadas va en aumento. Pero **se desactivan**.
- ❖ Hay una **estrecha colaboración** entre Guardia Civil, Policía Nacional, departamentos de integridad de las federaciones, DGOJ y empresas de juego para localizar y desactivas las vías ilegales de juego.
- ❖ Quienes juegan en webs ilegales buscan **privacidad**, aportar **menos documentación**, hacer **mayores apuestas** y la expectativa de **mayores premios**. Es un **desafío para la regulación**, que puede convertirse en excusa para "pasar" a estas webs.
- ❖ Hay un **problema con algunos datos** que se publican con "marchamo oficial" pero transmiten una **imagen distorsionada** del juego, sobre todo con menores de 18 años. **Tales "datos" no son reales.**
- ❖ Estaría bien que **en la información sobre webs desactivadas** y multadas por no estar legalizadas se **diferenciara el juego legal del ilegal**, de manera que no hubiera errores al transmitir la información.

¹ Doctor en Sociología (Premio Extraordinario). Titulado Superior del Centro de Investigaciones Sociológicas por oposición. Integrante del Consejo de Juego Responsable de la DGOJ 2013-2018. Profesor de Técnicas de Investigación Social y Estructura Social en la Facultad de Sociología de la Universidad Carlos III (2001-2021).

“EL ELEFANTE EN LA HABITACIÓN: EL JUEGO ILEGAL”

1. El título puede llevar a un malentendido: el juego ilegal en España **es un elefante pequeño**. Sus dimensiones son reducidas, desde cualquier punto de vista. Pero en el **entorno global crece**.

Esto se debe al **excelente trabajo y colaboración** del CENPIDA de la Policía Nacional, a la Guardia Civil, a la Agencia Tributaria, a los Departamentos de Integridad de la Real Federación Española de Fútbol y otras federaciones, al rastreo permanente de webs ilegales de la DGOJ y a la colaboración con todas ellas de los operadores legales/autorizados de juego online. Es un **trabajo que debe seguir haciéndose**.

Conviene resaltar que **los perjuicios del juego ilegal recaen sobre las empresas legales de juego**, ellas son las principales perjudicadas (además de Hacienda).

2. El juego ilegal online reviste diversas formas:

2.1. Interceptación de señales vía satélite y captación de contenidos deportivos en directo, lo que durante un periodo de **latencia de segundos** permite hacer grandes apuestas al ganador. De esta manera se defrauda a las casas de apuestas.

La **nota de prensa** de la Agencia Tributaria, Policía Nacional, Interpol y Europol de **1 de marzo de 2024** describía la operación contra una **red** que operaba en más de **20 países** controlando unas **1.500 cuentas** de juego - obtenidas por **particulares** a cambio de dinero- y apostando **en diversas competiciones (secundarias) en el mundo**. Se ramificaba en redes de **blanqueo**, manejo de **criptomonedas**, etc. Estas mafias requieren una **sofisticada organización y una base tecnológica que no está al alcance de cualquiera**.

2.2. Amaño de resultados.

Un leve repaso en Google muestra que esto ocurre muy pocas veces en España. Cuando **las empresas de apuestas detectan movimientos atípicos** -que alteran los patrones habituales- en las apuestas sobre

cualquier evento contactan **con las unidades de integridad de las federaciones y con las unidades de investigación de PN y GC**. En caso de pasar a nivel judicial, colaboran con la investigación a requerimiento de los jueces, manteniendo el secreto de las identidades de sus clientes según la LOPDP.

Cuantitativamente son muy poco relevantes. En España prácticamente han desaparecido: en 2022 hubo 150 casos sospechosos; en 2023, 120 y en 2024 apenas 60 (dato provisional). La mitad son partidos de fútbol, la cuarta parte de tenis y el resto de otros deportes. **No ocurren en partidos de élite o de grandes competiciones**, sino en competiciones amateurs o de aficionados, o de países casi ignotos.

Además de la imagen de integridad de las competiciones y el deporte, **las grandes perjudicadas son las empresas de apuestas**, ya que abonan religiosamente las “ganancias” surgidas de esta manera.

El **informe** de la Oficina de **Naciones Unidas** contra las drogas y el delito sobre **Apuestas ilegales** y en el deporte, de 2023, cita cuatro veces a España: tres para citar a oficiales de la PN y GC como fuentes de información y otra para reseñar una investigación sobre lavado de dinero junto a otros países, sin dar ninguna cifra relevante sobre nuestro país. **En ciertas cosas lo mejor es pasar desapercibido. España pasa desapercibida en este terreno, lo que es muy buena señal.**

2.3. Acceso de clientes a webs de juego ilegales.

La información disponible procede de varias fuentes complementarias.

2.3.1. Se detecta un **aumento de la oferta de URLs de juego online ilegal**. El informe de Transparencia en las Comunicaciones de Telefónica da cuenta de las URLs interceptadas entre 2022 y 2023: **1.934 a 3.323**.

