



■ artículo

SCV Societat Catalana
de Victimologia

SOCIEDAD VASCA DE VICTIMOLOGÍA
SOCIAL ESTEREOLOGIA SOCIETATIS

HUYGENS
EDITORIAL

REVISTA DE VICTIMOLOGÍA | JOURNAL OF VICTIMOLOGY
Online ISSN 2385-779X
www.revistadevictimologia.com | www.journalofvictimology.com
DOI 10.12827/RVJV.19.04 | N. 19/2025 | P. 99-122
Fecha de recepción: 01/01/2024 | Fecha de aceptación: 01/12/2024

Ocio desviado, juego *on line* y su víctima: este partido está amañado. ¿y tus apuestas?¹

Deviant leisure, Online games and its victim: this match is fixed. And your bets?

José Manuel Ríos Corbacho

Universidad de Granada, jrioscorbacho@ugr.es

Resumen

La corrupción instaurada en nuestra sociedad también se refleja en el deporte. Estamos viviendo unos momentos convulsos en esta materia. Cada final de temporada deportiva regresan los fantasmas de la compra de partidos u otro tipo de enfrentamientos deportivos a través de un mundo infinito, como el de las apuestas en el que se consiguen enormes beneficios económicos, expandido en sobremanera a través de internet. En este trabajo se pretende detectar la cuestión del amañado de partidos, y el perfil de las víctimas del juego *on line*, además de cómo interviene el Derecho penal para prevenir dicho problema, para poder salvaguardar el *fair play* en el ámbito deportivo.

Palabras Claves

Deporte, apuestas deportivas, corrupción, amañados, víctima, ocio desviado.

Abstract

The corruption established in our society is also reflected in sports. We are experiencing tumultuous times in this matter. At the end of each sports season, the ghosts of match-fixing and other types of sports confrontations return through an infinite world, such as that of betting, where enormous economic benefits are obtained, greatly expanded through the internet. This work aims to address the issue of match-fixing and the profile of online gambling victims, as well as how criminal law intervenes to prevent this problem in order to safeguard fair play in the sports field.

1 Este trabajo se enmarca en el Proyecto de Excelencia de la Junta de Andalucía “Criminalidad en contextos digitales de ocio desviado: Alternativas posibles contra una economía de consumo deshumanizada”, Universidad de Sevilla, (Ref. PROYEXCEL_00621).



Keywords

Deviant leisure-Sports, Sports betting-Victims- Corruption, Match-fixing.

1. Introducción

Al iniciar este artículo deben darse algunos datos como, por ejemplo, en cuanto a las cifras de apuestas deportivas ilegales, se estima que cada año se invierten más de 1.600 millones de euros, según el informe de la Oficina de las Naciones Unidas contra la Droga y el Delito (UNODC), del año 2021. Un mercado fraudulento que pone en peligro la integridad y limpieza de las competiciones.

En España, según el Informe Anual del Juego de la Dirección General de Ordenación del Juego (en adelante DGOJ) en 2023, el GGR (*Gross Gaming Revenue*) fue de 1.236,75 millones de euros, un 28,38% más que en año anterior. De estos números se entresaca que el mundo de las apuestas, en general, y el de las apuestas deportivas, en particular mueve una ingente cantidad de dinero, y es que se puede apostar absolutamente por todo, y en cualquier momento, esto es, 24 horas al día, 7 días en semana y 365 días al año. Es cierto que las casas de apuestas siguen siendo un espacio clave para la realización de la apuesta pero no es menos cierto que la regulación de la apuesta por internet y la posibilidad de que a través de los dispositivos móviles se ha incrementado de manera exorbitada la disponibilidad de la realización de la apuesta y, junto a ella, la pléyade de posibilidades en dicha apuesta, como por ejemplo, ¿cuántos saques de esquina se van a llevar a cabo el equipo local?, ¿cuántas penas máximas se van a pitar en el segundo tiempo?, ¿marcará Bellingham en los últimos quince minutos del partido?, etc. Así, puede apostarse en cualquier momento y situación e incluso segundos antes de que finalice el encuentro. Este fenómeno se ha dado en llamar coloquialmente “Porra cibernética”.

Se trata de uno de los mayores fenómenos sociales que se dan en la realidad, como deporte de masas, de competición, de alto nivel e incluso de mantenimiento, por lo que se dice que muchos son los ciudadanos y ciudadanas que se acercan, en los diversos niveles de la estructura deportiva, a él (Morillas Cueva, 2008, p. 11).

En las últimas fechas de cada temporada, suenan los “truenos” de los maletines, rasgándose las vestiduras todos los actores de ese teatro que es el deporte profesional. No obstante, quizá desde muy antiguo, de una u otra manera, se degenera la competición en aras del fortalecimiento monetario de una de las partes al aventurar ganar o perder competiciones para su beneficio económico.



Existe una leyenda en el fútbol que reza “lo importante es la victoria, aunque sea en el último minuto y de penalti injusto” (Tebas Medrano y Torrens Otín, 2014, p. 7). Es esta fórmula la que da lugar al mundo de los amaños deportivos.

La corrupción por su parte suele revestir la forma de firme decisión de ganar sea como sea. No siempre: las apuestas deportivas pueden proporcionar sabrosos dividendos cuando inducen a la derrota de un contendiente teóricamente más fuerte pero éticamente menos inmune a la tentación crematística. Asimismo, la historia del boxeo se encuentra teñida de combates cuyo perdedor lo decidió por el peso de los billetes puestos sobre la mesa de su manager. También, existen muchos juguetes rotos dentro de este deporte como por ejemplo, Ringo Bonavena y Urtaín, cuya imagen niega, en términos absolutos, el binomio deporte-salud (Terradillos Basoco, 2013, p.6).

Pero la parte más importante de corrupción se la lleva, en sobremanera, el fútbol. La detención por la policía italiana hacia 2012 de algunos jugadores protagonistas de amaño de partidos hizo resurgir historias pasadas en el fútbol italiano, en particular, y en el resto de Europa, en general, donde volvieron a aflorar con muchísima fuerza los escándalos de compraventa de partidos como lo fuera en la década de los 80, a raíz del escándalo de la “calcio-scommese”, el caso “totonero” y la “calciopoli” en la temporada 2004/05, en el que se advertía un desorden brutal de las apuestas en el balompié italiano (Ríos Corbacho, 2013, pp. 198 y ss.).

De esta manera, el deporte no se va a constituir como objeto directo de un negocio o actividad económica, sino que tomando como base sus resultados se monta al margen del mismo, pero muy relacionado con él, un negocio basado en el azar, incidiendo en que dichas apuestas deportivas van a ser elemento determinante en la financiación del deporte moderno (Tröger, 1977, p. 149; Cazorla Prieto, 1979, p. 40).

Pero frente a un asentado mundo de las apuestas, éstas no han quedado a la zaga de la globalización y de la modernidad; tanto es así, que estos fenómenos han acrecentado su presencia en el mercado a través de Internet, haciendo que la “red de redes” se haya convertido en un auténtico mercado común, pudiéndose realizar cualquier tipo de operaciones, en general, y apuestas, en particular, desde cualquier rincón de nuestro planeta (Castro Moreno, 2010, p. 15). En consecuencia, la puesta en escena de los juegos de azar mediante la red ha configurado un mecanismo de desarrollo sin igual que diseña, en los últimos años, la instauración y afianzamiento de los espacios de apuestas *online*, proliferando multitud de dominios desde los que apostar en lo que a lo deportivo se refiere (Castro Moreno, 2010, p. 15), situación que será harto protagonista en el



devenir de la corrupción en el deporte ya que aquella será uno de los acicates importantes para que pueda observarse el soborno en el deporte a través de los amaños de partidos.

2. Fenomenología

Entre otros deportes, el fútbol, el más bello y popular de ellos para muchas personas, ha llegado a ser degradado hasta ser considerado un «factor criminógeno», ya que en éste se han convertido en muy frecuentes los episodios de brutal violencia frente a otros deportes masivos como pueden ser el automovilismo o el ciclismo; de igual manera, el balompié, que otrora fuera un deporte civil y caballeresco, en la actualidad está muy asolado por crecientes olas de violencia, en virtud de “mutaciones subculturales” que han ido sufriendo, por lo que un deporte, que en sus raíces no es en sí mismo criminógeno, ha terminado por convertirse en un caldo de cultivo criminal debido a la forma en que es vivido y por ello, se le ha designado como *estupidógeno* (Mantovani, 2008, pp. 321 y 322). Precisamente, existen ciertos ejemplos donde la corrupción no ha sido determinada por el ámbito de ganar o perder en aras de la competición por los intereses de los clubes (caso del “silbato dorado” en Portugal o el “caso Brugal” en España), sino por el hecho de las apuestas deportivas (el caso italiano o el alemán), fijando una casuística ya clásica dentro de los amaños deportivos, no siendo patrimonio exclusivo del fútbol por cuanto últimamente otros deportes se han visto salpicados por esta plaga fraudulenta, que incide fundamentalmente en las apuestas ilegales, factor determinante hoy día en el ámbito del Derecho penal del deporte.

En los últimos tiempos la entrada de las apuestas por internet se ha ejemplarizado en varios casos extremadamente conocidos: el caso “Oikos”, la operación “Conífera” y el caso de la utilización por la comunicación “vía satélite”.

El primero de ellos “Oikos”, que acaeció en mayo de 2019 cuando la Policía Nacional detuvo a varios jugadores de Primera y Segunda División por participar presuntamente en una organización criminal dedicada al amaño de partidos de fútbol a través de las apuestas deportivas, donde se realizaron once detenciones. El presunto amaño llegó a disparar las apuestas, hasta el punto de que el volumen de dinero por ellas llegó a ser hasta 14 veces más elevado al normal para esa categoría, tal como informó la Policía.

Definitivamente, el Juzgado de Instrucción número 5 de Huesca archivó el *caso Oikos*, que fue una de las grandes operaciones contra la corrupción en el fútbol español, al considerar que no ha quedado acreditado el amaño de partidos.



La segunda de estas operaciones “Conífera” se produjo cuando en mayo de 2022 la Policía Nacional puso en marcha un amplio dispositivo contra la corrupción en el deporte en el que han sido detenidas 10 personas presuntamente implicadas en el amaño de partidos de fútbol modesto (Ares, 2023, pp. 1 y ss.).

Las investigaciones sobre la Operación Conífera arrancaron el 5 de mayo de 2021 tras detectar la DGOJ, dependiente del Ministerio de Consumo, un movimiento de apuestas sospechoso en torno a un partido de la Segunda RFEF que se iba a jugar el fin de semana siguiente. Este organismo, que se encarga de “velar por la integridad, seguridad, fiabilidad y transparencia de las operaciones de juego”, cuenta, desde 2017, con el llamado Servicio de Investigación Global del Mercado de las Apuestas (Sigma). En 2020, Sigma realizó 440 actuaciones, de las cuales 146 estuvieron relacionadas con la integridad de las competiciones deportivas. De ellas, 88 tuvieron que ver con el fútbol.

Con todo, hace unos meses, Agentes de la Policía Nacional, en una operación conjunta con Agencia Tributaria, Europol e Interpol, han desarticulado una organización dedicada al amaño de eventos deportivos utilizando tecnología “vía satélite”. Los miembros del grupo amañaban partidos predeterminando resultados en diferentes competiciones deportivas, principalmente fuera de España.

Una vez acordado el resultado o cualquier otra circunstancia, realizaban la apuesta vía *online* de manera masiva desde España.

La organización criminal contaba con un sistema novedoso y muy sofisticado, con resultados contrastados tanto a nivel nacional como internacional, basado en la tecnología vía satélite y en la captación de contenido *feed* de la misma (Roldán, 2023, pp. 1 y ss.). De esta manera, los miembros del grupo, accedían a la señal en vivo de los terrenos de juego de todo el mundo y conseguían adelantarse a la señal que, del mismo evento, recibían las casas de apuestas, lo que era aprovechado por la organización criminal para realizar apuestas ganadoras con la certeza de estar adelantándose a la señal que llegaba a las casas de apuestas y así estafarlas.

Se trata de un ejemplo reciente, de carácter tecnológico, que lleva mucho tiempo ocurriendo en el ámbito deportivo, que si bien era, al principio, el amaño de encuentros o competiciones deportivas a través de las casas de apuestas (o apuestas privadas ilegales), ha sido revolucionado por Internet, creándose un paradigma claro de ocio desviado a través de la apuesta y del amaño ilícito del partido.



3 APUESTAS *ON LINE* COMO CAUSA DE CORRUPCIÓN DEPORTIVA

Las apuestas en los eventos deportivos ocupan una curiosa posición en la economía. De un lado, aparece la relativa importancia de un sector que tras experimentar una profunda liberalización y expansión mundial a lo largo de las últimas décadas se ha convertido en una industria global multimillonaria. De esta manera, en la actualidad, las apuestas deportivas constituyen un bien de consumo extremadamente popular con elevados niveles de participación y gasto en un gran número de países (Pérez Carcedo, 2010, p. 13).

El problema, en lo que al marco jurídico-penal se refiere, es que el ingente volumen de juego que se asocia a las loterías e incluso las apuestas deportivas hacen que el carácter de documento de pago al portador de sus boletos y billetes pueda emplearlo como instrumento de blanqueo de capitales, por lo que se deberá diseñar un verdadero sistema de control de su actividad a determinados operadores públicos o privados asegurando el sistema previsto para una protección del Estado frente a los riesgos de fraude y criminalidad (Pérez Gálvez, 2012, pp. 55 y ss.). Con dicha finalidad se otorgarán competencias al Ministerio de Economía y Hacienda (Título V de la Ley 13/2012, de 27 de mayo sobre regulación del juego) y a la Comisión Nacional del Juego (González Espejo y López Velázquez, 2011, p. 43) para la adopción de las medidas que se estimen oportunas a los efectos de realizar el seguimiento y control de los operadores que realicen las actividades de juego sujetas a esta Ley fundamentalmente para prevenir la financiación del terrorismo y del blanqueo de capitales.

Es importante observar igualmente como luchan las casas de apuestas contra el fraude.

Un total de 30 *webs* de apuestas suspendieron las cotizaciones para este mercado, después de registrar cantidades hasta 14 veces superiores a las habituales para un encuentro así. Las señales eran claras: el partido estaba amañado y alguien trataba de beneficiarse de un resultado ya pactado.

Para tener un control total de todo lo que sucede en los mercados de apuestas, los operadores cuentan con bases de datos en las que están grabadas todos los movimientos de cada uno de sus usuarios. De esta forma se pueden analizar, gracias al *Big Data*, todos los datos en tiempo real para buscar anomalías. Entre esas irregularidades se encuentra el aumento del volumen de juego en eventos de cierta categoría (por ejemplo, una Segunda División suele despertar menos interés entre los apostantes que la Primera, incluso ahora, debido a estos controles, se desarrollan las apuestas mayormente en liga no profesional).



Del mismo modo, también se trazan todos los movimientos de los usuarios, ya que se puede medir si un jugador está moviendo cantidades muy por encima de las habituales, y también si es una cuenta de nueva creación y se sale del rango de lo normal.

Una vez que se tienen tales datos, las casas de apuestas contactan con la Liga y con la Policía, es a partir de ahí se inicia la “cruzada” contra los amaños, señalándose que sobre éstas recaerá “el perjuicio económico” (Martín, 2019, pp. 1 y ss.) cuando se producen estas situaciones dado que normalmente alguien conoce el resultado de un evento antes de que se celebre y por ello se puede lucrar a costa de los operadores.