2.3.2. La dimensión del juego ilegal online.

En los trabajos de campo del estudio **Juego y Sociedad**, para CEJUEGO, se comprobó en varios años que entre el **1,5% y el 2,2%** de los **clientes de webs de juego** recordaba haber jugado durante el año anterior

en webs “con pinta” de no ser legales: terminaciones distintas a “es.” En **Gran Bretaña**, 2024, mostraba que un **0,8% jugaba sólo en webs ilegales** y un **5,8% en legales e ilegales**, datos superiores a España.

Un estudio de 2023 de **la Autoridad Nacional de Juego (ANJ) francesa** sobre la oferta de juego ilegal en Francia, que toca otros países, da cuenta de que “**las autoridades de juego españolas**” (la DGOJ) estiman que el juego ilegal equivale al **3,5% del revenue del juego online legal**, y gravita sobre los **juegos de casino**.

*El juego a través de sites ilegales se puede **estimar** en **42/95 Mill. €/año** (3,5%/7,9% del online legal).*

El **INE** en su análisis de la dimensión económica de las actividades ilegales **estima** el juego ilegal en un **0,07% del PIB** (incluyendo las rifas ilegales).

Cotejando ambos datos, el juego ilegal online oscila entre **42 Mill. € y 95 Mill. €²/año**, entre el 3,5% y el 7,9% del juego online legal. Es un **porcentaje inferior al que estima la ANJ** para la propia **Francia el 5% y el 11% del mercado legal online**, y para otros países.

Este bajo porcentaje es posible por el **rastreo permanente de la DGOJ**. En noviembre de 2023 comunicó **sanciones** de 5 Mill. €, a **9 operadores sin licencia para España**; hace unos días a 13. De todos modos, estaría bien que en **las Resoluciones de la DGOJ/Ministerio de Consumo se diferenciara a los operadores ilegales de los legales**. Al no hacerlo, es evidente que se produce un **daño reputacional a los legales**.

Volviendo sobre Francia, se detectaron 440 sites ilegales, de **Curaçao, Malta y Chipre**, aunque el 60% del tráfico se concentraba en 21.

2.3.3.El atractivo del juego online ilegal.

Los clientes operan en estas webs por la **menor exigencia de documentación** para acceder **-anonimato-**, la expectativa de **mayores ganancias, la posibilidad (libertad)** de hacer **grandes apuestas** y mayor

² Del cálculo del INE se han deducido 10 Mill. € que hemos imputado a rifas ilegales.

oferta de **bonos**. **No parecen querer ser conscientes de que estas webs implican una menor protección al consumidor**: pagos de apuestas, posible uso de cookies que informen de sus movimientos en internet, etc.

Desde la óptica de la regulación, esto plantea un problema: **las garantías para los clientes pueden ser vistas por una parte de ellos como una intromisión invasiva en su libertad/derecho**. La regulación se mueve en una estrecha línea de sombra: más allá de un límite puede incentivar “el paso” a este tipo de webs.

3. El elefante “fantasma”.

Es posible que la idea del elefante proceda de algunos informes oficiales. Uno reciente, que une dos recientes, pone algunos **números inauditos/irreales**, lo peor es que sirven para apoyar políticas:

- ✓ **Casi el 10% de los comprendidos entre 14 y 17 años jugarían online con dinero**. Todos sabemos que eso **es imposible** -sin que familiares o

*Se hacen circular
disparates sobre el juego
como si fueran “datos”*

amigos les faciliten DNI y c/c o similar-. Pero según esto se podría afirmar que **207.319** individuos entre 14 y 17 años jugarían online con dinero, es decir, el **12,7% de quienes jugaron online en 2023** (1,6 millones). Imposible.

- ✓ Afirma, también, que **el 6,9% “gasto más de 300 € en un solo día en población jugadora”** (sic). Al pie de la letra supone que 28.832 individuos entre 14 y 18 años habrían jugado online más de 2.300 Mill. € en 2023. Esto es la transcripción de una pregunta del cuestionario que conduce a este **disparate**.

Todos sabemos que estas cifras son fantasiosas, y que el cuestionario empleado no recoge adecuadamente la información. Ejemplo, **en juego presencial deja caer que el 16,5% entre 14 y 18 años juega con dinero (400.000 individuos), sin especificar si es con los abuelos en Nochevieja, con los amigos o en un casino o local de juego (hipótesis completamente imposible)**. Conviene recordar que en España hay barajas

infantiles que se venden en jugueterías, **jugar forma parte del entretenimiento familiar y entre amigos.**

Publicaciones de este tenor, empañan la imagen de la buena labor de integridad en el juego que desempeñan PN, GC, DGOJ, las divisiones de integridad de las federaciones y las empresas de apuestas, que son las principales perjudicadas por estas actividades.