También hay que poner de manifiesto un nuevo modo de operar en el ámbito de la corrupción deportiva y las apuestas *on line*. Específicamente, los sitios *web* de información de partidos fijos (FMIW). Estos lugares afirman ser capaces de vender consejos sobre eventos deportivos fijos. Básicamente, actúan como proveedores de fuentes confidenciales, lo que permite a los apostadores realizar apuestas 100 % seguras. En este sentido, los lugares cibernéticos para consejos de amaño de partidos facilitan comportamientos desviados (Moneva y Caneppele, 2020, pp. 115 y ss.). Los FMIW son ciberlugares donde los usuarios compran y venden información sobre supuestos resultados deportivos asegurados. Los usuarios potenciales incluyen apostadores de apuestas deportivas que desean colocar su dinero en partidos fijos para obtener el mayor retorno de su inversión, minimizando el riesgo. Un supuesto mercado de este tipo de resultados, de ser falso, puede convertir a los usuarios en víctimas defraudadas y, de ser cierto, puede alimentar la corrupción en el deporte. Este fenómeno puede enmarcarse en el tema más amplio relacionado con el amaño de partidos y las apuestas deportivas (Moneva y Caneppele, 2020, pp. 115 y ss.). Las apuestas en línea impulsaron las oportunidades para realizar apuestas deportivas de todo el mundo en muchos tipos de disciplinas y competencias. A medida que aumentan el tamaño y la complejidad del mercado de apuestas, también aumentan las oportunidades de ganar dinero ilegalmente (Forrest, 2012, pp. 99 y ss.). Además, los FMIW declaran tener información privilegiada sobre el resultado de un encuentro, que ha sido amañado, y que con posterioridad se vende de manera fraudulenta en línea. Este servicio se puede vender a través de *darknet* y *clear web*. Parecen existir plataformas ilegales de apuestas *online* y foros *darknet*, donde se comercializan los resultados de partidos amañados (Moneva y Caneppele, 2020, pp. 115 y ss.). También, aprovechando la fácil difusión de contenido en la *web*, se afirma tener información privilegiada sobre estos partidos arreglados; algunos sitios *web* también anuncian la venta de información relacionada con los resultados, con el ánimo de convencer a los compradores potenciales. Si bien la observación de los sitios *web* que promueven este tipo de actividades no puede confirmar si realmente poseen la información que afirman, lo que es bastante



evidente es que, de una forma u otra, están promoviendo actividades ilegales fraudulentas, esto es, el ocio desviado.

4. El tipo penal en cuestión

El tipo dedicado a esta temática en el texto punitivo aparece en el art. 286 bis. 4 CP, delito intitulado de “fraudes deportivos”; éste es un primer estadio a los efectos de una posterior ventaja económica que pudiera tener, bien los personajes que se incluyen en dicho ilícito o por un tercero. Así, en el precepto examinado se desarrolla la predeterminación o alteración del resultado de la prueba, encuentro o competición deportiva profesional, por directivos, administradores, empleados o colaboradores de la entidad deportiva, cualquiera que sea su forma jurídica o incluso por deportistas, árbitros o jueces deportivos (Berdugo-Gómez de la Torre y Cerina, 2012, pp. 11 y ss.; Anarte Borralló y Borrero Sánchez, 2012, p. 34). A raíz de ello aparece el problema de la relevancia también para aquellos sujetos que no se encuentran incluidos en el artículo referido y que pese a que su conducta supone un valor añadido para establecer el resultado definitivo de la prueba o competición, su propósito no entraña exactamente el conseguir un beneficio económico diferente al inherente en el amaño del resultado, sino que únicamente posee un interés económico disparejo completamente a la prueba desarrollada, como puede ser la modificación premeditada y engañosa del resultado de dicha prueba o competición profesional al objeto de alcanzar un provecho ilegítimo en el ámbito de las apuestas desarrolladas sobre dicho resultado acaecido (Gil Nobajas, 2023, pp. 21 y ss). Sobre todo ello pueden observarse las SAPS de Navarra de 11 de mayo de 2022 (ROJ:SAP NA 18/2020- ECLI: ES:APNA:2020:18) y STS de 13 de enero de 2023 (ROJ: STS 61/2023- ECLI: ES:TS: 2023:61).

Precisamente, debe señalarse que para la predeterminación o alteración del resultado de la competición o prueba debe acudir de forma necesaria a los actores del espectáculo, esto es, los deportistas, árbitros o jueces deportivos participantes en dicho evento al objeto de poder adulterarla y, por tanto, conseguir la finalidad del amaño. La existencia de un “fraude deportivo”, necesario para fundamentar la ganancia económica, hace pensar, como originaria contingencia, en la aplicación a estos supuestos del delito de estafa ubicado en el art. 248 CP. De esta forma, el partido o competición amañada fundamenta el delito del art. 286.bis 4, de mera actividad, donde no es necesario un resultado material; ahora bien, si se produce una ganancia ilícita a través de las apuestas, en general y, las *online*, en particular, debe plantearse el delito de estafa.

Pues bien, para fundamentar lo expuesto, debe analizarse si se da o no el tipo acudiendo al análisis de los elementos de este delito. En su virtud,



este ilícito “lo comete quién con ánimo de lucro utiliza engaño bastante para producir un error en otro, induciéndole a realizar un acto de disposición en perjuicio de sí mismo o de un tercero” (Salinero Alonso, 2023, p. 441; De Vicente Martínez, 2024, p. 248; Muñoz Conde, 2023, p. 451) lo que implica la concurrencia y acreditación en juicio de: a) un engaño bastante, esto es, idóneo objetiva y subjetivamente; b) para provocar error en la persona a la que se dirige, error que debe ser susceptible de... c) inducirle a realizar un acto de disposición patrimonial; d) con perjuicio de propio o de tercero; e) todo ello llevado a cabo por el autor del engaño con la finalidad de obtener una ventaja económica o lucro de contenido patrimonial a costa del patrimonio del sujeto engañado o de un tercero (De Vicente Martínez, 2024, p. 248). Con todo, el primer elemento exigido por la estafa, como delito contra el patrimonio, incluye el ánimo de lucro, elemento que notoriamente se observa en este tipo de asuntos y, junto a él, la circunstancia del engaño bastante, que también puede apreciarse en estos escenarios por cuanto el desarrollo del evento deportivo es simplemente una ficción, siendo ésta capaz de inducir a otro directamente a realizar un acto de disposición patrimonial en perjuicio propio o ajeno (Benítez Ortúzar, 2011, p. 178).

En este punto, ha de indicarse que cuando el engaño produce simplemente un fraude deportivo y en ningún caso una disposición patrimonial el entuerto jurídico-penal se debería resolver por vía administrativa deportiva, con sus sanciones a las infracciones correspondientes, pero si se produce un disposición patrimonial en virtud de una relación de causalidad con el engaño puede interpretarse como un delito común de estafa (Millán Garrido, 2009, pp. 1 y ss.), siendo aplicado este ilícito común frente al patrimonio en los casos tanto Hoyzer (Benítez Ortúzar, 2011, p. 178; De Vicente Martínez, 2010, p. 502) en Alemania como la imputación del mismo en el caso «Karabatic» del balonmano francés (Ríos Corbacho, 2016, p. 55).

Frente a este planteamiento, como se ha manifestado en este trabajo, un sector doctrinal entiende que el problema del fraude deportivo, situación de fraude (Pérez Triviño, 2011, pp. 36 y 37) o engaño al correcto funcionamiento de la actividad deportiva, podría solventarse en el ámbito del Derecho disciplinario deportivo y alejarlo del espacio del Derecho penal en virtud del principio *non bis in ídem* (Suárez López, 2008, pp. 225 y ss.). De esta manera, convendría proponer una sanción, quizá ejemplar, por la repercusión mediática que ello conlleva, presentando como lo más correcto la suspensión de la licencia federativa porque, desde el punto de vista del deportista, resulta más efectiva e intimidante que la prisión, ya que en virtud de lo mediático ejerce un gran impacto tanto si tuviera una duración temporal como definitiva, a causa del grado de gravedad que suponga el ilícito (Millán Garrido, 2009, p.1; De Vicente Martínez, 2010, p. 559; Kindhäuser, 2007, p. 2).



En lo referente a las apuestas *online* puede, en cuanto que se produzca un engaño, que se realice la disposición patrimonial y, si es posible, demostrar la relación de causalidad, habría que aplicar el delito de estafa del art. 248.1 CP; con todo, debe producirse un fraude en el espectáculo deportivo, en principio, afectando al bien jurídico “competencia leal deportiva”, propio del art. 286 bis. 4) CP, el cual servirá de base como engaño mediante el fraude, amaño de la competición o prueba para que se desarrolle la disposición patrimonial en “perjuicio propio o de terceros” donde ya se consuma el delito de estafa, afectando al bien jurídico patrimonio.

5. ¿Puede considerarse el amaño deportivo a través de internet un ciberdelito?

En la actualidad, aparece lo que se ha dado en llamar “Cuarta Revolución Industrial”, y ello porque en estos últimos tiempos se ha producido un enorme crecimiento de la tecnología, circunstancia ésta que plantea al ser humano ciertos retos y genera nuevas oportunidades. No puede contradecirse el hecho de que estas nuevas formas de relacionarse entre las personas y también en cuanto a los negocios, posean muchos aspectos positivos para la sociedad, pero, de la misma forma, han provocado nuevas amenazas que antes no se podía prever. A día de hoy, la utilización de las nuevas tecnologías plantea un desafío al Derecho Penal por la aparición de nuevos fenómenos delictivos que cada vez son más especializados e incluso más organizados (Rodríguez Almirón, 2023, pp. 220 y 221).

También se ha dicho que el traslado de las oportunidades delictivas del espacio físico al ciberespacio es algo que viene ocurriendo desde hace tiempo, pero que se ha agudizado y se ha hecho más patente desde que acaeció la pandemia del COVID-19 hace varios años (Miró Llinares, 2021, p. 12).

En consecuencia, debe apuntarse que la delincuencia evoluciona, en tanto que los criminales se encuentran aceptando y aquilatando sus métodos, siendo cada vez más sofisticados, sistematizados y profesionales (Rodríguez Almirón, 2023, p. 275).

En este orden de cosas, cuando se intenta ganar dinero de apuestas *online* mediante el amaño de partidos, estos pudieran insertarse en el universo de los delitos cibernéticos. La cuestión es peculiar pues se trata de un ámbito relativamente reciente y dónde no se hayan aún demasiados pronunciamientos. A la hora de abordar esta cuestión solamente se pretende añadir un poco más de luz a la situación analizando someramente la repercusión del amaño de partidos y su apuesta al objeto de obtener premios que, como ya se ha ido apuntando con anterioridad pudiera incardinarse en sede de estafa, obviamente habiendo



descartado la posibilidad de que se considere una estafa informática que debe rechazarse de plano.

Por tanto, la primera cuestión que hay que abordar es la definición de ciberdelitos. Puede utilizarse el término cibercrimen, como apunta Miró Llinares, para referirse a un comportamiento concreto que reúne una serie de categorías criminológicas relacionadas con el ciberespacio, o incluso para tratar de identificar un tipo penal concreto con un presupuesto y una sanción que pretende prevenir la realización de conductas en el ciberespacio que afectan a bienes jurídicos dignos de protección. Puede entenderse el cibercrimen, en una primera aproximación, como la conducta consistente en acceder ilícitamente aun sistema informático ajeno, también pudiera considerarse la del adulto que propone a través de internet un contacto con un menor con la intención de consumir con posterioridad una agresión sexual. Igualmente, puede definirse como aquel término que describe tipos penales como pudiera ser el que sanciona el acceso informático ilícito e incluso el *on line chil grooming* (Miró Llinares, 2012, pp. 39 y 40). Siguiendo a este autor hay que indicar que las necesidades de intervenciones político-criminales frente al cibercrimen no se agotan en la tipificación de nuevos delitos penales, sino que las peculiaridades criminológicas y la incidencia de esa amenaza real en múltiples aspectos sociales es tal, que más importante que la correcta política legislativa sustancial nacional, es la adaptación de las estructuras procesales y técnicas necesarias, singularmente a nivel internacional, para la prevención de su realización y la mejor investigación procesal de las mismas (Miró Llinares, 2012, p. 41). Es por ello que el cibercrimen se va a utilizar en sentido tipológico (situaciones criminales que se relacionan en el ciberespacio, pero también como categoría que incluyen a todos o algunos de ellos). No es suficiente, en este sentido, que se utilicen las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (en adelante TIC) para desarrollar el comportamiento criminal, sino que se exige que tal uso tenga que ver con alguno de los elementos esenciales del delito, pudiendo ponerse como ejemplo que se esta ante un delito de este corte cuando el engaño constitutivo de la estafa se lleva a cabo utilizando este medio.

Pero para llegar a un fiel convencimiento de concepto de ciberdelito es necesario que se establezca la dualidad de la concepción amplia y restringida de aquel. A la hora de definir la manera “amplia”, el cibercrimen es cualquier comportamiento delictivo realizado en el ciberespacio, entendiéndose por el mismo el ámbito virtual de interacción y comunicación personal definido por el uso de las TIC e incluyendo conductas cuyo contenido ilícito es nuevo y se relaciona directamente con los nuevos intereses o bienes sociales existentes en el ciberespacio, además de incluir todos aquellos comportamientos tradicionalmente ilícitos en los que solamente cambia que ahora se realizan mediante Internet. Frente a lo anterior, una noción “restringida” vendría a considerar que



lo habitual será acudir a la propia idea de la realización del delito por medio de las TIC (Romeo Casabona, 2006, p.9), esto es, que únicamente se estará ante un ciberdelito cuando se trate de un comportamiento delictivo realizado en el ciberespacio cuya esencia de injusto no podría haberse dado de ninguna otra forma fuera de él (Miró Llinares, 2012, pp. 42 y 43). Siguiendo de la misma forma a este último autor precitado, se debe acudir a una concepción amplia de cibercrimen y es por ello por lo que se trata de una definición que señala que éste es aquel delito cuya característica esencial es el rol central que las TIC juegan en su comisión (Yar, 2006, p. 9). Como apunta Miró Llinares, ante esta noción de cibercrimen pudiera parecer que se trata de restringir el alcance de estos tipos delictivos al incluir únicamente aquellas infracciones en las que el uso de las TIC tiene que ver con el aspecto principal del delito. Sin embargo, se trata de un juicio amplio que contiene cualquier comportamiento delictivo llevado a cabo en el ciberespacio, sea el mismo connaturalmente nuevo o consista meramente en la comisión de un injusto tradicional utilizando como nuevo medio comisivo: el ciberespacio (Miró Llinares, 2012, p.43; Romeo Casabona, 2006, p. 9). En función de lo anterior, debe seguirse en este trabajo una perspectiva amplia de la noción de ciberdelito y es que esta categoría como forma de criminalidad plantea unas nuevas problemáticas desde un punto de vista criminológico e incluso penal, esencialmente en aspectos como la eficacia de modelos preventivos, la aplicación de las normas jurídicas o la identificación de los criminales y todo ello debido a las especiales características de la criminalidad ejecutada en el ciberespacio. Por todo ello, parece entenderse que se tratará de que el delito se ejecute empleando Internet, esto es, aquello que proporciona a la conducta unos caracteres de riesgo delictivo y de riesgo penal diferentes a los de las infracciones penales ejecutadas en el espacio físico-real, debiéndose entender que tal categoría debe abarcar todas ellas, o sea, las infracciones nuevas en su esencia o exclusivamente en los medios, en este caso cuando sean las TIC el objetivo, el medio o el lugar de ejecución². Puede decirse que para que una conducta ilícita pertenezca a esta categoría penal debe llevarse a cabo en un ámbito virtual que posee unas magnitudes espacio-temporales diferentes y que se caracteriza por determinados aspectos de transnacionalidad, la universalización del medio y el encontrarse sujeto a una revolución permanente como es el ciberespacio (Miró Llinares, 2012, p. 44; Fernández Teruelo, 2007, p. 13).

En consecuencia, hay que puntualizar que las TIC juegan un papel indispensable en la comisión de estos ilícitos, de forma que ello viene a determinar que podrían ser ciberdelitos todos aquellos ilícitos que se lleven a cabo en

2 También se debe aludir a que los bienes jurídicos conculcados en este ámbito fueran tan disímiles como el patrimonio, la seguridad nacional o la indemnidad sexual de los menores.



el ciberespacio, evidentemente con las particularidades criminológicas, victi-mológicas y de riesgo penal que de todo ello se derivan (Jewkes, 2006, p. 106).

Por consiguiente, y posteriormente a determinar el concreto ámbito de los ciberdelitos, a la hora de coger esencialmente el supuesto al que se dedica este trabajo como es el amaño deportivo y la apuesta *on line*, debe concretarse en una situación peculiar ya que el amaño se realiza en la vida real, dándose, como no puede ser otra manera el tipo que aparece en el art. 286 bis 4 CP, y que se trata de un delito de mera actividad. Si se realiza una apuesta sobre éste partido o encuentro amañado, a través de la apuesta establecida por internet, la situación es peculiar y es que la segunda parte del ilícito para que se convierta en estafa debe hacerse por la red de redes, situación que la hace eminentemente especial. Es por ello por lo que creo que debe construirse una categoría, dentro del concepto amplio de cibercrimen, de un ciberdelito “híbrido”, que pudiera realizarse parte en el mundo real y parte en el mundo virtual, de tal forma que, como se estableció en líneas anteriores, el primer delito se realiza en un mundo cierto, si bien la apuesta se realiza en el mundo virtual y una vez que se dan a través de esa apuesta legal una posible estafa basada en el engaño del encuentro, puede observarse claramente que éste último ilícito ya es un cibercrimen por lo que aparece claramente representada una categoría mixta de estos ilícitos que aúnan la delincuencia real con la virtual.

6. El problema de la persecución procesal

El art. 286 bis 4 CP es un delito público y, por ende, su persecución procesal viene de la mano del principio de territorialidad, aunque también puede señalarse que se trata de una situación muy confusa y controvertida. Tal controversia viene determinada porque normalmente el encuentro se celebra en un partido judicial y la apuesta, mediante las casas de apuestas, se encuentra en otro. Obviamente, en virtud del delito de corrupción deportiva está claro que la competencia es la del territorio en el que se consuma el tipo, o sea, donde se realice el pacto prohibido o el mero ofrecimiento. No obstante, en la práctica, se pueden observar diversas perspectivas atendiendo al carácter bilateral que tiene el delito, por lo que se deberá estar a la naturaleza activa o pasiva del fraude para determinar entonces su competencia. No obstante, debe tenerse en cuenta que las ingentes cantidades de dinero que se utilizan en las apuestas deportivas pro-vienen, en muchas oportunidades, de Asia, y ello podría generar la introducción en el debate del factor de la territorialidad (Cortés Bechiarelli, 2012, p. 222).

La introducción de la apuesta *on line* vuelve a dar una vuelta de tuerca al planteamiento de la persecución procesal y a la aplicación del principio más idóneo para resolver esta cuestión.



Los problemas que se deben apuntar en cuanto a la persecución penal de los ilícitos que se realizan a través Internet son factores que dificultan la detección y la persecución del delito cometido a través de la red, circunstancia que explica sobradamente el “extraordinario” éxito del medio como canal de ejecución delictiva (Fernández Teruelo, 2007, p. 14). Entre estos factores aparecen la situación anónima potencial del autor y la ejecución a distancia que son denominadores comunes de esta forma de ejecutar el ilícito. Sobre el anonimato, hay que señalar que la dificultad existente para detectar la comisión de un delito que se ejecuta a través de Internet puede ser una situación muy significativa. Con todo, la tarea de delimitar quien es el autor de la acción presuntamente ilícita no es fácil, ya que cada ordenador posee asignada una dirección de IP en el momento en el que se conecta a Internet. Por su parte, el seguimiento y detección en muchos casos, cuando se produce con anterioridad no es extremadamente complejo, incluidos los casos en los que aquella posee un carácter dinámico (Fernández Teruelo, 2007, p. 14).

La posibilidad de que se puedan hacer operaciones a través del medio telemático, hace que aparezca un problema como es la persecución a distancia puesto que este tipo de ilícitos a través de Internet puede realizarse desde un lugar distinto al de la comisión del hecho. De esta manera, la conducta delictiva podría tener su génesis en uno o varios países, produciéndose los resultados; no obstante, en otro u otros ya que la conducta delictiva va en referencia al hecho de navegar por la red. Así pues, en la situación que se está estudiando como es el amaño de partidos y su apuesta *on line* al objeto de que se pudiera constituir un delito de estafa, hace que existan serios problemas de competencia jurisdiccional para su posible enjuiciamiento puesto que la regla general para la perseguibilidad del delito sería la del principio de territorialidad (Morillas Cueva, 2018, pp. 253 y ss.; Muñoz Conde y García Arán, 2022, pp. 143 y ss.), pero en el supuesto comentado, puede ocurrir que el partido amañado sea en un país, los operadores jurídicos se encuentren en otro y la apuesta se realice en un tercero.

Por tanto, el principio de territorialidad es verdaderamente complejo para resolver la cuestión cuando de Internet se trata. No representa ningún problema para su aplicación a aquellos delitos en que tanto la acción como el resultados se producen en territorio español.

Sin embargo, el inconveniente surge cuando los delitos son los intitulados “a distancia”, que son muy determinantes en la red de redes, esto es, aquellos que poseen un momento consumativo en un lugar diferente a aquel en el que se inició o se llevó a cabo la acción (Fernández Teruelo, 2007, p. 21).

La doctrina para resolver este entuerto ha planteado tres teorías: a) teoría de la actividad, por la que el delito se entiende cometido cuando el sujeto



lleva a cabo externamente la conducta delictiva; b) la teoría del resultado, con ella el delito se comete dónde se realiza el resultado externo; c) la teoría de la ubicuidad, por la cual el ilícito se entiende cometido tanto donde se lleva a cabo la actividad o se manifiesta el resultado (Morillas Cueva, 2018, p. 252; Muñoz Conde y García Arán, 2022, p. 146).

Es cierto que básicamente, como apunta un sector doctrinal, debe seguirse la teoría del resultado, pero tal tesis no casa bien cuando de lo que se trata es de los delitos cometidos a distancia, y fundamentalmente para los que se ejecutan a través de internet, puesto que para su enjuiciamiento por parte de las autoridades españolas sería conveniente acudir a la teoría de la ubicuidad, aspecto éste que ha sido admitido por el Auto del Tribunal Supremo de 20 de mayo de 1992 (ROJ:ATS 1431/1992- ECLI: ES:TS:1992:1431 A) en el que se afirma que tanto la acción como el resultado son elementos del tipo, por lo que el lugar de comisión será, en principio, aquel en el que ambos elementos hayan tenido lugar (Fernández Teruelo, 2007, p. 22). También habría que rechazar la teoría de resultado en aquellos delitos de mera actividad, como es el supuesto del amaño de partidos, puesto que no requiere resultado material alguno salvo que se realizara una reinterpretación de la herramienta Internet (Romeo Casabona, 2006, pp. 34 y ss.). Se apuntan mayores problemas cuando la actividad delictiva tiene efectos en España, empero la misma se desarrolla desde terceros estados, debido a la reticencia que poseen la mayoría de los países previo a autorizar que un tercer país juzgue a un ciudadano propio.

En consecuencia, la doctrina mayoritaria, en este ámbito, aplica la tesis de la ubicuidad, ya que la persecución del ilícito puede realizarse tanto en el lugar en el que se ha cometido la acción como en el que se ha producido el resultado (Pérez García, 2022, p.1).

7. Perfil de la potencial víctima del juego *on line*

Las apuestas *on line* han posibilitado a la industria del juego variar sus productos. Hasta hace unos años la perfilación del cliente masculino era el de jugador de tragaperras (máquinas B) de mediana o avanzada edad con trabajo fijo. El perfil femenino, por su parte, era el de jugadora de bingo de avanzada edad habitualmente pensionista. En la actualidad el perfil de jugador/a es híbrido. El germen es la anexión de los más jóvenes que hasta ese instante perseveraban una presencia testimonial. En las apuestas deportivas, el perfil más amplio corresponde a varones menores de veinticuatro años aficionados a los deportes. El informe *Adicciones comportamentales. Juego y uso compulsivo de Internet en las encuestas de drogas y adicciones en España edades y estudes* elaborado por la DGPNSD, con datos relativos a la población española, acredita que la mayoría de los apostadores *on*



line son jóvenes (Pérez Martínez Oro, 2020, p. 57). Debe advertirse que en cuanto a las personas apostadoras que ni todos son ludópatas, ni todos son recreativos.

Desde el año 2014 la DGOJ ha ido elaborando el perfil del usuario de juego *on line* (que es la posible víctima de la estafa en las apuestas) en España, con el fin de ofrecer una visión integrada y global de este tipo de consumidores, de sus operaciones de juego, sus preferencias y hábitos de consumo. En estos informes dicha Dirección va a analizar la perfilación de los jugadores que participan en estas cuestiones de azar y hablan de su nivel de actividad, sus preferencias de juego, el nivel de gasto y la relación entre el gasto y el retorno de premios. Este tipo de informe pretende dar respuesta a cuantas como la de ¿Quién juega *on line*?, ¿Cuál es su perfil medio de juego?, ¿Cuáles son los hábitos de depósitos y retirada de dinero de los usuarios?, ¿Qué medios de pago se utiliza?, ¿En qué juego participan los ciudadanos españoles?, ¿Existe alguna relación entre los diferentes juegos?, ¿Cuál es su nivel de gasto? o ¿Cuál es la redacción entre el gasto y la participación?. A partir de 2016, estos informes se presentan ya en formato interactivo lo que va a permitir un examen dinámico de las dimensiones de tiempo, segmentos de juego, sexo y edad de los usuarios.

La DGOJ publicaba el día 13 de marzo de 2024 un informe en el que se determina el perfil del jugador *on line* y posible víctima del engaño en la casa de apuestas del mercado regulado.

Se van a establecer, en este sentido, algunas conclusiones en referencia a los jugadores cibernéticos:

- a) Definitivamente, es probable acercarse a un perfil de jugador o *buyer* persona: este concepto, frente al cliente de la Organización Nacional de Ciegos (ONCE), es posible aplicarlo al mercado privado de juego *on line*. Ello permite a las empresas la comprensión mejor de sus clientes potenciales y a todos los actores del sector, esto es, afiliados, anunciantes, medios, agencias, proveedores, etc., pero debe tenerse claro quien es el cliente, o sea, el consumidor del producto final. Conociendo a este perfil o jugador medio, es posible emitir mensajes de marketing, pero además proteger y velar por sus intereses. Por ello, más allá de curiosidad que pueda tener el lector del informe, este documento es un instrumento provechoso para mejorar la comprensión del mercado y optimizar la comunicación con los clientes.
- b) Se confirma que se está ante un mercado permanente: la media de jugadores activos mensuales en España fue de 789.049. La cantidad total de jugadores fue de 1.637.837, de las que hombres son el 83,38% y 16,62% mujeres: son los más jóvenes, de 18 a 35 años, los más activos pero de la misma forma los que menos gastan, siendo la apuesta deportiva la pre-



ferida por la mayor parte de ellos. De otro lado, el tiempo de actividad de los jugadores es (de media) 5,78 meses, o sea, menos de seis meses. La tarjeta es el método de pago por el que se realizan la inmensa mayoría de los depósitos en los operadores.

- c) Sin problema de juego intensivo: se comprueba que en 2023 la mayoría de los jugadores tienen unas pautas de depósito y actividad muy moderadas, singularmente si se comparan con las cifras como el gesto medio de la Lotería o en los juegos de la ONCE. La Dirección del juego establece que los jugadores *on line* españoles gastan un promedio de 14 euros semanalmente, circunstancia que suma 61,32 euros mensuales y alcanza los 736 euros anuales. Se estima que los jugadores de mayor edad invierten bastante más en el entretenimiento en línea que los jóvenes. Esencialmente, el grupo de 46 a 55 años es el que más gasta en estos juegos *on line* con una cantidad de 1.165 euros. Existen dos grupos más en función de la edad, el segundo que más invierte que será el de la franja de 36 a 45 años y un tercero que va desde los 56 a los 65 años, que gastarán en una cuantía próxima a los 1.000 euros. No obstante, el grupo que va de los 18 a los 25, juegan mucho más pero ingresan mucho menos.

Debe concretarse que respecto a la habituación del juego en jóvenes, en el caso de jóvenes no patológicos, esta se da de forma apresurada, debido a la posibilidad de obtener un premio la primera vez que se apuesta (Herrero-Fernández, Estévez, Sarabia & Merino, 2017, pp. 37 y ss.). Por otro lado, se demuestra que el factor diversión estaba directamente relacionado con la frecuencia de la participación en juegos de azar, algo fundamental en los perfiles de jugadores jóvenes, que ven los juegos de apuestas deportivas como un juego divertido (Barrada *et. al.*, 2019, pp. 1 y ss.).

Junto a lo anterior, se puede argüir otra serie de efectos de victimización frente al sesgo de los menores que apuestan pudiendo ser víctimas de las apuestas deportivas. Así, no deben olvidarse los factores de riesgo de este tipo de población, entre los que destacan: deudas sobre todo a préstamos personales y micro créditos que adquieren por internet, aislamiento, pérdida de concentración en el trabajo, bajo rendimiento académico, absentismo escolar y laboral (Vázquez Fernández y Barrera Algarín, 2020, p. 62). De ello se deriva, trastornos depresivos, ansiedad, tristeza, cambios de humor y de carácter, irritabilidad, insomnio, ideas de autolisis, desesperación, en algunos casos atracones y aumento de peso, pérdida de apetito y de peso, sentimientos de culpa, sentimientos de vergüenza y de inutilidad, así como baja autoestima. Además, aparecen consecuencias familiares, tales como desconfianza, codependencia problemas de comunicación llegando a ser en ocasiones nula, discusiones y cuadros



de ansiedad en algunos padres, teniendo en cuenta que, aunque legal, este tipo de actividad se encuentra dotado de anonimato y atracción particular que lo convierte en un potencial adictivo peligroso, en una “enfermedad invisible” (Alonso Fernández, 2003, pp. 1 y ss.).

En suma, la posible relación de influencia del juego *on line* en España y el auge de la publicidad que le acompaña con el cambio de los perfiles de los jugadores hacen que al asociarse estos elementos se produzca un incremento de las apuestas *on line* en el ámbito deportivo, y para ello se ha hecho uso esencialmente de los elementos conectados a internet. Todo este proceso del incremento de las apuestas deportivas conlleva importantes problemas de victimización, tanto sociales como económicos, junto con “relaciones familiares deficitarias”, en los modernos perfiles de jugadores jóvenes y, como no puede ser de otra manera, en su contexto (Vázquez Fernández y Barrera Algarín, 2020, p. 68).

Con todo, hay que apuntar que los jóvenes muestran un perfil “digitalmente vulnerable” esencialmente los menores de edad, porque aprenden a satisfacer sus necesidades de entretenimiento, diversión, comunicación, etc., mediante las redes sociales y las APPS.

Por todo ello, y ante este problema acuciante de la dependencia de los jóvenes a los juegos virtuales deportivos (fundamentalmente, las apuestas a encuentros), hace que se requiera, de un lado, una intervención profesional dirigida a incidir tanto en las causas como en las consecuencias de estas conductas adictivas (Vázquez Fernández y Barrera Algarín, 2020, p. 68). De otro, se aprecia la necesidad de llevar a cabo programas de prevención con la población, singularmente con la infanto-juvenil, con el ánimo de promover un uso correcto de las nuevas tecnologías y de advertir los profundos riesgos, esto es, los efectos perniciosos que la adicción a las apuestas conlleva. Finalmente, el abordaje mediante programas terapéuticos de los aspectos cognitivos y conductuales para restablecer la capacidad volitiva del sujeto en cuestión, las relaciones familiares e incluso las sociales, además de otras áreas no menos importantes como son la académica, la profesional y la laboral (Uchuypoma Canchumani, 2017, p. 62) que se encuentran mermadas por la propia adicción virtual al juego (Vázquez Fernández y Barrera Algarín, 2020, p. 68).

En consecuencia, los factores contextuales juegan un papel importante en la comprensión de la adicción al juego *on line* como un fenómeno sistémico. Por ello, debe hacerse la sugerencia de que se realice un diagnóstico oficial de la adicción al juego *on line* debiéndose considerar la incorporación de la conducta problemática en el contexto del individuo, el juego y las prácticas de juego, así como el entorno sociocultural más amplio y cómo el significado de la conducta de juego se deriva de su contexto (Uchuypoma Canchumani, 2017, p. 61).



Definitivamente, esta situación beneficiaría a las personas que buscan ayuda profesional para su conducta problemática ante los juegos en línea, así como a los enfoques de tratamiento para que se vuelvan más específicos y, por ende, más eficaces.

8. Referencias bibliográficas

- Abadía, L., (2023), La operación Oikos cumple cuatro años esperando la resolución del caso, *Cadena Ser*, 27 de mayo de 2023, <https://cadenaser.com/aragon/2023/05/27/la-operacion-oikos-cumple-cuatro-anos-esperando-la-resolucion-del-caso-radio-huesca/>. Consultado el día 25 de mayo de 2024.
- Alonso Fernández, F., (2003), *Las nuevas adiciones*, editorial TEA, Madrid.
- Anarte Borrallo, E., y Romero Sánchez, C., (2012), El delito de corrupción deportiva. Aspectos metodológicos, dogmáticos y político-criminales, en *Revista Electrónica de Ciencia Penal y Criminología*, 14, 13-20.
- Ares, R., (2023), Otros 23 detenidos por amañados de partidos en la operación Conífera, *Diario As*, 31 de enero de 2023, https://as.com/futbol/mas_futbol/otros-23-detenidos-por-amanos-de-partidos-en-la-operacion-conifera-n/. Consultado el día 26 de mayo de 2024.
- Barrada, J. R., Navas, J. F., Ruíz de Lara, C. M., Billieux, J., Devos, G., & Perales, J. C. (2019), Reconsidering the roots, structure, and implications of gambling motives: An integrative approach, *PLoS ONE*, vol. 14, n°2, 1-22.
- Benítez Ortúzar, I. F., (2011), *El delito de "fraudes deportivos". Aspectos criminológicos, político-criminales y dogmáticos del art. 286 bis del Código Penal*, Editorial Dykinson, Madrid.
- Berdugo Gómez de la Torre, I., y Cerina, G., (2012), Algunos problemas del nuevo delito de corrupción en el deporte, *Revista General de Derecho Penal*, N° 18, 1-19.
- Castro Moreno, A., (2010), El nuevo delito de corrupción en el deporte, *Revista Aranzadi de derecho de deporte y entretenimiento*, n° 28, 17-36.
- Castro Moreno, A., (2010), Contrabando y apuestas deportivas por internet, *Revista Aranzadi de Derecho del deporte y entretenimiento. Deportes, juegos de azar, entretenimiento y música*, n° 30, 15-21.



- Colantuoni, L., (2007), Fraude y apuestas deportivas en el fútbol profesional: casos recientes en Italia y análisis comparativo, en Bosch Capdevila, E., y Franquet Sugrañés, M. T., (Coords.), *Dopaje, fraude y abuso en el deporte*, Editorial Bosch, Barcelona.
- Cortés Bechiarelli, E., (2012), *El delito de corrupción deportiva*, Editorial Tirant Lo Blanch, Valencia.
- De Andrés Álvarez, R., (2009), Juego y deporte, En Palomar Olmeda, A., (Dir.), y Terol Gómez, R., (Coord.), *El deporte profesional*, Barcelona.
- De Vicente Martínez, R., (2010), *Derecho penal del deporte*, Editorial Bosch, Barcelona.
- De Vicente Martínez, R., (2010), Fraude y corrupción en el deporte profesional, en Millán Garrido, A., (Coord.), *La reforma del régimen jurídico del deporte profesional*, Madrid, 359-398.
- De Vicente Martínez, R., (2024), *Vademecum de Derecho Penal*, 7ª ed., Editorial Tirant Lo Blanch, Valencia.
- Fernández, R., (2019), El juez levanta el secreto de sumario de la operación Oikos, *Iusport*, 14 de junio de 2019. <https://iusport.com/archive/87870/el-juez-levanta-el-secreto-de-sumario-en-la-operacion-oikos>. Consultado el día 25 de mayo de 2024.
- Fernández Rincón, A.R., (2022), Jóvenes y publicidad de apuestas deportivas *on line*. La experiencia española en torno a la regulación de 2021, *Correspondencia & Análisis*, nº 15, 105-126.
- Fernández Teruelo, J.G., (2011), *Derecho penal e internet, Especial consideración a los delitos que afectan a jóvenes y a adolescentes*, Editorial Lex Nova, Valladolid.
- Fernández Teruelo, J.G., (2007), *Cibercrimen. Los delitos cometidos a través de internet*, Oviedo.
- Forrest, D., (2012), The threat to football from betting-related corruption, *International Journal of Sport Finance*, nº 7, 99-116.
- Gil de la Vega, E., y Pinillos, P.J., (1967), *La proyección económica del deporte*, Editorial Cabal, Madrid.
- Gil Novajas, M.S., (2023), Respuesta penal a los amaños de partidos: ¿Qué es lo que se protege y cuál es el alcance del delito de corrupción deportiva?. Análisis de un tipo penal desenfocado, *Revista Electrónica de Ciencia Penal y Criminología*, 25-19, 1-36.



- González-Espejo, P., y López Velázquez, D., La nueva Ley del Juego, *Revista Uría & Menéndez*, <http://www.uria.com/documentos/publicaciones/3222/documento/art04.pdf?id=3370>, 39 a 45. Consultado el día 7 de junio de 2024.
- Herrero-Fernández, D., Estévez, A., Sarabia, I., & Merino, L., (2017), Psychophysiological arousal in different gambling phases in youngs and adolescents, *Health and Addictions/Salud y drogas*, vol. 17, n° 2, 37-42.
- Hill, D., (2008), *Juego sucio. Fútbol y crimen organizado*, Editorial Alba, Barcelona.
- Jewkes, Y., (2006), Cybercrime, en Mclaughlin, E.U., y Muncie, J., (Eds.), *The Sage Dictionary of Criminology*, London.
- Kindhäuser, U., (2007), Presupuestos de la corrupción punible en el Estado, la economía y la sociedad. Los delitos de corrupción en el Código penal alemán, en *Política Criminal*, n° 3, 1-19.
- Magnini, V., (2008), Las medidas jurídico-penales contra la violencia con ocasión de manifestaciones deportivas en Italia: los delitos previstos en la L. 401 de 1989, en Morillas Cueva, L. y Mantovani, F., (Dirs.), *Estudios sobre Derecho y deporte*, Benítez Ortúzar, I., (Coord.), Editorial Dykinson, Madrid, 169-199.
- Mantovani, F., (2008), El fútbol: deporte criminógeno, en Morillas Cueva, L., y Mantovani, F., (Dirs.), Benítez Ortúzar, I., (Coord.), *Estudios sobre Derecho y deporte*, Editorial Dykinson, Madrid, 321-334.
- Martín, A.M., (2019), Así actúan las casas de apuestas cuando detectan un amañado de partidos, *El Independiente*, de 28 de mayo de 2019, 1-3. <https://www.elindependiente.com/espana/2019/05/28/asi-actuan-las-casas-apuestas-cuando-detectan-amañado-partidos>. Consultado el día 27 de mayo de 2024.
- Millán Garrido, A., (2009), Fraude en el deporte y apuestas irregulares, *Iusport*, 16 de diciembre de 2009. http://www.iusport.es/php2/index.php?option=com_content&task=view&id=1092&Itemid=33. Consultado el día 7 de junio de 2024.
- Millán Garrido, A., (2009), Fraude en el deporte y apuestas irregulares, en *Diario de Jerez*, de 15 de diciembre de 2009.
- Miró Llinares, F., (2021), Crimen, Cibercrimen y COVID-19: desplazamiento (acelerado) de oportunidades y adaptación situacional de ciberdelitos, *IDP: Revista de estudios de Derecho y Ciencia Política*, n° 32, 1-17.



- Miró Llinares, F., (2012), *El cibercrimen. Fenomenología y criminología de la delincuencia en el ciberespacio*, Editorial Marcial Pons, Madrid.
- Moneva, A., y Caneppele, S., (2020), ¿Apuestas 100% seguras?. Explotación de las estrategias de control de precipitaciones de los sitios web de información de coincidencias fijas y las características ambientales de sus redes, *Crimen, derecho y Cambio Social*, n° 74, 115-133.
- Moñino, L., Querella masiva por el presunto tongo en el Levante-Zaragoza, *Diario el País* de 14 de octubre de 2014, http://deportes.elpais.com/deportes/2014/12/15/actualidad/1418651880_068654.html, Consultado el día 7 de junio de 2024.
- Morillas Cueva, L., (2008), Tratamiento legal de la violencia en el deporte. Especial consideración a la producida con ocasión de espectáculos deportivos, en Morillas Cueva, L., y Mantovani, F., (Dir.), Benítez Ortúzar, I., (Coord.), *Estudios sobre Derecho y Deporte*, Editorial Dykinson, Madrid, 11-30.
- Morillas Cueva, L., (2018), *Sistema de Derecho Penal. Parte General*, Editorial Dykinson, Madrid.
- Muñoz Conde, F., (2023), *Derecho penal. Parte Especial*, 25ª ed., Editorial Tirant Lo Blanch, Valencia.
- Muñoz Conde, F., y García Arán, M., (2022) *Derecho Penal. Parte General*, 11ª ed., Editorial Tirant Lo Blanch, Valencia.
- Nieto, J., (2016), Amaños en Tercera por 700 euros, *Diario El Mundo* de 5 de abril, de 2016, <http://www.elmundo.es/deportes/2016/04/05/5702a84446163f956c8b45ec.html>, Consultado el día 7 de junio de 2024.
- Ordaz, P., (2012), La corrupción azota de nuevo al calcio, *Diario el País*, 28 de mayo de 2012. http://deportes.elpais.com/deportes/2012/05/28/actualidad/1338238608_265756.html. Consultada el 7 de junio de 2024.
- Pérez Carcedo, L., (2010), El mercado de las apuestas deportivas, en Palomar Olmeda, A., (Dir.), *Las apuestas deportivas*, Pamplona, 13-33.
- Pérez Gálvez, J. F., (2012), La reserva de actividad del operador ONCE en la Ley 13/2011, de 27 de mayo de regulación del juego, en *Revista Aranzadi de Deporte y entretenimiento*, n° 35, 55-124.
- Pérez García, M., (2022), El delito de estafa. La teoría de la ubicuidad del delito, *A definitivas*, n° 37, pp. 1-2. <https://adefinitivas.com/arbore-del-derecho/el-delito-de-estafa-la-teoria-de-la-ubicuidad-del-delito-a-cargo-de-maria-perez/>. Consultado el día 6 de junio de 2024.



- Pérez Martínez Oro, D., (2020), *Ludomorfina. El fenómeno de las apuestas deportivas en la juventud española*, editorial Icaria, Barcelona.
- Pérez Triviño, J. L., (2011), *Ética y deporte*, Editorial Desclée De Brouwer, Bilbao.
- Queralt Jiménez, J. J., *Derecho penal español. Parte especial*, Editorial Atelier, Barcelona.
- Ríos Corbacho, J. M., (2013), Fútbol profesional y la Ley del juego: las apuestas deportivas *online*, en Millán Garrido, A., (Coord.), *Estudios Jurídicos sobre el fútbol profesional*, Editorial Reus, Madrid, 197-278.
- Ríos Corbacho, J.M., (2013), El problema de la corrupción en las apuestas deportivas y el Derecho penal, *Revista Aranzadi de Derecho de deporte y entretenimiento*, n° 38, 95-138.
- Ríos Corbacho, J. M., (2015), *Palabra de fútbol y Derecho penal*, Editorial Reus, Madrid.
- Rodríguez Almirón, F., (2023), El delito de estafa informática. ¿Es posible determinar la responsabilidad civil de la entidad financiera en base al art. 120.3 del Código Penal como consecuencia del “phishing”?, *Revista de Derecho Penal y Criminología*, n° 30, 273-304.
- Roldán, R., (2023), Desmantelan una red de amaños de eventos deportivos utilizando la tecnología satelital, El diario inteligente, 14 de septiembre de 2023, <https://eldiariointeligente.es/noticias/economia/amano-de-partidos/desmantelan-red-ama%C3%B1o-eventos-deportivos-tecnologia-satelital.html>. Consultado el día 26 de mayo de 2024.
- Romeo Casabona, C.M., (2006), De los delitos informáticos al cibercrimen. Una aproximación conceptual y político-criminal, en Romeo Casabona, C.M., (Coord.), *El cibercrimen. Nuevos retos jurídico-penales, nuevas respuestas político criminales*, Granada, 1-42.
- Ruíz Rodríguez, L. R., y Solari Merlo, M., (2023), Delitos relativos al mercado y a los consumidores, y la corrupción en los negocios, Acale Sánchez, M., (Coord.), *Lecciones y Materiales para el estudio del Derecho penal, Derecho penal. Parte Especial (Derecho penal económico)*, Tomo IV, 2ª ed., Editorial Iustel, Madrid, 103-135.
- Salinero Alonso, C., (2023), Defraudaciones: Estafa. Apropiación indebida. Defraudaciones de fluido eléctrico y análogas, en Acale Sánchez, M., (Coord.), *Lecciones y materiales para el estudio del Derecho penal*, Tomo III, *Derecho Penal. Parte Especial*, vol. I, 3ª ed., Editorial Iustel, Madrid, 440-463.



- Suárez López, J. M., (2008), Las consecuencias del principio *Non bis in ídem* en la Ley Orgánica de protección de la salud del deportista y la lucha contra el dopaje en España, en Morillas Cueva, L., y Mantovani, F., (Dirs.), Benítez Ortúzar, I., (Coord.), *Estudios sobre Derecho y deporte*, Editorial Dykinson, Madrid, 221-252.
- Tebas Medrano, J., y Torrens Otín, P., (2014), *El fútbol no es así*, Editorial Titán, Zaragoza.
- Terradillos Basoco, J., (2013), ¿Qué Fair Play? ¿Qué deporte?, *Fair Play. Revista de Filosofía, Ética y Derecho del deporte*, n° 1, 44-56.
- Tröger, W., (1977), El deporte, fenómeno social universal, en *Solidaridad Olímpica*, Editorial INEF, Madrid, 149-160.
- Uchuypoma Canchumani, D., (2017), Juegos on line: una mirada desde el juego patológico, *Revista semestral de divulgación científica*, vol. 4, n° 2, 55-64.
- Vázquez Fernández, M^a.J., y Barrera Algaría, E., (2020), El juego *on line* en España y las apuestas deportivas: los jóvenes como nuevos perfiles de la ludopatía, *Health and Addictions/Salud y drogas*, vol. 20, n° 2, 61-69.
- Yar, M., (2006), *Cybercrime and society*, London.